



IMÁGENES QUE CUENTAN

Máster Universitario en Dibujo:
Ilustración, cómic y creación audiovisual

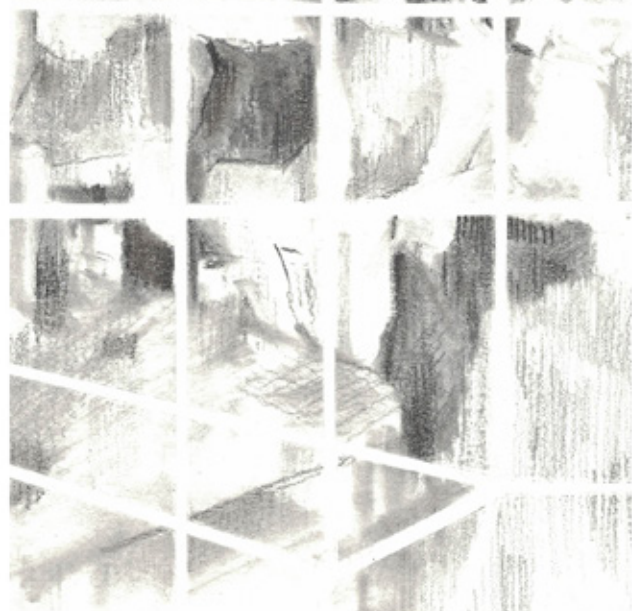
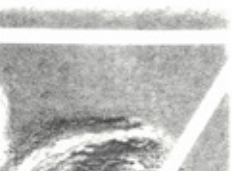
Coordinación
M^º Carmen Hidalgo Rodríguez
Concha Alonso Valdivieso

IMÁGENES QUE CUENTAN

Del 2 al 30 de junio de 2022 - Palacio del Almirante
Del 7 al 31 de octubre de 2022 - Centro Cultural Carmen Jiménez

**Máster Universitario en Dibujo:
Ilustración, cómic y creación audiovisual**

Comisarias:
M^a Carmen Hidalgo Rodríguez y
Concepción Alonso Valdivieso





EXPOSICIÓN

Comisariado

M^º Carmen Hidalgo Rodríguez
Concha Alonso Valdivieso

Montaje

Equipo de montaje de la UGR

CATÁLOGO

Edita

Doble Folio S.L.

Textos

M^º José de Córdoba Serrano
Juan Francisco Acosta
Asunción Jódar Miñarro
Jesús Pertíñez López
Sergio García Sánchez
Mar Garrigo Román
Concha Alonso Valdivieso
M^º Carmen Hidalgo Rodríguez
Sara Blancas Álvarez
Nacho Belda Mercado
Francisco Caballero Rodríguez
Inmaculada López Vilchez
Gloria Lapeña Gallego
Isidro López-Aparicio López
Renato Chávez Pajares
Elena Redondo Cervantes

Portada

Javier Megías Molero

Diseño y maquetación

Juan Carlos Lara Bellón

ISBN: 978-84-19214-36-2

Depósito Legal: GR. 1395-2022

© De los textos, los autores

© De las imágenes, los autores

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Rectora

Pilar Aranda Ramírez

Vicerrector de Extensión Universitaria y Patrimonio

Victor Jesús Medina Flórez

Director de La Madraza - Centro de Cultura Contemporánea

Ricardo Anguita Cantero

Director del C.C.U Casa de Porras

David Martín López

Director del Área de Promoción Cultural y Artes Visuales

Antonio Collados Alcaide

Coordinación técnica y museografía

Manuel Rubio

CENTRO CULTURAL CARMEN JIMÉNEZ DE LA ZUBIA

Natalia Arregui Barragán
Concejala de Extensión Universitaria y Transferencia del Conocimiento del
Ayuntamiento de la Zubia

ORGANIZA

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

COLABORA

Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Patrimonio de la UGR
Escuela Internacional de Posgrado de la UGR
Departamento de Dibujo de la UGR
Facultad de Bellas Artes de la UGR

COORDINACIÓN

M^º Carmen Hidalgo Rodríguez
Concha Alonso Valdivieso

mUDi:
MASTER UNIVERSITARIO EN DIBUJO

ÍNDICE

- 12** **Presentaciones**
Antonio Collados Alcaide y Natalia Arregui Barragán
- 18** **Introducción**
M^a Carmen Hidalgo Roriguez y Concha Alonso Valdivieso
- 22** **Metodología de Investigación en Bellas Artes**
Representación gráfica de los aromas / sabor del café y sinestesia
María José de Córdoba Serrano
Gingyi Li
- 28** **Aspectos Creativos del Dibujo Contemporáneo**
Estructuras invisibles
Juan Francisco Acosta Torres
- 50** **Dibujo de Patrimonio**
El dibujo como memoria del patrimonio
Asunción Jódar Miñarro
- 64** **Ilustración Científica**
Jesús Pertíñez López
Julio Peñas de Giles
- 76** **Cómic: Vanguardias Narrativas**
La Mirada Indiscreta
Sergio García Sánchez
- 100** ***Solamente en Málaga. Personajes y rutas.***
Creación de mapas infográficos: historia y patrimonio de las comarcas malagueñas
Elena María Redondo Cervantes
- 102** **Creación Audiovisual I: Narrativa Audiovisual**
La escucha atenta
Mar Garrido Román
- 116** **Creación Audiovisual II: Técnicas de Animación Experimental y 3D**
Técnicas de animación experimental
Concha Alonso Valdivieso y Jesús Pertíñez López

- 128** **Ilustración Infantil**
Historias infantiles que surgen de la imagen y del texto. Una muestra de álbumes ilustrados en función de las narrativas
M^a Carmen Hidalgo Rodríguez y Sara Blancas Álvarez
- 162** **Trabajo Fin de Master. WATA - Atado del tiempo, interpretación gráfica de los meses del año en el folklore mágico de Cajamarca**
Renato Chávez Pajares
- 172** **Imagen Digital**
Dibujo Digital. Sinergias de creatividad, arte y diseño
Nacho Belda Mercado
- 202** **Dibujo y Geometría**
Dibujo, geometría y sus aplicaciones en la creación artística
Francisco Caballero Rodríguez, Inmaculada López Vilchez y Gloria Lapeña Gallego
- 216** **Práctica Artística**
La vida se hace presente en el arte como proceso (y viceversa)
Isidro López-Aparicio Pérez

PRESENTACIONES

Antonio Collados Alcaide

Director de Promoción Cultural y Artes Visuales.
La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea de
la Universidad de Granada

“Imágenes que cuentan” es el título de la exposición con la que se presentan gran parte de los proyectos realizados durante los cursos 2019-2020, 2020-2021 y 2021-2022 dentro del *Máster Oficial en Dibujo: ilustración, cómic y creación audiovisual* de la Universidad de Granada. Un paréntesis temporal influido por la crisis sanitaria de la COVID-19 que nos ha marcado vital y académicamente, dejando una huella imborrable en nuestra biografía y también en las creaciones y proyectos culturales y artísticos que impulsamos o nos involucramos en estos años. De una manera evidente, en algunos casos, o quizás más sutil, en otros, la pandemia ha cambiado nuestra visión del mundo y dejado poso en los modos de comprender la realidad, de expresarnos y comunicarnos con los demás a través de los medios que empleamos para ello. El dibujo o la producción audiovisual son lenguajes altamente pregnantes, tanto en su capacidad para codificar situaciones, como para hacerlas llegar de manera eficaz y empática al público. De ahí que “Imágenes que cuentan” sea una buena oportunidad para comprender el presente y la posición que respecto al mismo tienen los estudiantes, profesores e investigadores que participan en este proyecto. Entre lo que cuentan y el modo en que lo cuentan –como en toda forma artística– está la tensión principal de esta exposición y de la publicación vinculada a ella que tienen entre sus manos.

En el obituario que Piotr Kropotkin redacta tras la muerte del también geógrafo Élisée Reclus declara que las descripciones de la naturaleza incluidas en las obras de este último son de una fuerza, belleza y finura solo comparables

a las de Alexander von Humboldt. Sigue Kropotkin su texto compartiendo un diálogo con Reclus a propósito de la idea de belleza a partir de una experiencia de observación de La Madona (sic) de Murillo en el Museo del Prado. Para Reclus, lo bello “es una idea pensada en sus detalles”, dice. Esta cita me permite volver a Humboldt –referencia en el campo de la ilustración científica– para pensar el modo en el que sus láminas y dibujos se convierten en imágenes elocuentes no solo de la naturaleza científica y descriptiva que pretendían representar sino también de las condiciones económicas y políticas del capitalismo y colonialismo emergente en el siglo XIX. Ver “en detalle” los retratos que Friedrich Georg Weitsch hizo de Humboldt en sus expediciones –pero podríamos detenernos exclusivamente en algunos de sus álbumes botánicos ilustrados– nos permite entender la complejidad del relato que nos cuentan de manera oblicua esas imágenes. Creo firmemente que el trabajo que hacemos desde la producción e investigación artística, como es el caso de este proyecto expositivo y se demuestra en esta publicación, aporta a la sociedad una mirada disruptiva que atraviesa los hechos desde perspectivas que trascienden lo evidente. Y que también ahí está el compromiso crítico que ha de tener la extensión universitaria en estos tiempos difíciles.

Quisiera reconocer el gran trabajo comisarial realizado por M.^a Carmen Hidalgo Rodríguez y Concha Alonso Valdivieso. La riqueza de los proyectos artísticos presentados hablan de la gran labor realizada desde el Máster para abordar la gran diversidad de lenguajes y caminos que recorre hoy en día la creación contemporánea y como ésta interpela útilmente las preocupaciones que nos proyecta nuestro presente y futuro próximo. Articular esta diversidad no es tarea sencilla y la exposición da buena muestra de cómo desarrollar un proyecto expositivo académicamente riguroso y pedagógico para los muchos visitantes que han podido disfrutarlo en el Palacio del

Almirante y que también podrán verlo en el Centro Cultural Carmen Jiménez gestionado por el Ayuntamiento de la Zubia.

Por último, me gustaría agradecer su disposición y apoyo a todas las personas e instituciones involucradas en la organización de este proyecto expositivo y editorial. La buena colaboración desarrollada para llevarlo a cabo demuestra la importancia de generar políticas culturales y proyectos que posibiliten el encuentro entre el contexto académico y el cultural, en una ciudad y en una provincia como Granada, donde sus objetivos y metas de futuro pasan de manera inexcusable por mostrar el potencial de la Universidad como motor de reflexión, innovación y transformación de su contexto económico, social y territorial más próximo.

Natalia Arregui Barragán

Concejala de Extensión Universitaria y Transferencia del Conocimiento del Ayuntamiento de la Zubia

Como profesora de la Universidad de Granada y Concejala de Extensión Universitaria y Transferencia del Conocimiento del Ayuntamiento de La Zubia me va a ser muy grato recibir en el magnífico centro Carmen Jiménez el resultado del trabajo realizado por los y las estudiantes del *Máster Oficial en Dibujo: ilustración, cómic y creación audiovisual* de la UGR.

El máster engloba muchas y distintas aplicaciones del dibujo, que destacan por sus funciones editoriales, divulgativas y científicas, sin olvidar su aspecto más creativo.

Bajo el título “Imágenes que cuentan” se nos presenta este catálogo que recoge una selección de obras artísticas que corresponden a tres cursos académicos y constituyen una muestra del trabajo que desarrollan diferentes profesores en las distintas asignaturas impartidas en el Máster de Dibujo.

El dibujo es así el hilo conductor de este catálogo que nos narra muchas y diversas historias en distintos formatos y que deposita en el imaginario de cada uno de nosotros las infinitas posibilidades que ofrece este medio. A través de estas páginas haremos un recorrido por las diferentes asignaturas que se imparten en el máster y de cuyo resultado práctico, el trabajo de los y las estudiantes, podremos disfrutar en las instalaciones del Carmen Jiménez durante todo el mes de octubre del 2022.

Vamos a exponer obras de diferentes tipologías. Las ilustraciones y obra gráfica versarán sobre:

- Ilustración infantil: se mostrarán álbumes ilustrados infantiles para el visitante pueda leerlos-mirarlos.
- Ilustración científica: contemplaremos láminas

botánicas originales realizadas con acuarela, fundamentalmente, y otras como lámina impresa, ya que la técnica digital ha sido la base del dibujo.

- Dibujos de patrimonio: para visibilizar el patrimonio cultural de todo tipo se crean imágenes a partir de las obras del patrimonio artístico. Así podemos encontrar hipótesis visuales realizadas a partir de restos pictóricos recientemente encontrados sobre patrimonio arquitectónico, u obras que hablan sobre el rescate de memoria a partir de la cultura taurina o de un lugar en concreto.
- Cómic: como una parte de la ilustración, pero con mucho protagonismo e identidad propia, y haciendo hincapié en lo experimental, que se refleja tanto en las narrativas para Instagram realizadas en el año 2021, como en los dioramas-casas que conforman el edificio “La mirada indiscreta” llevado a cabo en este año 2022.
- Obra gráfica digital centrada en la publicidad para cine, o narrativas instantáneas que surgen entre el estudio de la ciudad y personajes fantásticos que emergen de ella.

Pero no todos los resultados son dibujos, también vamos a poder maravillarnos con animaciones experimentales y 3D, y con la videocreación o la narración visual. Obras más poéticas que nos invitan a sumergirnos en la sinergia de la visión y el sonido, con técnicas muy variadas que van desde lo realista o figurativo, a lo más conceptual. Las proyecciones inundarán una sala específica para que el espectador pueda imbuirse en cada pieza audiovisual y, además, podrán contemplarse desde un monitor ubicado en otro espacio dentro de la exposición.

Como botón de muestra decirles que las obras que se van a exhibir están realizadas en acuarela, acrílico, con lápices de colores o lápiz grafito, tinta china, lápiz carbón, fotografía, o pinceles digitales capaces de emular cualquier material tradicional, pero todas estas imágenes tienen algo

que contarnos. Así pues, en octubre inauguraremos una exposición cargada de creatividad, repleta de arte, henchida de imaginación, de múltiples connotaciones y sugestivas sensaciones, exuberante de evocaciones.

Porque dibujar es un arte, y como todas las artes está cimentado e impregnado de subjetividad y por lo tanto, se percibe, se entiende y se aprehende como una emoción personal, única e intransferible. A cada uno de nosotros y nosotras, y esa es la grandeza del arte, el dibujo, la ilustración, la fotografía, nos transmite una emoción, una propia, que nos permite invocar una idea, un recuerdo que ya está en nosotros. Una paleta de colores determinada, una vibración al observar un trazo, una presencia pasada que vuelve al contacto con una textura, con un volumen... y se produce la magia.

El arte transmite sentimientos, esos que nacen de nuestro interior, y que nuestros artistas comunicarán y compartirán con todos nosotros en esta exposición que estoy segura les va a conmover y de la que van a disfrutar.

INTRODUCCIÓN

M^a Carmen Hidalgo Rodríguez y Concha Alonso Valdivieso

El “Máster Oficial en Dibujo: ilustración, cómic y creación audiovisual” presenta un año más el resultado del esfuerzo y la creatividad del trabajo conjunto entre alumnos y profesores que se comunica con imágenes. Después de dos años difíciles, fruto de la pandemia del Covid-19, donde las enseñanzas se adaptaron en gran medida al formato virtual, se retoma la actividad académica de forma presencial con nuevas energías. Las exposiciones culturales forman parte de la vida diaria del estudiante de Bellas Artes. La creación artística en cualquier disciplina surge para ser compartida, convirtiéndose en medio de expresión y comunicación de historias de vida, de sentimientos y de narraciones que nos transportan a otros mundos. Con el título “Imágenes que cuentan”, se ha querido hacer hincapié en el poder de la imagen para contar historias que, apoyadas en un texto o sin necesidad de éste, encierran un significado completo que invita al espectador a imaginar y a interactuar con la historia.

Los trabajos artísticos que se exponen responden a tres años de trabajo que van desde el curso académico 2019-2020 al 2021-2022, y representan una muestra del trabajo que se desarrolla en las distintas asignaturas del Máster de Dibujo. La ilustración se aplica a distintos campos, como el científico, con láminas botánicas que siguen los cánones tradicionales de este arte pero sin dejar de lado las técnicas más actuales; también se aplica a la literatura infantil, con formatos de álbumes ilustrados que pueden verse en las maquetas presentadas, y con originales, storyboard y bocetos que nos hablan del proceso seguido en la creación de la historia; o al cómic, con narraciones gráficas que se expanden por grandes “formatos contenedores”, o cobran vida tridimensional en dioramas que conforman un edificio de historias en su sentido literal. El dibujo mantiene su artisticidad expandiéndose en distintos formatos y jugando con la realidad y la fantasía, por

ejemplo en espacios urbanos donde se combinan las formas arquitectónicas con seres imaginarios que nos recuerdan la importancia y la belleza de los espacios de convivencia, o se combina con la Naturaleza donde elementos vegetales o formas geométricas se convierten en protagonistas. También el dibujo se pone al servicio del patrimonio cultural, para conservarlo y visibilizarlo, donde la reinterpretación de las formas y el contenido llama la atención sobre lenguas, iconografías o culturas minoritarias o en segundo plano. La creación audiovisual se presenta en dos modalidades, por un lado, la animación experimental y 3D donde a través del aprendizaje de distintas técnicas de animación se propone la realización de una pieza abstracta con ponga en juego las formas, el color y el sonido, y por otro, la videocreación o la narración visual que se adentra en el proceso de edición y postproducción para explorar el concepto de found footage. En definitiva, una práctica artística donde el dibujo es el hilo conductor para narrar historias en distintos formatos y que deja en el imaginario de cada uno las infinitas posibilidades que permite este medio.

Esta selección de trabajos artísticos se ubicarán en dos espacios culturales distintos de la provincia de Granada de forma itinerante. En primer lugar, y durante el mes de junio, la obra será expuesta en el Palacio del Almirante, una casa-palacio mudéjar del s. XVI situada en el barrio del Albaicín donde cohabitan distintos espacios expositivos coordinados por la Universidad de Granada. Con esta muestra se cierra de alguna manera el ciclo formativo del Máster de Dibujo, donde los alumnos ya han desarrollado todas sus prácticas artísticas y tan solo están pendientes de completar su Trabajo Fin de Máster, que podrán defender en junio o en septiembre. Por otro lado, estos mismos trabajos servirán de inspiración para los estudiantes del Máster en la próxima convocatoria, puesto que serán expuestos también en el Centro Cultural Carmen Jiménez del Ayuntamiento de la Zubia -en colaboración con la Universidad de Granada-

durante el mes de octubre de 2022. El hecho de enfrentarnos a estas dos muestras, aun conteniendo las mismas obras, supone un reto en cuanto a la puesta en escena, ya que se trata de un espacio muy diferente que ofrece distintos tipos de recursos. No obstante, se trata de una oportunidad para sacarle el máximo partido a la obra artística en la divulgación de la misma.

Esta es la primera vez que el Máster de Dibujo propone una exposición itinerante, y esto es gracias a la colaboración de distintos organismos que ponen a disposición de los distintos Títulos Universitarios sus recursos e infraestructuras. Desde el Departamento de Dibujo, la Facultad de Bellas Artes, el Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Patrimonio, hasta la Concejalía de Extensión Universitaria y Transferencia del Conocimiento del Ayuntamiento de la Zubia, han prestado su apoyo y colaboración con esta actividad, y por lo cual estamos muy agradecidos.

Brasil. cold brew →

Arama.

~~Sarabá~~

tiene

#10

por co

→ a

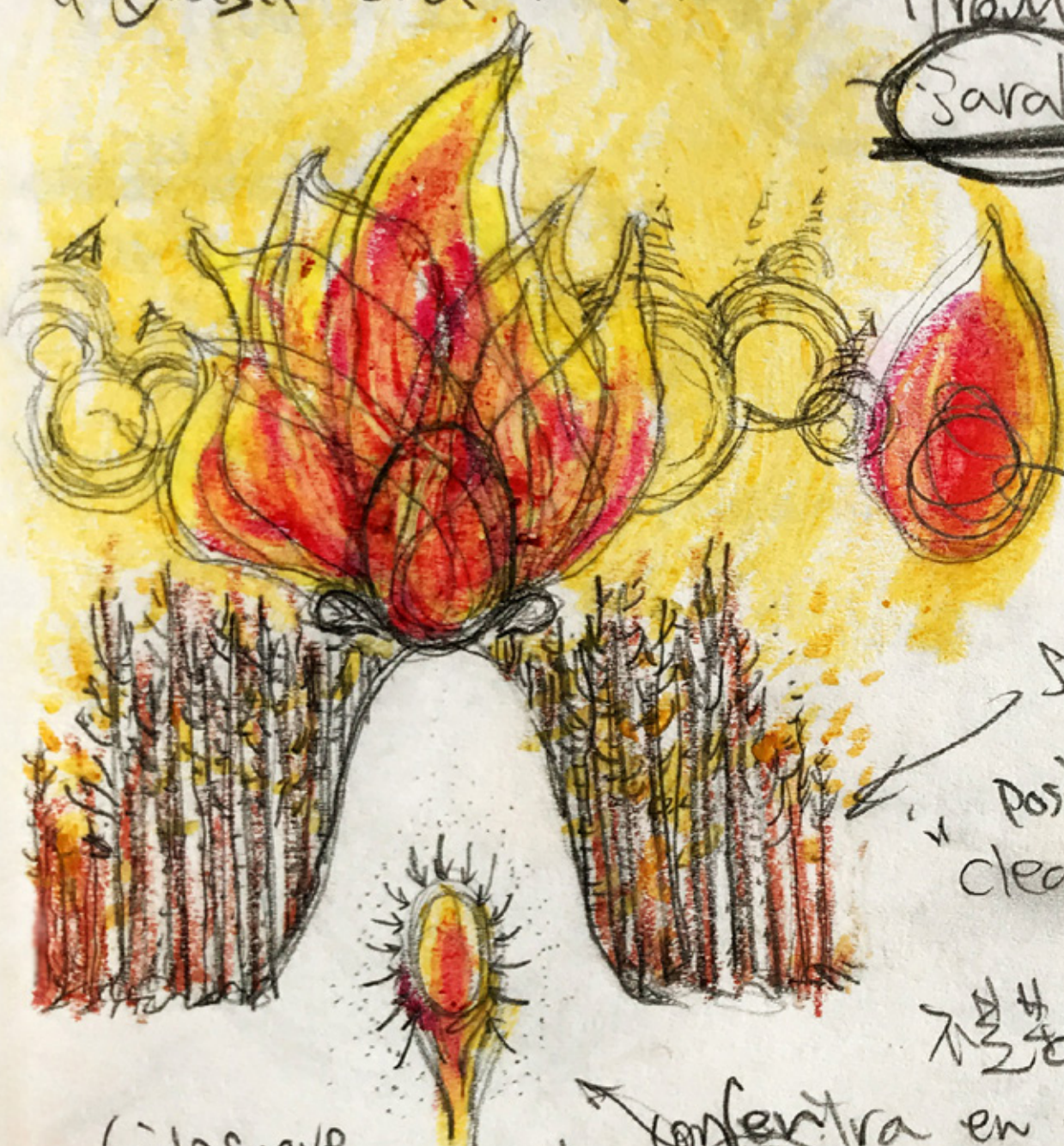
the su

Sabori

posición est

clean ...

不是甜?!



ácido suave

甜酸

甜酸

concentra en el raíz

en dulce.

集中在根部

REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LOS AROMAS / SABOR DEL CAFÉ Y SINESTESIA

María José de Córdoba Serrano
Gingyi Li

Durante el desarrollo de mi asignatura: *Métodos de investigación en Bellas Artes y sinestesia* (tomada como pensamiento holístico multimodal y como enfoque metodológico de investigación en Artes Visuales y Educación Artística), en el curso 2018/19, como en años anteriores, se hizo un pequeño estudio de campo sobre posibles sinestésicos y categorías, a modo de ejemplo de cómo debe realizarse este tipo de investigación y estudio; hubo varios casos de sinestesia encontrados entre el alumnado (Fig. 1), destacando el caso de Jingyi Li que descubrió su condición sinestésica en varias categorías. Una de las cuales es poco conocida y estudiada: olor/sabor/forma/color/textura/situación espacial/movimiento.

Presentamos un breve resumen de su auto investigación y desarrollo del mismo, con ejemplos gráficos.

A través del dibujo, y uso de color, representa cada sensación eligiendo el trazo, textura, volumen, extensión de diferentes manchas que pretenden plasmar o visibilizar lo que ella experimenta y siente.

Una auto investigación que sirvió para su trabajo Fin de Máster (*Representación artística sobre la sinestesia Olor y sabor del café*) y que, además, fue presentado en el primer *Simposio Internacional de Sinestesia* celebrado en la Universidad Estatal de Moscú, en Octubre de 2019¹. El estudio se centra en las experiencias multisinestésicas que experimenta a través del gusto de diferentes aromas y sabores del café y su representación visual artística.

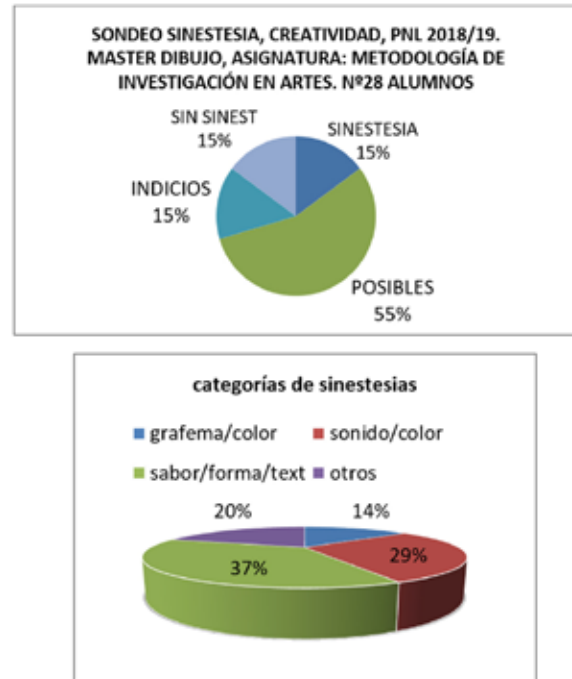


Fig. 1. Porcentaje de posibles sinestésicos entre el alumnado, y categorías encontradas 2018/19

Ella nos explica: ¿Por qué CAFÉ?:

«Los motivos por los cuales he decidido elegir el café se fundamentan en las fuertes características denotativas y organolépticas del mismo; sus notas más básicas, en cuanto a olor y sabor son: agrias, amargas y dulces. El conjunto de fragancias junto a las notas alcohólicas y el efecto astringente, determinan el sabor único del café. Para experimentar una taza de café, comenzaré con el olor y luego la degustación en la boca. Los dos pasos se repetirán hasta que termino de captar las sensaciones

interesantes. Por este motivo, la pintura que ve, no es lo que siento por un momento, sino un proceso que ocurre constantemente y cambia con el tiempo. En este proceso, el punto no es distinguir el sabor de café, sino describir los gráficos y los movimientos que siguen al sabor, y el mismo tiempo haré la descripción sensorial con unas palabras breves.

Cada pieza de esta serie tiene una forma básica que incluye la nariz y la lengua, que representan el sentido del olfato y el gusto, y en ocasiones incluso otros órganos del cuerpo, como el corazón o los pulmones que relacionada con las sensaciones o afecta las emociones. En esta serie de registros de café, el contenido se refleja en los gráficos olfativos, los patrones de sabor, los colores, incluidas sus características sobresalientes, su fuerza y su debilidad, etc...»

«Desde la expresión artística del sabor del café, estudiar la influencia de la conexión entre los diferentes sentidos en la creatividad en el arte. Examiné también en este proceso y miré hacia atrás al crecimiento de las habilidades personales. El impacto positivo de verificar la capacidad de la sinestesia para mi arte es muy importante».

A través de esta investigación, descubrí que mi sinestesia tiene las siguientes características:

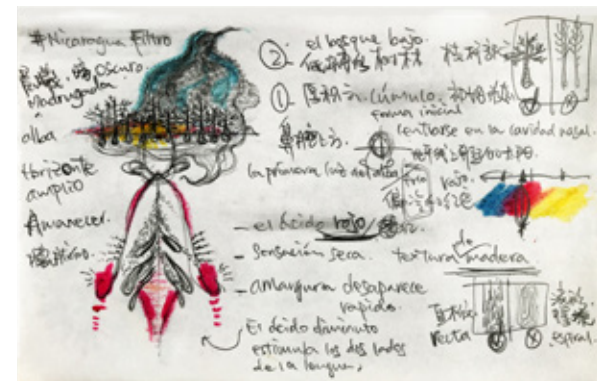
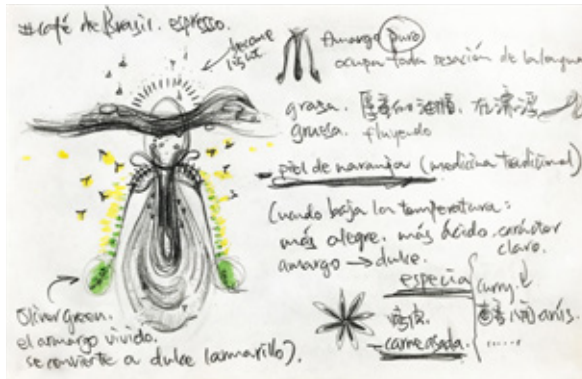
- Es unidireccional, la transmisión es irreversible. Es decir, el sabor o el olor concreto no se pueden sentir desde la imagen.
- Múltiples sentimientos están conectados, situaciones específicas:
La más común: Gusto / Olfato - Vista (disponible gráficamente, y la mayoría con movimiento); Gusto / Olfato - Tacto (textura);
Con menos frecuencia: Gusto - Oído (presentada ocasionalmente en el caso No.046 Colombia(Bonka),

en el pasado ha habido experiencia similar del café de Etiopía (Sidamo) degusté una canción sin letra («Summer Wind» de MatisYahu)

«La cosa más interesante de mi vida es que: soy sinestésica, aunque nadie me lo ha dicho antes. Esto significa que el mundo es más colorido para mí que para otros. Todo lo que necesito hacer es explorar mi percepción desde una perspectiva artística, con mis dibujos. A menudo indico visualmente algunos olores y luego los extiendo. El resultado de esto es que entiendo mejor mis habilidades».

~

1 International Scientific Symposium. Synaesthesia: Cross-Sensory Aspects of Cognitive Activity Across Science and Art (Moscow, October 17-20, 2019). Moscow State University of Psychology and Education.



No.011 Brasil espresso

15.5x10.5 cm

Grafito, cera y corrector líquido en papel.

2019

No.022 Brasil cold brew

15.5x10.5 cm

Grafito, cera y corrector líquido en papel

2019

No.017 Honduras espresso

15.5x10.5 cm

Grafito, cera y corrector líquido en papel.

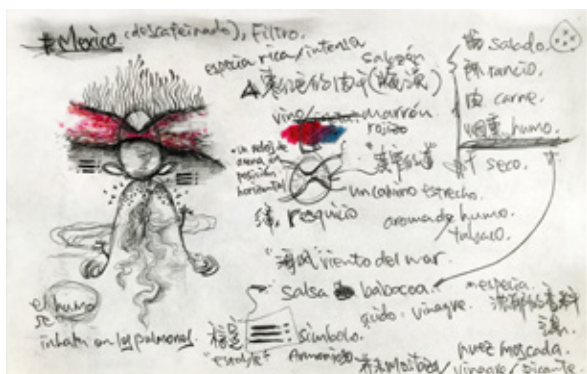
2019

No.023 Nicaragua filtro v60

15.5x10.5 cm

Grafito, cera y corrector líquido en papel.

2019



No.025 Mexico filtro v60

15.5x10.5 cm

Grafito, cera y corrector líquido en papel.

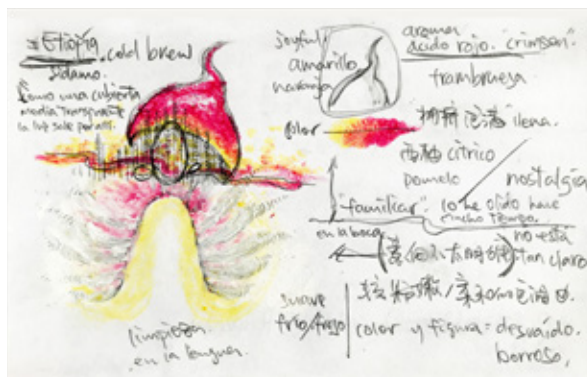
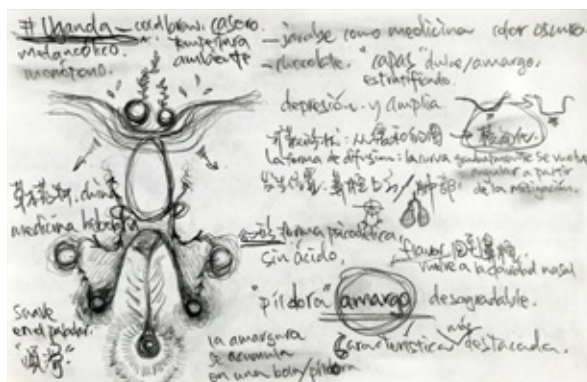
2019

No.036 Uganda cold brew

15.5x10.5 cm

Grafito, cera y corrector líquido en papel.

2019



No.043 Etiopia (Nansebo) filtro v60

15.5x10.5 cm

Grafito, cera y corrector líquido en papel.

2019

No.047 Etiopia (Sidamo) cold brew

15.5x10.5 cm

Grafito, cera y corrector líquido en papel.

2019



ESTRUCTURAS INVISIBLES

Juan Francisco Acosta Torres

Preámbulo

Durante más de una década, en el *Máster Universitario en Dibujo - Ilustración Cómic y Creación Audiovisual*, en su asignatura *Aspectos Creativos del Dibujo Contemporáneo*, se ha venido prestando una especial atención a las metodologías de creación gráfica de tipo abierto, basadas fundamentalmente en las experiencias de percibir y dibujar. En los contenidos de *Dibujo, naturaleza y recepción*, hemos tenido muy presente la mirada en el contexto circundante, siempre desde la posición del individuo o sujeto que establece su propia comunicación o conexión por medio del dibujo, reforzando así el valor de ese mismo posicionamiento y reconociéndolo muy por encima del logro personal. Al mismo tiempo, el interés por otros procedimientos y estrategias menos conocidas y que van más allá del estilo o de la técnica, ha ido creciendo en su demanda. Se trata de otras capacidades del dibujo que lo sitúan en el borde mismo de su marco disciplinar y que permiten incorporar enfoques más intuitivos y alternativos, enfoques que dejan un mayor espacio a lo involuntario, a los automatismos, al pensamiento inmersivo y a las nuevas posibilidades de notación gráfica provenientes de otros campos no exclusivamente afines al arte. La información manejada en los talleres, por muy descriptiva y avanzada que sea, no puede ser sustitutiva de la experiencia o de la esencia misma del acto de dibujar, en definitiva, de la manera de vivirla físicamente en toda su amplitud y en primera persona. En todo acto creativo, subyace una necesidad de conocimiento que nos motiva a poner en tela de juicio todo aquello que se da habitualmente por sentado, haciéndonos preguntas que acaban propiciando, casi con toda probabilidad, nuevas vías de investigación. Por lo tanto, esa necesidad de llegar un poco más lejos, contribuye en efecto, a remover nuestra zona de confort, aunque nos

topemos con las dificultades y controversias propias del transitar por caminos angostos y difíciles. De igual modo, entrar en conflicto con lo aprendido en el contexto de las Bellas Artes no tiene porqué ser algo negativo, más bien al contrario, nos interesa hacer visible, a la vez que productiva, esa misma fricción, aceptando de paso valores y aspectos que no formaban parte de nuestro catálogo oficial de recursos y estrategias personales. En consecuencia, hay que dejar la puerta entreabierta a procedimientos más sensitivos y contingentes donde otras áreas transversales extra-artísticas puedan entrar en el juego. Durante las sesiones de trabajo presencial, se han reforzado precisamente estos aspectos, con aportaciones teóricas orientadas específicamente hacia esa línea operativa y un tanto marginal del dibujo. Algunas de las piezas seleccionadas para esta muestra, como también, algunos de los artistas que citaremos en este texto, tienen de hecho relación con esos contenidos incluidos en el material teórico-visual con que documentamos periódicamente nuestras clases en el taller.

Sobre la condición de relato

En referencia a la idea planteada para esta exposición de trabajos seleccionados y que gira sobre la temática de las *imágenes que cuentan*, tenemos que reconocer que la necesidad de transmitir un sentimiento, compartir una idea o relatar un suceso, es un hecho inherente a nuestra condición humana. No se produce solo por una inevitable pulsión anímica, sino que es una expresión que surge desde nuestro interior y que necesita ser comunicada y compartida con otros, a través del bagaje de la experiencia. De este modo, antes de entrar en aspectos de mayor relación con el dibujo se hace conveniente partir, al menos, desde uno de los géneros literarios más antiguos: el cuento. En un memorable encuentro televisivo sobre literatura en Méjico en Noviembre de 1978, Jorge Luis Borges expresaba su opinión sobre el mismo de forma muy sencilla y coloquial:

Los cuentos corresponden a imaginaciones, quiero decir, que yo voy recorriendo las calles de Buenos Aires, y de pronto entreveo algo, y eso que entreveo, es como si fuera una isla, digamos que viera de lejos, veo generalmente una punta y la otra, pero lo que no veo es lo que sucede entretanto, y eso generalmente es un cuento. [...] porque los cuentos, al final del todo, son invenciones (Cousseau, 2013, 12m57s).

Seguramente para Borges, el cuento, era el mejor modo para entender sus propias fantasías y lograr así transmitir las por medio de la escritura. Lo más interesante de su observación ante los contertulios allí presentes, es cómo acude a imágenes tan simples y a la vez tan contundentes para definir de forma muy íntima lo que es un cuento. En cierta manera, nos emplaza ante la apariencia enigmática de ciertas cosas o sucesos que se manifiestan en la realidad, justo ante nuestra percepción o atención. Lo que acontece en «el entretanto», ese objeto desconocido que reaviva nuestro interés, necesita ser desentrañado y transmitido a través de la invención del relato. Si hacemos extensiva esta afirmación a las imágenes artísticas y más concretamente, hacia el dibujo, comprobaremos cómo subyace en ellos esa misma condición narrativa. De hecho, sabemos que lo que acontece en la realidad no puede ser observado o aprehendido en su totalidad o en su plenitud, sólo podemos percibir una determinada capa, y desde ese «entrever» del que hablaba Borges, sucede que cuando tratamos de contarla o representarla por medio del dibujo se convierte inevitablemente en una invención.

Ricardo Horcajada (2012), en el resumen de su capítulo dedicado al dibujo contemporáneo: *Estrategias gráficas contemporáneas*, destacó una serie de puntos clave en referencia a los «aspectos comunes a los sistemas de representación gráfica actuales». En el segundo apartado, propone la «primacía de lo literario, [que] viene dada por la necesidad de comunicar, de contar cosas, de compartir» (p. 60), y que no solo hace referencia a los enfoques o puntos

de vista sino a las experiencias personales. Esa condición de relato en el dibujo actual deviene de la conexión existencial con el mundo y de la utilización de elementos retóricos. Para Horcajada tiene por tanto, «un carácter profundamente fenomenológico, como si fuera parte de una cartografía de la experiencia» (p. 60). Estas formas de enunciación del dibujo, parten de su propia génesis y se desarrollan también en su propio crecimiento, trazo a trazo. De este modo, todo ese tránsito puede mostrarse en una doble posibilidad, por un lado, en el espacio casi virtual donde la representación se consolida como imagen significante y, al mismo tiempo, en el lugar donde se proyecta y sucede todo: los recorridos, las superposiciones, los aciertos y los arrepentimientos, en definitiva, en el terreno al que no dudamos en llamar, soporte.

Pero una vez el dibujo ha concluido y es mostrado, tiene que ser interpretado por el espectador. Como nos plantea Georges Didi-Huberman (2013), las imágenes son a veces indescifrables y oscuras, a menos que nos tomemos «la molestia de leerlas, es decir de analizarlas, descomponerlas, remontarlas, interpretarlas, distanciarlas fuera de los “clichés lingüísticos” que suscitan en tanto “clichés visuales”» (p. 24). No basta solo con mirar los dibujos, muchas veces hay que hacer un esfuerzo por entender o descifrar lo que nos transmiten, diferenciando los propios niveles de su producción si fuese necesario; desde la estricta certificación de la huella en un simple trazo, hasta su emanación imaginaria más simbólica. Aquello a lo que representa o convoca intencionalmente, para hacernos pensar por medio de analogías o metáforas, en sucesos, fabulaciones y significados.

Duración

Esto nos lleva directamente a pensar en la experiencia de la elaboración y la lectura de un dibujo como partes sustanciales de

su sentido y su función. Retomando de nuevo a Horcajada (2012), en el cuarto apartado de la misma publicación nos propone «la temporalidad» como otro de los aspectos comunes al dibujo: «tanto en la ejecución como en la observación. [Una] demora que no llega a contemplación precisamente por la forma en que está representada» (pág. 60). Se trataría por tanto, de un alargamiento de la experiencia misma, donde se ponen en juego muchos más aspectos de los que habitualmente se convocan en la representación, concertando otros estímulos que van más allá de lo percibido o de la recurrencia de la memoria. Nuevos y enriquecedores elementos que no contaban a priori, dejando con todo ello, un mayor espacio a otras relaciones, a otras alteridades. El hecho creativo no consiste solamente en sobredimensionar los elementos percibidos y significantes, sino en tomar conciencia de las interacciones entre ejecución, observación y pensamiento. La artista Vilja Celmins (s.f.) lo plantea de la siguiente manera:

La razón por la que creo que hago imágenes que requieren tanto tiempo es porque siento que el trabajo físico en sí mismo deja pasar algo más, dejando que algo se filtre inconscientemente, algo sutil que mi cerebro no fue capaz de descubrir (párr. 78).

Si se llega a manifestar tal reconocimiento, es después de haber pasado muchas veces por esa percepción de lo temporal durante el acto de dibujar. Una experiencia que se dilata, no solo en la travesía que va desde la fase de apropiación de estímulos e información hasta la materialización final en resultados gráficos acabados, sino en reafirmar voluntariamente la propia mediación como elemento que permite comprender mejor la elaboración misma del dibujo. Esa *durabilidad extendida* no es un concepto narrativo comparable por ejemplo, al tiempo cero representacional de una pintura de bodegón, no se trata de un instante congelado o de un *momento*

pregnante mediante el cual nos situamos en una actitud contemplativa, sino que es en todo caso, una lectura profusa, una exploración similar a la arqueológica o la forense, pues trata de cuestionar y recomponer los distintos elementos que conforman el dibujo. Incluso podría llegar a ser una re-significación a partir del programa de operaciones que articula todas las señales expuestas. Como nos recuerda el filósofo Nicolás Bourriaud (2008), afortunadamente «la obra contemporánea se presenta ahora como una duración por experimentar, como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado» (p. 14). Un intercambio que deja espacios para restablecer nexos significantes con el mundo real.

Estrategias abiertas

La representación desde lo visible, ha fomentado en el artista el deseo apremiante de situar sus capacidades sensoriales sobre otras formas posibles de prospección, sintiéndose además en la obligación de reflejar en el soporte, sus propios estímulos visuales con la rapidez suficiente para asegurarse de no perder la intensidad del hallazgo fugaz. El problema es que tales impresiones no son precisamente mediaciones libres y directas, sino todo lo contrario, pues dependen muchas veces de inercias egocéntricas aprendidas que le motivan a ser el único intérprete posible para esa mediación. Aún hoy persiste en el espectador la convicción de que el artista puede alcanzar algo parecido a una *condición demiúrgica*, aquella que le otorga un don o autoridad para entender aquello a lo que los demás no podemos llegar. Afortunadamente, estos estereotipos pertenecen ya al pasado, porque las estrategias artísticas actuales articulan los procesos perceptivos en conjunción con otras formas de pensamiento, administrando las sensaciones y los estímulos desde otros posicionamientos y dando mayor importancia a la experiencia real en el contexto. Sin duda todo ello va cambiando nuestras vías de conexión y comprensión con aquello que nos rodea,

y aunque sabemos, que una parte del problema puede efectivamente ser extraída y expuesta, otra gran parte permanece aún no revelada. En consecuencia, siempre quedan espacios no sondeados en los que profundizar, otros modos posibles de relación esperando ser conciliados. Así, la tendencia del dibujo actual es mostrarse más abierto y transparente, como sucede, por ejemplo, en el dibujo diagramático. De hecho, surgen metodologías alternativas que parecen muy útiles tanto para «indicar cómo funciona algo en el mundo físico» (K. Ofer, 2021, párr. 2), como para articular nuestra experiencia en un lugar o en un contexto determinado. En estas tipologías del dibujo se conciertan otros aspectos que van más allá de lo visible o lo aparente, a través de elementos especulativos provenientes de otros órdenes y que son plasmados por medio de formas gráficas no convencionales. Y no solo se trata de materializaciones literales, sino que son las propias notaciones que provienen de la aplicación deliberada de otras formas de agenciamiento. Esta otra manera de ver las cosas opera cambios más radicales y complejos al pasar por procesos que ya no son necesariamente artísticos. Lo científico, lo sistemático, también lo lingüístico, pueden contribuir a diversificar nuestra experiencia y a potenciar los vínculos con otros soportes no previstos. El autor puede generar por sí mismo las herramientas de conexión, las codificaciones de distinta naturaleza que permitirán, desde metodologías o programaciones específicas, articular todo aquello presente o afectado en el campo de la interacción. Cuando decimos todo aquello, puede ser cualquier cosa: percepciones, estímulos, vivencias, itinerarios, registros, resultados, etc., cosificados desde la voluntad misma de transcribir funcionalmente todas esas conexiones de distinta naturaleza o entidad. De este modo, la obra se puede desarrollar en paralelo a los acontecimientos conectados, multiplicando los focos de atención, «mirando el cambio de las cosas, lo que ocurre, lo anotado y lo que no. [...] Todas las cosas son iguales al

mundo» (Copley, s.f., párr. 2). Consecuentemente, su duración se ve incrementada por la progresión de rastros y acciones contingentes, la obra se va haciendo también por sí misma, y el autor contribuye a traducir y cartografiar esas señales y sucesos siendo esta su postrera cualidad narrativa. Pero ese posible carácter narrativo no se produce, en modo alguno, como una transcripción directa desde las apariencias formales, porque supuestamente aquello que vemos representado, puede provenir de otra cosa, y por tanto, debería interpretarse por debajo o por detrás de aquello que, a primera vista, estamos observando o leyendo. Su resolución final puede ir más allá de lo comprensible, incluso de lo que no es pensamiento. Como sostiene Martina Copley (s.f.), la obra se genera desde estructuras que integran forma y pensamiento a través de la experiencia y de hecho, no presenta «una forma determinada. Idea sonora, objeto y modalidad se cotejan para configurar un espacio estructural para que algo exista, un espacio en el que la obra avanza hacia una apertura y al mismo tiempo se interroga sobre sí misma» (párr. 3). En este mismo sentido resulta bastante habitual encontrarse con propuestas creativas en las que, distintas acciones programadas, se suceden unas sobre otras, yuxtaponiéndose y entremezclándose en una misma superficie, incrementando de este modo las posibilidades de lectura a través del palimpsesto. Los estímulos percibidos pueden hibridarse con cálculos precisos como si fuesen esferas opuestas que se fusionan en una misma representación. Visto a una escala mayor, actúan como pliegues que se conectan entre sí desde niveles de diferente procedencia, mezclando elementos materiales e inmateriales, dialogando o pugnando en acciones simultáneas.

Indudablemente, estas estrategias operativas, bien podrían ser un reflejo inercial de la manera en que hoy vivimos, devorando más imágenes que nunca bajo el incesante raudal informativo y tecnológico. El hipertexto y la multipantalla, son ya elementos habituales de nuestro

contexto cotidiano, aunque también es verdad, que esa superabundancia paradójicamente, va cambiando nuestro sentido de la realidad, separándonos materialmente de lo visible analógico. En este tipo de dibujos, la densidad operativa y narrativa, como lugar de acción inagotable donde coexisten actividad gráfica y pensamiento, consiguen generar una gran diversidad de lecturas paralelas, no solo en su sentido material, sino en un sentido que se asemeja mucho a una actividad *multimedial*. Nikolaus Gansterer (2018), lo argumenta de la siguiente manera:

Cuando uno simplemente disfruta de perderse en los detalles de una obra, al final uno es recompensado con dejarse llevar por un mundo fascinante de pensamientos y estructuras que se materializan de formas inesperadas, y que oscila entre la ciencia y la ficción (párr. 5).

Las posibilidades creativas y expansivas del dibujo actual no solo están al servicio de la invención, también pueden mostrar todo su potencial narrativo, su capacidad para contar cosas. Estos procesos y estrategias gráficas que hemos comentado anteriormente, sin duda manifiestan esa nueva condición, tanto en su ejecución, como en las condiciones temporales incluidas en sus desarrollos representacionales y de posterior lectura. Pueden llegar incluso a actuar como metalenguajes, dada su capacidad para concitar y explicar visualmente otros campos de conocimiento, interpolando otros órdenes contingentes, amplificando en el dibujo unas posibilidades infinitas, que van mucho más lejos de sus apariencias y de sus funciones.

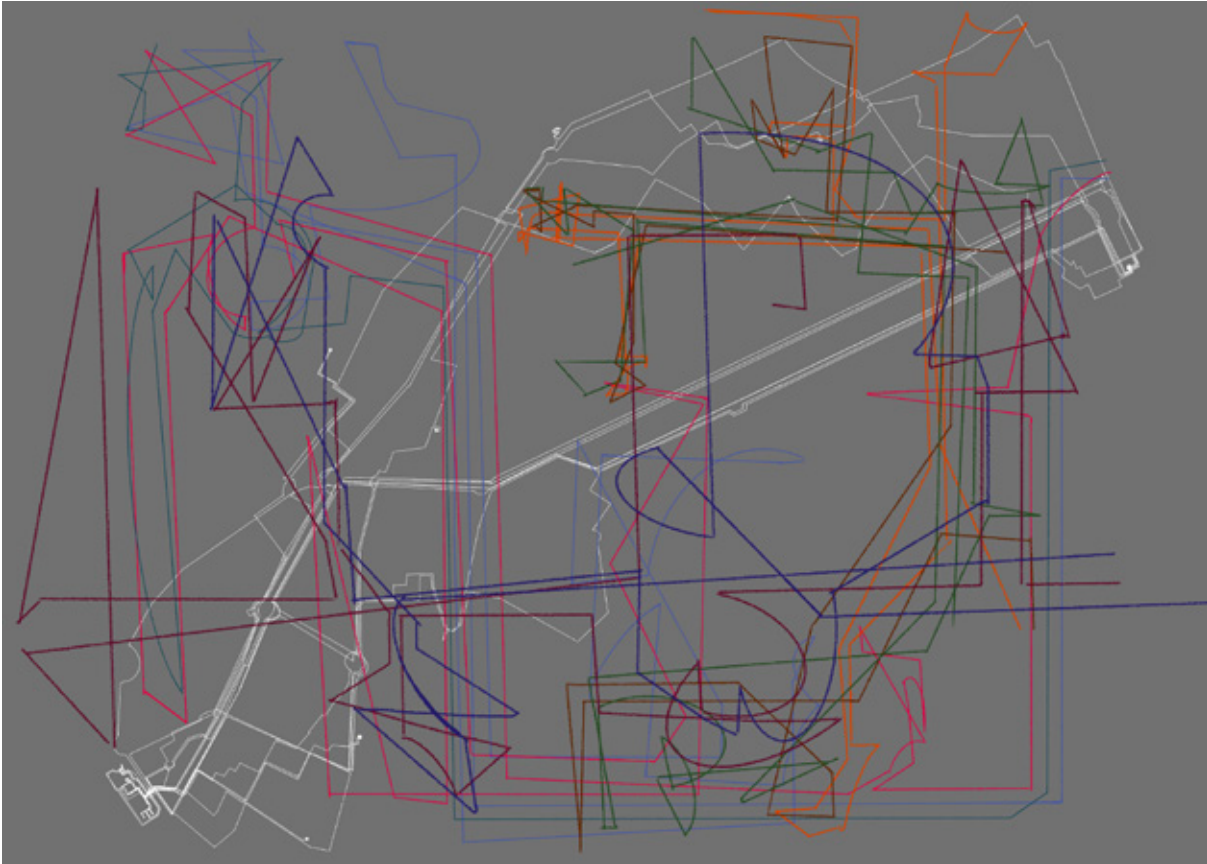
A propósito de los dibujos seleccionados

Para la presente exposición sería justo decir que las piezas seleccionadas no deben ser concebidas como el resultado de un proceso o como obras definitivas y consolidadas, porque más allá de valoraciones estéticas, en verdad, son los resultados de las realizaciones producidas a partir de momentos de

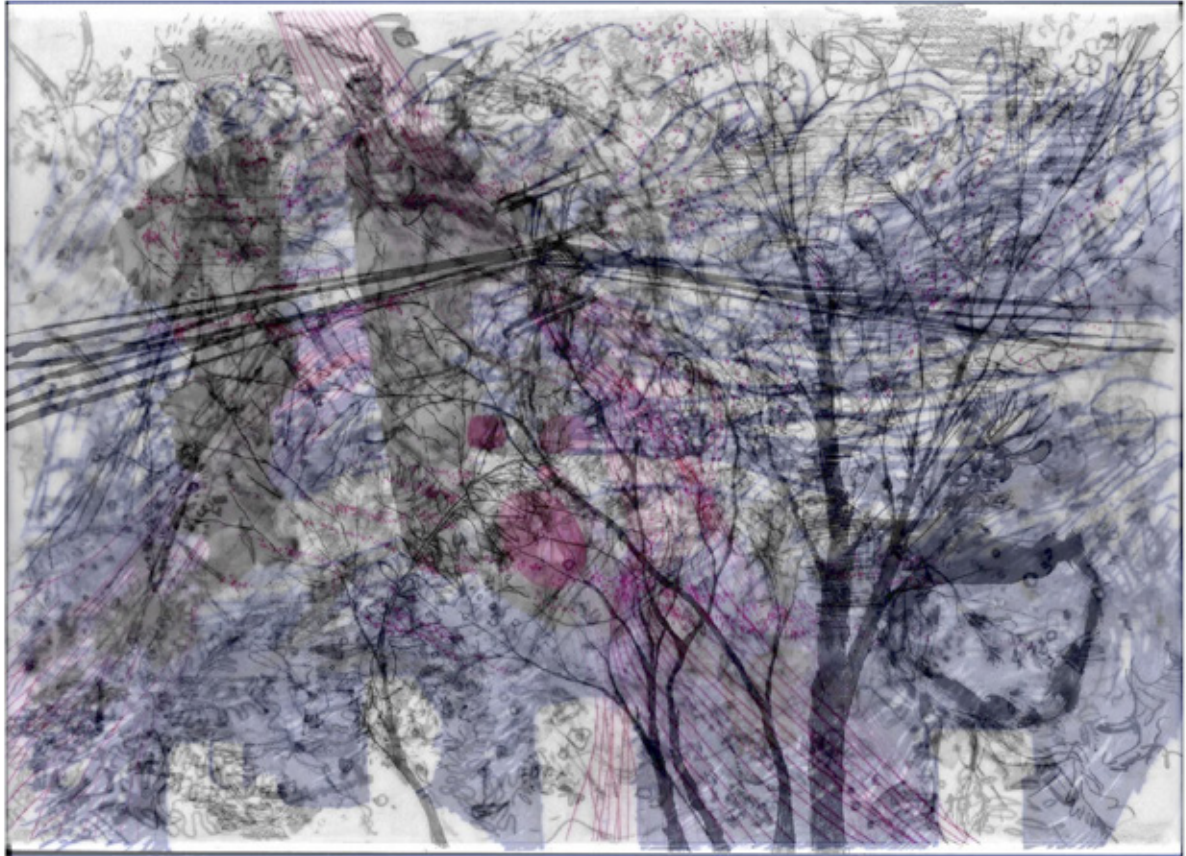
controversia y discusión en el marco del taller. Elaboradas en un brevísimo lapso de tiempo, su función en esta muestra, tiene sobre todo el carácter testimonial de la exploración realizada. Gran parte de su valor, en todo caso, lo podemos encontrar en el atrevimiento del artista para bordear exitosamente su zona de seguridad, aceptando y aplicando de un modo alternativo su propósito y su forma de dibujar, obteniendo de todo ello, un resultado que podrá enriquecer su comprensión en torno al acto creativo, asimilándolo en lo posible como algo personal y nuevo, algo de lo que a buen seguro, podrá disponer cuando sea necesario.

Referencias:

- Borriaud, N. (2008). *La estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora.
- Celmins, V. (s.f.). *Explore the art of Vija Celmins*. Art & Artists. Tate.org. Recuperado: Diciembre 11, 2021, de <https://www.tate.org.uk/art/artists/vija-celmins-2731/explore-art-vija-celmins>
- Copley, M. (s.f.). *Martina Copley*. Recuperado: Marzo 30, 2022, de <http://www.martinacopley.com/information>
- Cousseau, C. (9 jun 2013). *Êdoctum: Encuentro. Jorge Luis Borges I*. [Archivo de Vídeo realizado en Noviembre de 1978]. Recuperado: Febrero 2, 2022, de <https://youtu.be/VPxShPjwP-g>
- Didi-Huberman, G., Chéroux, C., Arnaldo, J. (2013). *Cuando las imágenes tocan lo real*. Traducción Inés Bértolo. Círculo de Bellas Artes.
- Gansterer, N. (2018) *Drawing as Thinking in Action*. Recuperado: Octubre 13, 2021, de <http://www.gansterer.org/drawing-as-thinking-in-action/?n=18>
- Horcajada, R. (2012). *Cap.1. Un paseo sobre la nieve. Apuntes sobre el dibujo contemporáneo. V. Resumen*. en Horcajada, R., Torrego, J. (2012). *Estrategias gráficas contemporáneas*. Colección Cuadernos de Bellas Artes / 03.
- Ofer, K. (18 Enero 2021). *Transparent Drawing - Diagram vs. Representation*. Recuperado: Septiembre 16, 2021, de <http://www.transparentdrawing.com/diagram-vs-representation/>



Trayectos
Francisco Bleda López
Técnica digital
2020

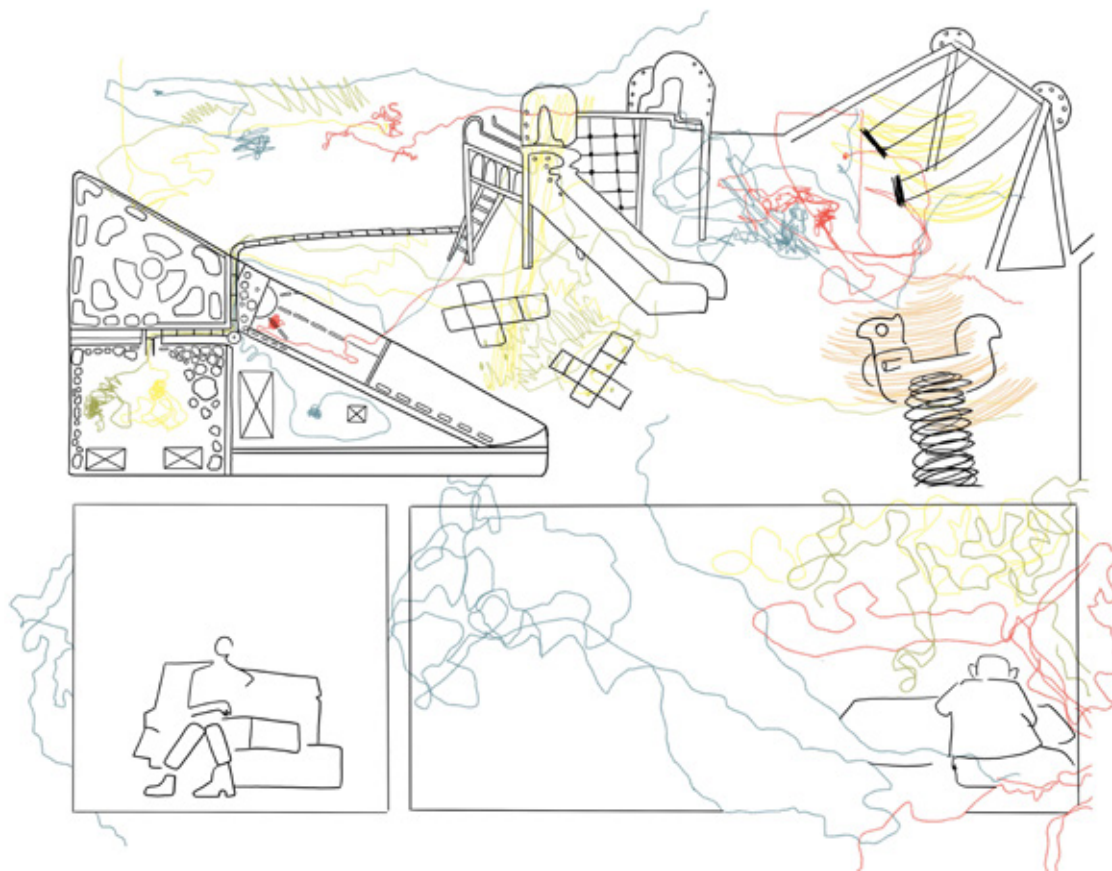


Capas

Julio Brujis Helfgott, Renato Chávez Pajares, Málory Romero Tovar

A4. Téc. mixta, Tinta, grafito sobre papel vegetal

2020



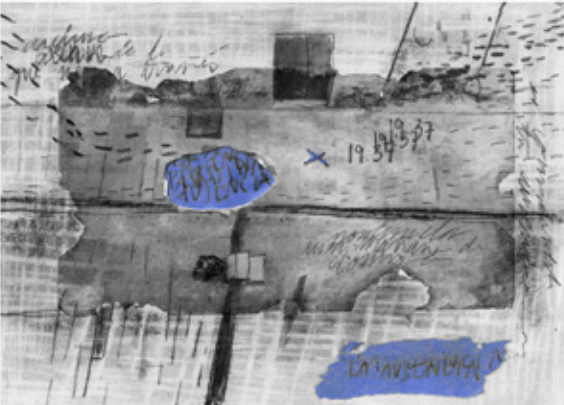
El parque
Emejota Art (M. José Quiles Heras)
Técnica digital
2020



Sin título: VII, IX, X

Andrea Pravia López

Pequeño formato. Tinta, grafito sobre papel
2020



Sin título

Carmen de la Riva García

Pequeño formato. Técnica mixta sobre papel
2021



Perros y cráneos

Pelayo Fernández Fernández

Din-A0. (8 folios unidos). Técnica mixta sobre papel
2021

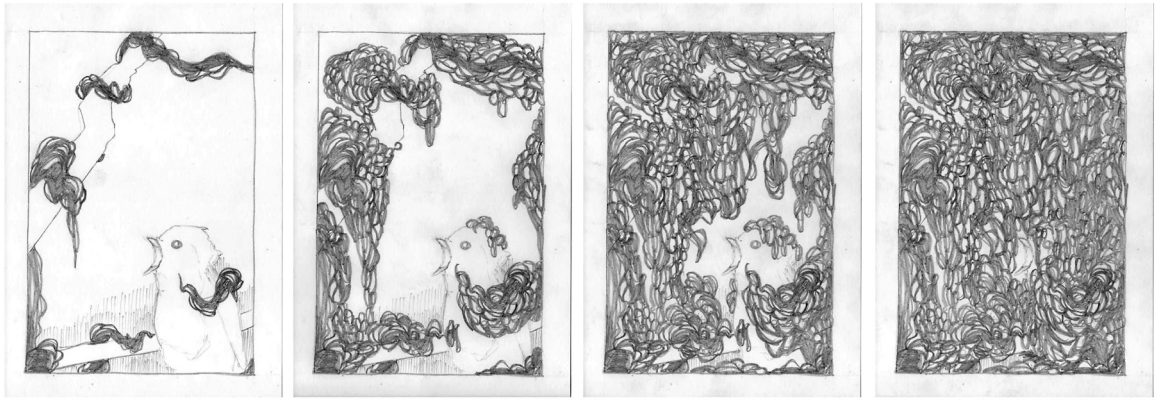


Ficus macrophylla II

Hibiscus

Ana María Mingorance Paredes

Pequeño formato. Tinta china, acrílico, acuarela y grafito sobre papel
2021



Why Birds

Invasión 2

Juan Diego Peláez Priego

Pequeño formato. Grafito sobre papel

2021



Sin título

Emmanuel Cantón

Pequeño formato. Tres bocetos coloreados digitalmente
2022

El teu cap i el teu cul



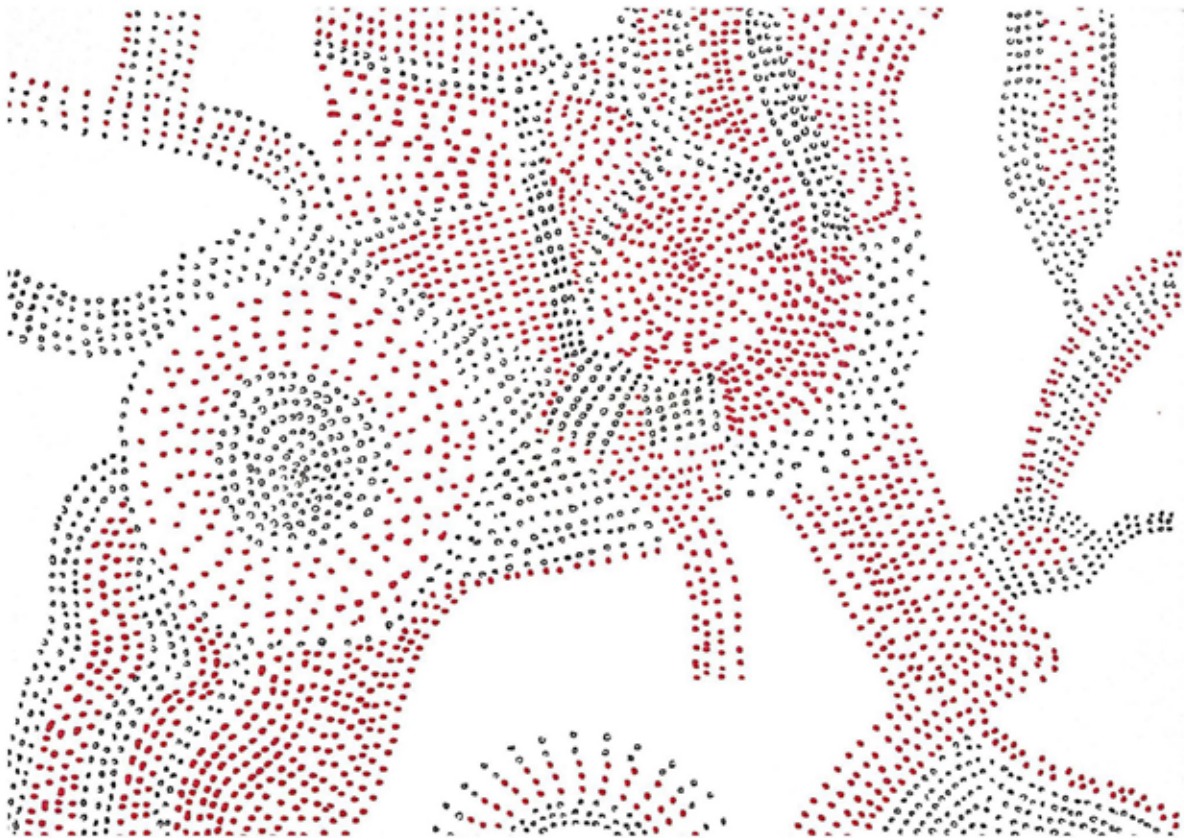
Cera sobre paper fabriano A3.

Saps? M'agrada el teu cap i m'agrada el teu cul

Saps? M'agrada el teu cap i m'agrada el teu cul
-dues meitats bessones desparionades-
La meua lengua com un caragol silent
ressegueix, lent, tot l'arbre, de l'arrel a la copa.
Amb l'amor a l'esquena, com una casa closa,
i un bri d'esglai al cap de les antenes,
m'emparro per l'escorça i estimo cada grip,
cada fulla, i el corc que adesiara hi plora.
Saps? M'agrada el teu cul i m'agrada el teu cap.
Un comilloberiet de saliva brillant
liga els racons que el sol amb tall segur destrua.
El paisatge divers de la bola del món
és el teu cos, avui, ofert, com un deliri
de terra, al meu deler de boca viatgera.

Sal oberta, Maria Mercè Marçal

Traçat d'un cant
Ana Escrig Muñoz
Técnica mixta
2022

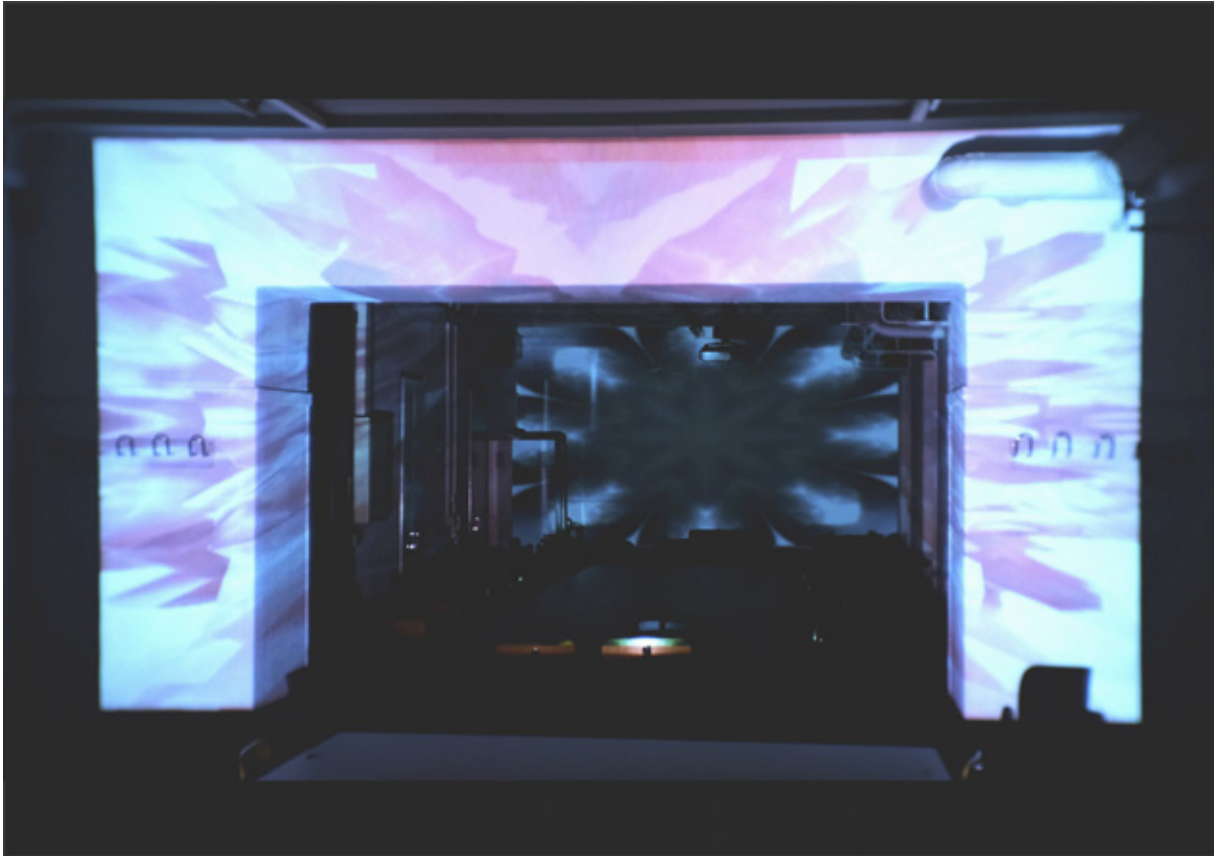


Punto de encuentro

Mariángel González Arroyo

Pequeño formato. Bocetos coloreados digitalmente

2022



Deambular

Camilo Andrés Gutiérrez Rodríguez

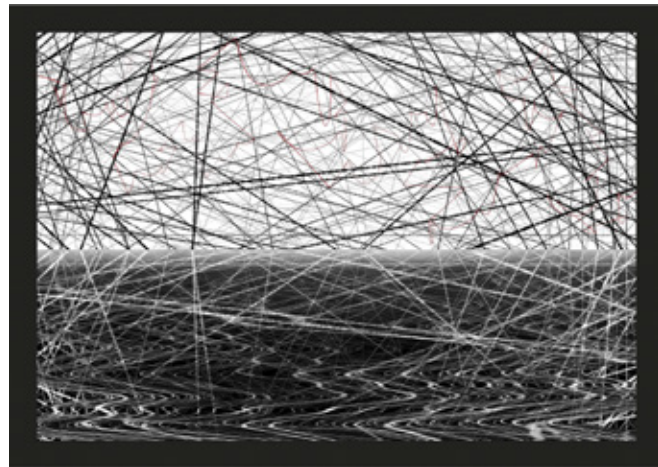
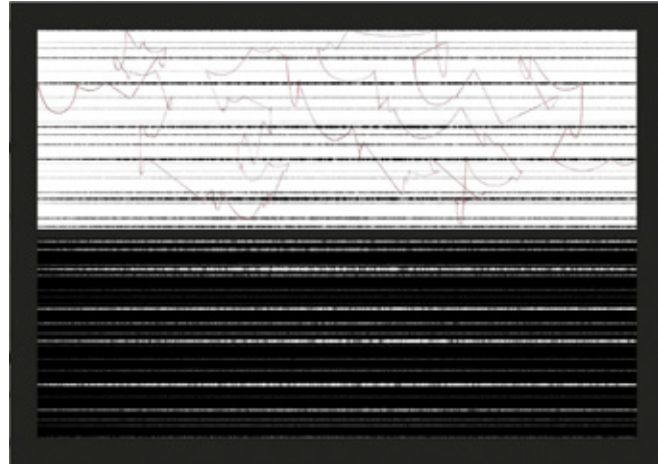
Captura fotográfica de proyección de video sobre pared. Video-proyección
2022



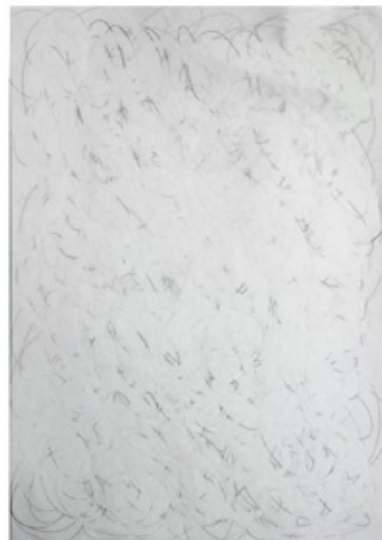
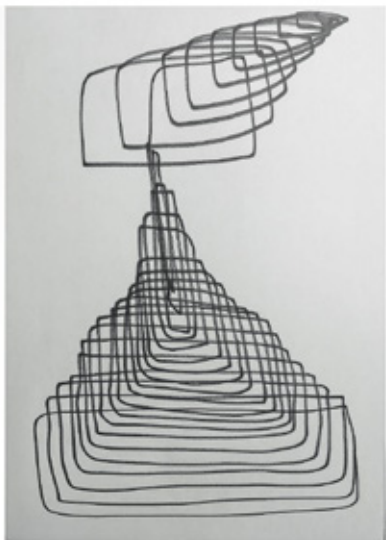
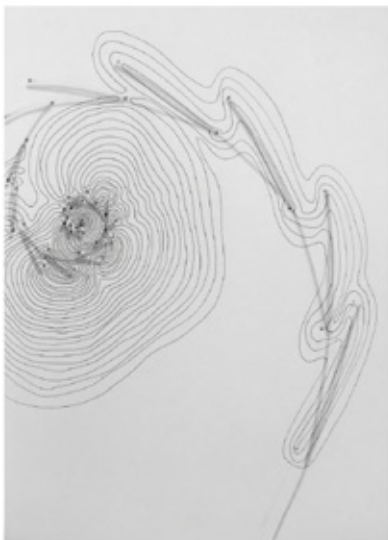
Sin título

Javier Megías Molero

Medidas variables. Carboncillo y lápices conté sobre papel
2022



Hilo rojo:
Hilo rojo del destino 4 y 5
Minerva Navarro Martínez
Técnica digital
2022



Garabateando 2, 3, 4

Víctor Santos Fernández-Arroyo

Pequeño formato. Rotulador, grafito, goma de borrar sobre papel
2022



EL DIBUJO COMO MEMORIA DEL PATRIMONIO

Asunción Jódar Miñarro

La muestra de las obras creadas por los estudiantes del *Máster Universitario de Dibujo, Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual* es en realidad la expresión de la búsqueda de un método respecto al lenguaje del arte para determinar nuevas posibilidades de desarrollo. Para descubrir el rigor de la capacidad creadora que surge y crece con la fuerza de la reflexión.

En la línea de pensamiento y creación de imágenes a partir de las obras del patrimonio artístico, se definen nuevas obras de arte que muchas veces están más allá de lo buscado inicialmente y de la primera intención.

Esto puede manifestarse en un hacer reflexivo que no es un ciego crear. Por ello los estudiantes escriben sobre sus obras como lo que han sido desde el principio; lugares de pensamiento con voluntad de superar la interpretación de la obra de arte de referencia.

En sus escritos manifiestan la complejidad y dificultad de su trabajo, dejando al desnudo un método de tanteo guiado por elementos fundamentales de forma y contenido.

En cierto modo intentan responder a las preguntas intrínsecas de sus diferentes proyectos, a los criterios indefinibles e irrenunciables de complejidad que han utilizado. Y sobre todo al resultado final; la obra nueva creada por ellos mismos.

La nueva obra de arte como manifestación de la libertad más real y absoluta que el artista aborda habiendo

atravesado y examinando las posibilidades concretas del material que utiliza, reconociendo sus leyes e imposiciones y lo más importante: Habiendo mantenido un diálogo y llegado a un acuerdo con las ideas de la obra de arte de referencia.

Alba Ortega Pérez

Los bestiarios se encuentran en muchas ocasiones a lo largo de la historia como un libro de información de criaturas: desde el antiguo Egipto pasando por los bestiarios medievales ilustrados hasta la actualidad. El libro en el cual me he querido basar para este trabajo es *El libro de los seres imaginarios* (Jorge Luis de Borges, 1967) que recopila criaturas de diferentes culturas y leyendas del mundo.

Tras leer el libro he elegido 5 criaturas por propio interés personal:

- Catoblepa
- Leucrocotas
- Mono de tinta
- Peritio
- Dragón

Tras definir las características que iba a escoger de sus descripciones y realizar un boceto de cada una de las criaturas usando las referencias correspondientes de los animales mezclados, desarrollé 3 de estas pictóricamente en técnica digital: Mono de tinta, Peritio y Dragón (una de sus múltiples descripciones), con vistas a que se pueda incorporar como una ilustración editorial que acompañe al texto descriptivo. (Figs. 1-3)

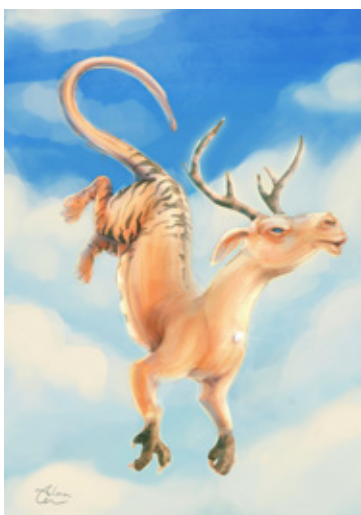
Ana Escrig Muñoz



L'Albufera

L'Albufera además del nombre de la pieza, es la zona geográfica en la que ubicamos este proyecto. Se trata de un patchwork en el que influyen distintos elementos de la tradición de las comarcas de l'horta en la provincia de valencia. Hay retales de indumentaria valenciana, telas que se asemejan al saco de arroz y telas con transferencias de imágenes del parque natural y de ortofotos históricas del archivo cartográfico valenciano. Es una zona de importante patrimonio natural en la cual se han intentado realizar distintos macro proyectos de complejos turísticos entre otros, y ha sido la propia población de la zona la que ha conseguido paralizarlos y que este sea uno de los parques naturales protegidos más importantes de la comunidad. (Fig. 4)

Beatriz Rodríguez



Figs. 1-3



Fig. 4

A vosotras

El patrimonio engloba una serie de experiencias que se transmite de generación en generación. Es algo tan cotidiano que no nos detenemos a estudiar aquello que es cercano a nosotros. Es por ello que esta pieza intenta transmitir el patrimonio cercano desconocido y con gran valor artístico.

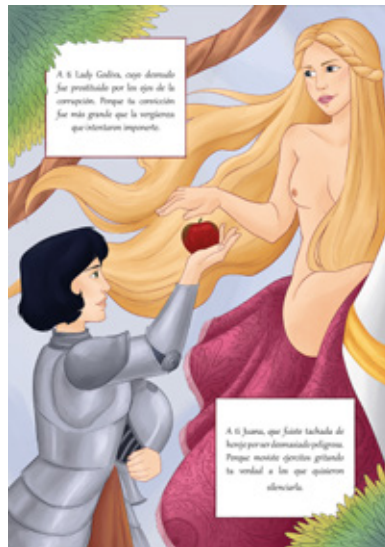
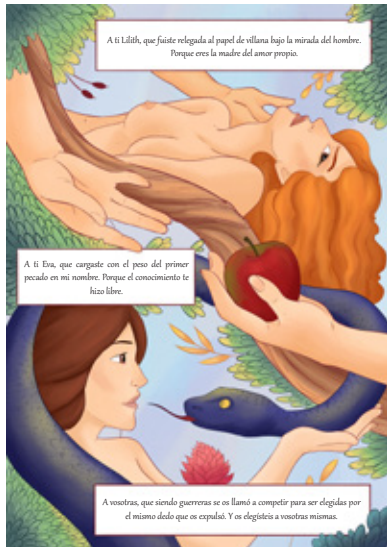
El patrimonio puede ser una fuente de inspiración para los artistas, para interpretarlo y trasmitirlo, en esta ocasión desde una visión femenina a través del dibujo contemporáneo del retrato femenino. En esta pieza se intenta reflejar el estilo Barroco de la cubierta del camarín de la ermita del Cristo de la Salud de Santa fe (Granada) que se estructura mediante una cúpula realizada en el S. XVIII, para ello se ha seleccionado un motivo geométrico que conforma la estructura decorativa de la yesería y se ha creado una trama que compone un



Fig. 5

fondo muy ornamental siguiendo las características del estilo artístico.

A vosotras es un pequeño cómic que alude a la relación de la feminidad con la sexualidad y el deseo. Históricamente, la mayor parte de los productos culturales que se han generado han tratado a la mujer desde el rol de deseada. Mientras que, sistemáticamente las mujeres deseantes se han sido humilladas y castigadas a ojos de las sociedades. (Fig.5)



Figs. 6-8

Blanca Zufri Quesada

En estas tres páginas he querido reunir a varias mujeres que han sido repudiadas a lo largo de la historia, para reconciliarlas con el Deseo a nivel simbólico. Inspirado en el personaje de Sandman creado por Neil Gaiman, Deseo de los Eternos llama a estas mujeres a pasarse de unas a otras la manzana de la discordia. Una llamada a las mujeres del mundo a reconciliarse con su propio placer y todo lo que éste conlleva.

Porque nosotras que hemos sido invisibilizadas, también somos hijas del Deseo. (Figs. 6-8)

Camilo Gutiérrez

El trabajo realizado pone en diálogo la representación de la Virgen de las Angustias, la cual es ampliamente venerada por su población y constituye una imagen representativa de Granada, con la imagen de “La Cacica” la cual es una representación mural que data de 1603 que se encuentra en la Iglesia doctrinera del municipio de Sutatausa en Colombia, territorio de gran importancia ritual para el pueblo Muisca, quienes habitaban una amplia zona del territorio del centro de Colombia hasta el siglo XVII.

Así como en el siglo XVII los indígenas Muisca pusieron en diálogo su propia iconografía con la estética religiosa europea para la representación de la figura femenina más poderosa de la región, representándola como si fuese la Virgen María en oración pero con un manto con diseños



Fig. 9

precolombinos; en este caso, es la Virgen de las Angustias quien es representada con el manto de La Cacica, y un diseño de pintura facial representativo de las culturas indígenas sudamericanas, realizando un intercambio cultural, en este caso, de la estética precolombina a una figura representativa del barroco español. (Fig. 9)

Carol Arce García

La fuente de los 4 leones

La Fuente de los Cuatro Leones la encontramos en la glorieta que une el paseo del Salón con el Paseo de la Bomba, frente al quiosco de las Titas en Granada.

Esta fantástica y compleja fuente, con dieciséis caños, realizada en piedra de Sierra elvira. Con escalinata, con cuatro leones, entorno a una eje central apenas la taza superior coronada por una figura mitológica de mármol blanco, y data de mediados del siglo XVII. (Fig.10)

SIMBOLOGÍA

En la Historia Nazari los leones son un emblema muy potente, los podemos ver en otras esculturas en granada y también en pinturas. En mi trabajo quiero rescatar a los Leones y su posición.

- Cada animal pisa una figura distinta:
- El león que mira hacia el este, peces.
- El león que mira hacia el norte, rostros femeninos.
- El león que mira hacia el oeste, cerdos.
- El león que mira hacia el sur, osos definidos.



Fig. 10

Erika Neme Flórez

A partir de un trabajo de geometrización de las formas que tienen los bordados de una prenda que pertenecía a mi abuela, he desarrollado unas figuras que tanto se utilizaron para formar las cuatro formas principales de una baraja, así como los patrones que harían parte de las cartas principales: K, Q y J, además de las A. Adicionalmente, para los naipes de K, Q y J, quise desarrollar una figura femenina y para establecer la diferenciación en cada una de las cartas se determinó una vista frontal, de perfil y una de detalle, como un tributo a la fuerza femenina en mi familia. (Fig. 11)



Montaje de la baraja



Figuras de familias de la baraja (pica, tallo, gusanito y mariposa).

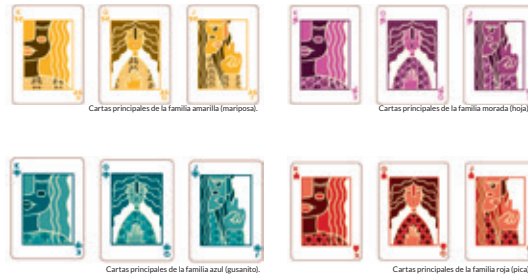
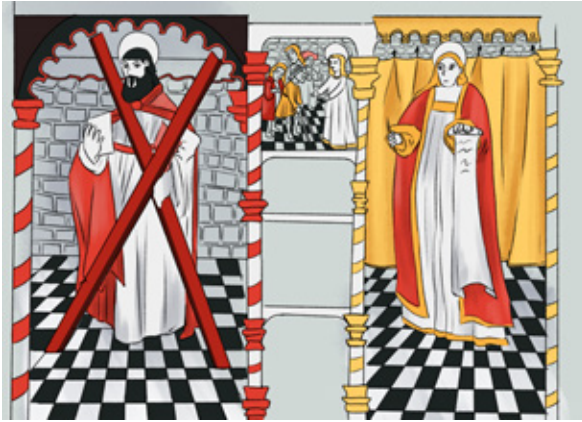


Fig. 11



Figs. 12, 13

Eva García Hinarejos

Hipótesis visual de los frescos de Riópar

Reconstrucción visual de unos frescos góticos que aparecieron en la iglesia de mi pueblo hace unos años, los cuales no han sido estudiados ni intentado restaurar. (Figs. 12, 13)

Giovanni Saroldi

Durante casi toda la existencia de la humanidad, y especialmente dentro de la cultura occidental de los últimos dos mil años, los sistemas políticoculturales han sido dominados por una cultura de hombres blancos, hábiles y heterosexuales.

Esta hegemonía representativa ha sido ocultando las experiencias de otros miembros de esa misma sociedad. Para sacar a la luz una de esas historias, se decidió interpretar la novela “La Sirenita” de Hans Christian Andersen.



Figs. 14-16

Se cree que la obra sea una metáfora narrativa del amor imposible de Andersen por otro hombre, Edvard Collin, y que haya sido escrita en respuesta a la noticia de su matrimonio con una mujer.

En el proyecto vemos apuntes, collages y dibujos de un Andersen casi colegial.

Escribiendo y desarrollando la historia de la Sirenita, el autor se entrega a apasionados e implicados esbozos, enlazando realidad y fantasía en uno de los cuentos populares más poderosos de la historia. (Fig. 14-16)

Javier Boyano

Recreación 3D de la Basílica de Santa Sofía, basada en los Concepts Art del juego Assassin's Creed Revelations, cuya historia se desarrolla en la Estambul del año 1476. Allí, se muestra una basílica en construcción, metáfora de un mundo cada vez cambiante en una época convulsa, pero aún así majestuosa e imponente. El modelado se realizó de forma modular, repitiendo zonas como arcos y ventanas para optimizar el tiempo de trabajo. El modelado final, en visualización de suavizado, asciende a unos 20 millones de polígonos, una cifra muy alta, para optimizar el resultado del renderizado. La imagen final se realizó a partir de los diferentes pases de AOV —los diferentes componentes de un render 3D: color, brillo directo e indirecto, oclusión— con el objetivo de maximizar la impresión de grandeza del edificio. (Fig. 17)



Fig. 17



Fig. 18

Javier Megías Melero

En mi caso he realizado una interpretación visual de mi patrimonio personal. Considero que mis recuerdos son la parte más importante que he heredado de mi familia. A raíz de la enfermedad de mi abuela y del ser consciente de esa enfermedad, me empiezo a interesar por la memoria y como afectan estos a los recuerdos. Mi interés por desarrollar el concepto de los recuerdos forma parte de un patrimonio intangible que no puede destruirse con facilidad, solo olvidando desaparece ese patrimonio. Mi abuela a raíz de su enfermedad empezó a destruir gran parte de sus objetos personales y por la tanto de su patrimonio más personal, en

consecuencia los pocos elementos que he heredado como patrimonio están basados en recuerdos.

La obra está basada en el recuerdo de mi abuela cuando me cantaba durante mi infancia, una de esas canciones tan recurrentes en su repertorio era El toro y la luna de Carlos Castellano Gómez. En mi interpretación del recuerdo incluyo elementos presentes en dicha canción y añado otros nuevos que representan objetos y elementos que están presentes en los recuerdos que tengo de mi abuela y que representan sus vivencias y las nuestras en común. (Fig. 18)

Luca Flinn

Las intenciones que tenía para realizar este dibujo no sólo era la idea del vanitas, sino un vanitas moderno, millennial algo con lo que nos podemos identificar hoy en día, por lo tanto, la imagen final tiene una gran carga de cultura moderna y millennial.

He realizado la obra final con carboncillo, lápiz, polvo de grafito/carboncillo y difuminos/esponjas pan pastel sobre papel Strathmore Bristol liso de 270gr 30,5cm x 22,9cm.

Las referencias millennial que he incluido en la obra son Space invaders, 404 Error: Page not found y la cryptomoneda Bitcoin. Todo esto hace alusión a cierto tipo de personas hoy en día que se creen mejores, sólo se fijan en el dinero y viven en una burbuja del internet. (Fig. 19)

Mariángel González Arroyo

Las muy ricas horas de Tlaxcala

En esta obra se realiza la interpretación visual de una de las piezas pictóricas más estudiadas en la historia de México, el Lienzo de Tlaxcala. Se busca otorgarle un nuevo lenguaje a



Fig. 19

este códice que permita la mezcla de dos lenguajes visuales, entre la pintura gótica internacional de la Edad Media del siglo XV y el códice que pertenece al patrimonio de la Nación Mexicana y darle vida a las escenas que suponen parte de la conquista del nuevo mundo y la caída de Tenochtitlan.

Las muy ricas horas de Tlaxcala es la interpretación visual de este lienzo colonial, donde respetando la simbología que representan las poses, tamaños y posiciones de los personajes y

cómo se comunican entre ellos, se logra llevarlos a un escenario caso bíblico y colorido, un mundo hipotético dentro de la caída del imperio mexica. Entre los cielos de una religión completamente nueva para los indígenas, se desarrolla el inicio de una historia y el final de otra. La Malinche como lengua entre estos dos mundos. (Fig. 20)



Fig. 20



Figs. 21-22

Melissa Castiñeira Pereira

El castillo del Soberano o la batería del Soberano fue uno de los enclaves defensivos principales de las costas gallegas durante los siglos XVI, XVII y XVIII. La construcción dio inicio en 1740 y finalizó en 1754, bajo el reinado de Carlos III. El principal objetivo del castillo era defender la ría de los ataques de piratas y corsarios. El pueblo de Camariñas decidió otorgar al castillo el nombre de Soberano en honor al rey.

En los años cuarenta, tras la guerra civil, se decidió la desmantelación del castillo. El pueblo necesitaba un nuevo muelle y el material para construirlo escaseaba. Por ello, se hizo uso de los bloques que conformaban el castillo, dejando únicamente intacta parte de la muralla. La cual aún se conserva enterrada bajo la foresta.

Este proyecto busca realizar una hipótesis visual de cómo se vería el castillo, si no se hubiera desmantelado. (Figs. 21, 22)

Estrella Morales Cano *El Joyel de las Granadas*

Las joyas son esos pequeños objetos que apreciamos y que nos recuerdan a momentos concretos de nuestra vida. Piezas

que, pese a su pequeño tamaño, tienen un gran significado y nos aportan seguridad, nostalgia, felicidad o esperanza.

Las joyas son, casi siempre, una adquisición emocional. En ocasiones las heredamos de nuestros seres queridos; a veces nos las regalan en momentos clave de nuestra vida y, en otras circunstancias, las compramos por su belleza y para nuestro propio disfrute.

Por todo ello, conservar nuestras joyas tiene un enorme valor. Mantener en nuestra propiedad una pieza que forma parte de nuestro recorrido vital.

Se plantea así, la elaboración de un estudio de interpretación personal de la joya, mediante el cual poder apropiarnos de las nuevas prácticas y tecnologías para la construcción de una identidad individual e identidad colectiva. Incluyendo también, la creación y la práctica creativa para repensar y hallar el sentido del archivo y la memoria. (Fig. 23)



Fig. 23

Noelia Gutiérrez Martínez
Ilustraciones de fantasía basadas en obras de Gaudí

Mi proyecto consiste en una serie de tres ilustraciones de fantasía y cuento de hadas inspiradas en la obra del artista y arquitecto español Antoni Gaudí (1852-1926), el máximo representante del modernismo catalán. Sus obras llamaron mi atención por sus formas orgánicas y expresivas y sus vivos colores que casaban bastante bien con mi estilo y mi forma de trabajar la ilustración. Por ello, pueden percibirse referencias a elementos formales, decorativos y cromáticos de las mismas, tanto en los propios personajes como en el entorno en el que se ubican. (Figs. 24-26)

Las tres obras escogidas han sido:

- La Casa Batlló; Sus colores verdes y azules, formas que imitan la naturaleza y vidrieras me inspiraron a diseñar un hada que descansa con un laúd en su interior.
- La Sagrada Familia; Por su carácter religioso decidí representar a un mago clérigo ante ella realizando un conjuro con su cetro.
- El Capricho; Sus influencias indias y persas me dieron la idea de diseñar a una elfa arquera con ropajes inspirados en dichas culturas.

Pablo Molina
Pietas

La Virgen María representada por Nuestra Señora de las Angustias de Granada, vela el cuerpo yacente del Señor, representado por el Señor del Descendimiento de la Hermandad de la Soledad de San Jerónimo de Granada. Ambos se encuentran a los pies de la Cruz con sudario. Sobre



Figs. 24-26

la Cruz reza el lema “Jesús el Nazareno, Rey de los Judíos” en latín, griego y hebreo. De fondo podemos observar la silueta de la basílica de la Virgen de las Angustias, representando el templo de Jerusalén. Tras ella, Sierra Nevada. La obra representa con sencillez la iconografía de la Piedad, destacando las imágenes principales y usando colores y planos más simples en el fondo. (Fig. 27)



Fig. 27

Daniel Vaca

Reinterpretación de la Fuente de las Ranas (1723), obra de René Frémin ubicada en los Jardines del Palacio de la Granja de San Ildefonso. La reinterpretación de la fuente se hace bajo la estética de las figuras de acción con capacidad de disparar agua de finales de los 90, vinculadas a la infancia del autor. Tanto las figuras como la fuente original representan el momento de la transformación de dos campesinos en rana por parte de Latona, tras ser hostigada por estos. (Fig.28)



Fig. 28



ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

Jesús Pertíñez López
Julio Peñas de Giles

La ilustración botánica está en el centro de un nuevo resurgir del arte científico, y las causas son muy diversas, aunque queremos resaltar cuatro:

- a. La primera es interés por la conservación de la naturaleza. Cada vez más y con mayor fuerza, la naturaleza se convierte en el centro de nuestras vidas, por puro instinto de conservación frente al cambio global. Somos más conscientes de nuestro entorno y de la importancia de su conservación y esto nos hace fijarnos en las pequeñas especies que crecen a nuestro alrededor, a cultivar en las terrazas, al cuidado de nuestras plantas, a respetar los espacios verdes que rodean las ciudades.
- b. Nuestro ritmo de vida ha convertido en un lujo disponer del tiempo suficiente para disfrutar de un dibujo analítico, de la observación minuciosa de una hoja, de contar los pétalos de una flor o descifrar como se insertan los peciolos. La ilustración botánica nos sirve para tomar conciencia de la maravilla de la naturaleza y para parar el tiempo mientras la observamos.
- c. El arte contemporáneo desde la 2ª Guerra Mundial a convertido la abstracción en una de sus técnicas más representativas. Como contraposición a ella, el dibujo realista, fiel al modelo, vuelve a resurgir con fuerza, encontrando un público muy amplio, entendidos o no en las nuevas formas de arte actual. Una lámina botánica con su lujo de detalles y dominio de la técnica ha encontrado su hueco en el mercado del arte y en los museos.
- d. Y, ligado a este punto, cada vez hay más instituciones, públicas y privadas, que apoyan este

arte, fomentándolo con exposiciones, concursos y publicaciones, más aún en las científicas, en las que resultan imprescindibles.

En este contexto, dentro del *Máster en Dibujo* de la UGR planteamos una materia de ilustración botánica, impartida por un profesor de Botánica y otro de Dibujo de esta institución. Pero, ¿qué es una ilustración botánica? No toda obra que tenga como sujeto una planta se puede considerar «ilustración botánica». Los nenúfares de Monet o los girasoles de Van Gogh son magníficas obras de arte llenas de belleza, pero carecen de otro de los elementos fundamentales para incluirlas en nuestro campo de interés: la precisión. Para que un dibujo botánico sea admitido como tal debe tener belleza y precisión, debe tener ambición científica y pedagógica. El ilustrador es un creador en el mismo nivel que el científico.

El objetivo de toda ilustración botánica es el de dar una imagen exacta de una planta o de partes de una planta. Se trata de fijar lo que a menudo es efímero y frágil y que el espectador sea capaz de identificar y de reconocer la planta. El principal problema que tienen los alumnos de Bellas Artes a la hora de enfrentarse a una lámina botánica es que carecen de la libertad de trabajar como quisieran, tal y como han venido haciendo en toda su formación. Una ilustración botánica es el resultado de una colaboración entre el ilustrador y el botánico y sólo algunas raras figuras como Ehret, Redouté o Bauer trabajaron de forma independiente a los botánicos. El botánico necesita que el ilustrador represente el objeto de estudio con variadas escalas de detalle o de un todo, y/o de los componentes con los que coexiste, con un rigor acerca del conocimiento de la especie (o la comunidad), de las características biológica-botánica, de su historia natural, así como de su hábitat. A la vez, el ilustrador tiene que aportar su sensibilidad y creatividad artística propia.

Los tres ejes que sustentan la asignatura son: técnica, composición y belleza. Y para desarrollarlos realizamos tres prácticas.

1. Hojas. Es la primera toma de contacto con la especificidad de las técnicas de ilustración botánica y utilizamos una simple hoja como modelo. Lo importante no es dibujar lo que sabemos de una hoja sino lo que vemos en la hoja. Y para ello tenemos que conocer sus partes empezando por su borde. A grandes rasgos, hay casi 20 formas distintas de hojas según el borde, enteras, onduladas, lobuladas, dentadas.... Una vez identificado con claridad qué tipo de borde tienen, nos fijaremos en sus extremos, en el ápice y en la base, y de nuevo la ubicaremos en su clasificación. Y por último, queda definir su nerviación, univervia, penninervia, palminervia...

Para pasar esta información a nuestro primer papel utilizamos una técnica que utilizó Leonardo da Vinci para captar esos datos in situ, en el campo. Consistía en ahumar con una vela el haz de la hoja y con una cuchara transferir su impresión a un papel. Nosotros lo hacemos con papel vegetal y grafito, como cuando pequeños lo hacemos con monedas. Se trata de colocar el papel sobre la hoja y suavemente pasar el grafito para captar su forma exacta y su relieve. Invertiendo posteriormente este papel sobre nuestro soporte definitivo (papel de acuarela), logramos transferir este dibujo con una suave presión.

Aún nos queda un análisis antes de comenzar: determinar el color exacto, tanto de su haz como del envés. Salvo que ya haya comenzado su maduración, las hojas tienen un color y hay que intentar conseguirlo en un papel aparte. Y tenemos que lograr el color exacto realizando las mezclas necesarias y tomando nota del proceso para poder repetirlo sin problemas. Lo normal en alumnos que han tenido una formación artística es comenzar con una interpretación de lo que ven, adivinar tonos rojizos, violetas... en ese verde general, pero con ese sistema distorsionarán la objetividad del resultado.

Conseguido el color general, utilizamos la primera técnica, acuarela sobre húmedo. De nuevo, tienen que olvidar parte de lo aprendido en su formación, no hay que manchar de color toda la hoja, sino observando su geometría, dividirla por su eje central, y dibujar primero una parte y una vez finalizada, comenzar con la otra. No solo eso, sino que los distintos nervios nos sirven de separación entre las partes y nuestro trabajo consistirá en ir completando ese espacio entre nervios para pasar al siguiente. De esta forma podremos respetar el color del nervio, la luz y brillo de cada parte y así resaltar su volumen, textura....

Este primer trabajo se realiza en papel de acuarela, sin grano, A5.

2. Frutos. Con la segunda práctica intentamos avanzar en el conocimiento de las posibles técnicas a usar, en este caso, acuarela, lápiz de color y grisalla. Es habitual encontrar en la naturaleza colores muy saturados, verdes muy intensos, o azules, marrones... tonos que con acuarela costaría alcanzar sin saturar el papel de pigmento y agua, lo que le haría perder frescura.

Partiendo de un fruto cualquiera, cotidiano, vamos a dibujarlo en nuestro papel, a escala 1:1 y dividirlo gráficamente con un eje vertical. Una de sus mitades la haremos con acuarela y lápiz de color, y la otra con grisalla de grafito a la que posteriormente daremos una aguada del color correspondiente.

De esta forma podremos comparar ambos resultados y elegir el idóneo para nuestra lámina botánica definitiva. El trabajo se realiza en papel de acuarela, sin grano, A4.

3. Lámina botánica. En clases previas con el profesor de Botánica, han podido aprender a recoger un espécimen, tomar apuntes in situ en un cuaderno, y apreciar todas sus partes a través de la disección y la observación en la lupa binocular y el microscopio. De vuelta a clase, deben

realizar una lámina botánica que reúna belleza y precisión, es decir, recogiendo toda la información botánica.

El proceso de trabajo empieza por la composición, la forma de distribuir las distintas partes de la planta en el papel de forma armónica y nivelada. Les mostramos ejemplos que van desde la más tradicional, al estilo de las láminas de las expediciones científicas del XIX, hasta las más contemporáneas que buscan romper esas reglas colocando los elementos dentro de un patrón geométrico, como puede ser un círculo, una retícula, o jugar con el tamaño del papel.

Además pueden incluir un marco, pequeño grande, que sirva de apoyo a la composición, que nos delimite el contorno o que nos ayude a crear una tercera dimensión. La escala es otra de las decisiones a tomar, si lo van a realizar a escala 1:1 o es necesario otra distinta que favorezca la identificación de la planta. Incluso pueden mezclar distintas escalas siempre que se especifiquen en el papel.

En este juego de composición, pueden utilizar otros elementos ajenos a la planta que nos sirvan de comparación, o incluso «elementos poéticos» que ayuden a su belleza, como insectos, paisaje, pájaros...

Por último queda elegir la técnica. En las prácticas anteriores han visto grafito, acuarela y lápiz de color, y sus mezclas, las más usuales en ilustración botánica. Pero pueden escoger dibujo digital si consiguen los resultados deseados.

El trabajo se entrega en papel de acuarela, A3.

Pero cualquier ilustración botánica está pensada para ser publicada, por lo que se propone su impresión en papel normal al que se le pueden añadir, títulos, color de fondo, incluso aplicaciones a elementos cotidianos como telas o complementos.

Con este planteamiento, más una bibliografía completa, el alumnado puede tener una visión amplia del mundo de la ilustración botánica y conocer los recursos plásticos para afrontar un trabajo profesional.



Erica Neme Flores

Carol Arce García



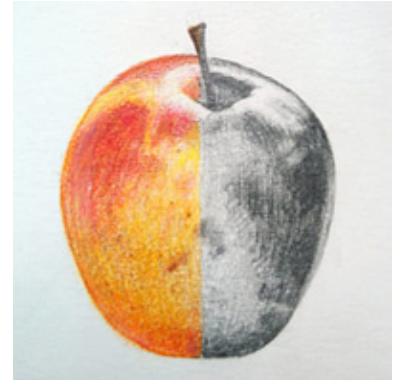
Pablo Molina Martín

Beatriz Rodríguez Pérez

Blanca Zufri Quesada

Eva García Hinarejos

Blanca Zufri Quesada



Estrella Morales Cano

Álvaro Granado Ruiz

Pablo Molina Martín

Giovanni Saroldi

Alba M. Ortega Pérez

Beatriz Rodríguez Pérez



Cakile maritima
Mariángel González

Cakile maritima
Pablo Molina Martín



Cakile maritima
Blanca Zufri Quesada

Cakile maritima
Eva García Hinarejos



Cakile maritima
Elena Urdiales Ariza

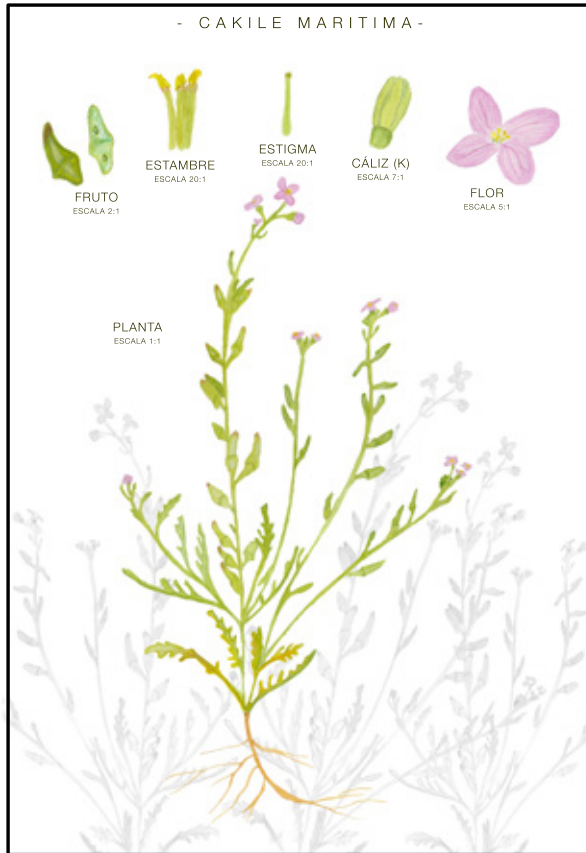
Cakile
Maritima



Cakile maritima
Luca Raven Flynn

Cakile maritima
Álvaro Granado Ruiz

Cakile maritima
Noelia Gutiérrez Martínez



Cakile maritima
Carol Arce García

Cakile maritima
Javier Mejías Molero



Cakile maritima
Pablo Molina Martín

Cakile maritima
Alba Ortega Pérez





Cakile maritima
Melisa Castañeira Pereira



Cakile maritima
Beatriz Rodríguez Pérez



Cakile maritima
Giovanni Saroldi



LA MIRADA INDISCRETA

Desde la asignatura de *Cómic: Vanguardias narrativas* del Máster en Dibujo: Ilustración, cómic y creación audiovisual, planteo todos los años un proyecto de cómic alternativo. Normalmente este proyecto tiene un carácter grupal y los alumnos se coordinan para realizar interacciones gráficas y narrativas en distintos formatos.

Este año la idea del proyecto la he desarrollado a partir del objeto expositor «El Fabricante» creado para contener exposiciones temporales. Por su estructura, lo ideal era crear «Dioramas narrativos» en forma de viviendas, de modo que el conjunto se crea como un edificio con 39 narraciones, una por alumno. Dado que «El Fabricante» se articula en 10 espacios expositivos, se distribuyó cada espacio para cuatro alumnos. Los alumnos se han coordinado y trabajado de forma muy profesional el montaje de la exposición, ésta tuvo lugar en los pasillos de la facultad durante el mes de febrero de 2022. El catálogo fue diseñado por el alumno Emmanuel Catón. Los textos que se exponen a continuación se han extraído del catálogo y han sido escritos por los alumnos.

Casa 1

Sara Escobar, Rocío Jiménez, Carmen María Guerrero, Andrea Piñeiro y Sergio Vera

Arte

Nuestro edificio está habitado por diferentes artistas, algunos personajes reales, y otros creados a partir de nuestro propio imaginario, que se mezclan y revuelven para crear narraciones surrealistas. Realmente, como pasa con el estilo de las cuatro autoras, sus cuatro estancias son universos totalmente distintos, que, a pesar de contener una temática común y una paleta monocroma, funcionan como pequeñas narraciones independientes. No obstante, existen pequeños detalles que las conectan, y vuestra misión como espectadores será encontrarlas. En cada vivienda, aparecen también pequeños guiños a diferentes hitos de la historia del arte, que pueden dar algunas pistas del momento histórico en que acontecen cada una de las acciones, aunque puede acaben alterándose con objetos anacrónicos o personajes fantásticos. Lo importante es observar, mirar y mirar sin perder detalle, y por supuesto disfrutar haciéndolo.





Casa 2

Mariangel González, Erika Neme, Carol Arce y Andrea Venturini

Hogar de la Bruja

En esta casa vive alguien muy particular, es una bruja que se llama Andrea. A ella le gusta salir a volar por la ciudad convertida en cuervo, pero lo que más disfruta es estar en su casa conjurando hechizos y probando nuevos embrujos. Cuando nadie la ve hace pociones de amor, ve las cartas del tarot y el futuro en su bola de cristal; también es una bruja que le gusta verse bien y se cambia de ropa con magia. Ella es una bruja buena y muy curiosa, aunque a veces sus hechizos no siempre funcionan del todo bien...Un día en la cocina haciendo un hechizo en su gran olla de pociones...explotó!!! Y poco a poco empezó a crecer, se asustó muchísimo, pero como una astuta bruja pudo volver rápidamente a su tamaño original. Así es un día normal en la vida de Andrea.





Casa 3

Ana María Vera, Elena Urdiales, Melissa Castiñeira y Noelia Gutiérrez

El balón de rugby perdido y el caos en la ciudad

Nuestro trabajo consta de una ciudad en miniatura compuesta por varios elementos. En cada uno de ellos ocurre una historia diferente teniendo como hilo conductor un balón de rugby perdido que recorre la ciudad en caos rebotando por todas partes. Los diferentes elementos están dibujados con negro sobre blanco, añadiendo además un tercer color característico de cada objeto. En el museo aparecen diferentes personajes con acciones separadas dependiendo de la posición desde la que se mire (frontal o un lateral). En el colegio se desarrollan diversas historias. Por otro lado, en el rascacielos de cristales rotos, se encuentra en las plantas de arriba un ovni que ha atravesado el edificio y del cual han salido unos alienígenas que arrasan comiéndose a los humanos. En la segunda planta del autobús podemos ver a una serie de personas disfrazadas como ciertos personajes muy populares de cómic-disputa.



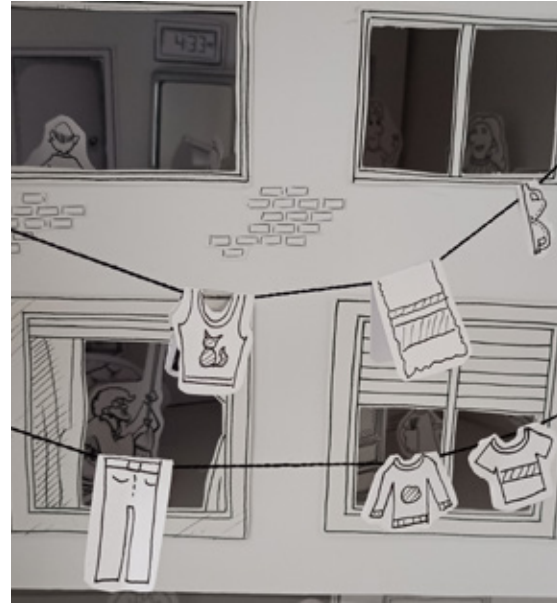


Casa 4

Álvaro Granado, Javier Boyano, Kevin García y Alba Ortega

Asesinato en el edificio

Los camareros del Restaurante Chino estaban despidiendo a sus últimos clientes del mediodía cuando un sonido fuerte hizo sobresaltarlos: un cuerpo ha caído sobre la claraboya del techo. Han asesinado al pianista del 2ºA. Lo han apuñalado y tirado por la ventana. La policía ha llegado (tras cierta demora por el tráfico) para tomar nota de las cuartadas de cada uno de los sospechosos, los vecinos del bloque de pisos: una anciana con sus cuatro gatos, una pareja joven con sus dos perros, o una familia de cuatro integrantes. Pero según las cuartadas, hay alguien que tuvo TIEMPO de cometer el asesinato. ¿Lograrás encontrar al culpable?





Casa 5

LucaRavenFlynn, BeatrizRodríguez, BrulinSantoso y Javier Megías

Otro día en Abbey Road

La cotidianidad en un bloque de viviendas donde transcurren varias vidas y acaban entrelazándose estas mismas en varios escenarios.





Casa 6

Blanca Zufri, Pilar Canata, Minerva Navarro y Eva García

El Dorado

En la cafetería “El Dorado” los clientes disfrutaban de su café mientras pasaban una linda tarde leyendo. A veces la cotidianidad se convierte en toda una aventura. Pablo y Jaime se despiertan una mañana sin saber las terribles consecuencias de un café demasiado caliente. En este pequeño rincón lleno de encanto y plantitas, los tranquilos clientes disfrutaban de una acogedora mañana mientras un atareado camarero se despista más de la cuenta. ¿Podrán salvar la situación? Con este proyecto optamos por una narrativa basada en el espacio en su capacidad de crear atmósferas y sensaciones. Usando la acuarela como medio, quisimos crear un escenario lleno de pequeños detalles en los que poder fijarnos detenidamente y parar para acompañar a nuestros protagonistas en lo que empieza siendo un día normal.





Casa 7

Kornelija Meskyte, Daniel Vaca, Belén Garrido y Alicia Ibn-rass

Barrio de las aves

Este proyecto fue llevado a cabo mediante una distribución equitativa del espacio entre los cuatro integrantes, en la que cada uno realizó una interpretación o aproximación al concepto para contar una historia totalmente libre. Los distintos espacios quedan así enlazados por el nexo común del ave como protagonista.





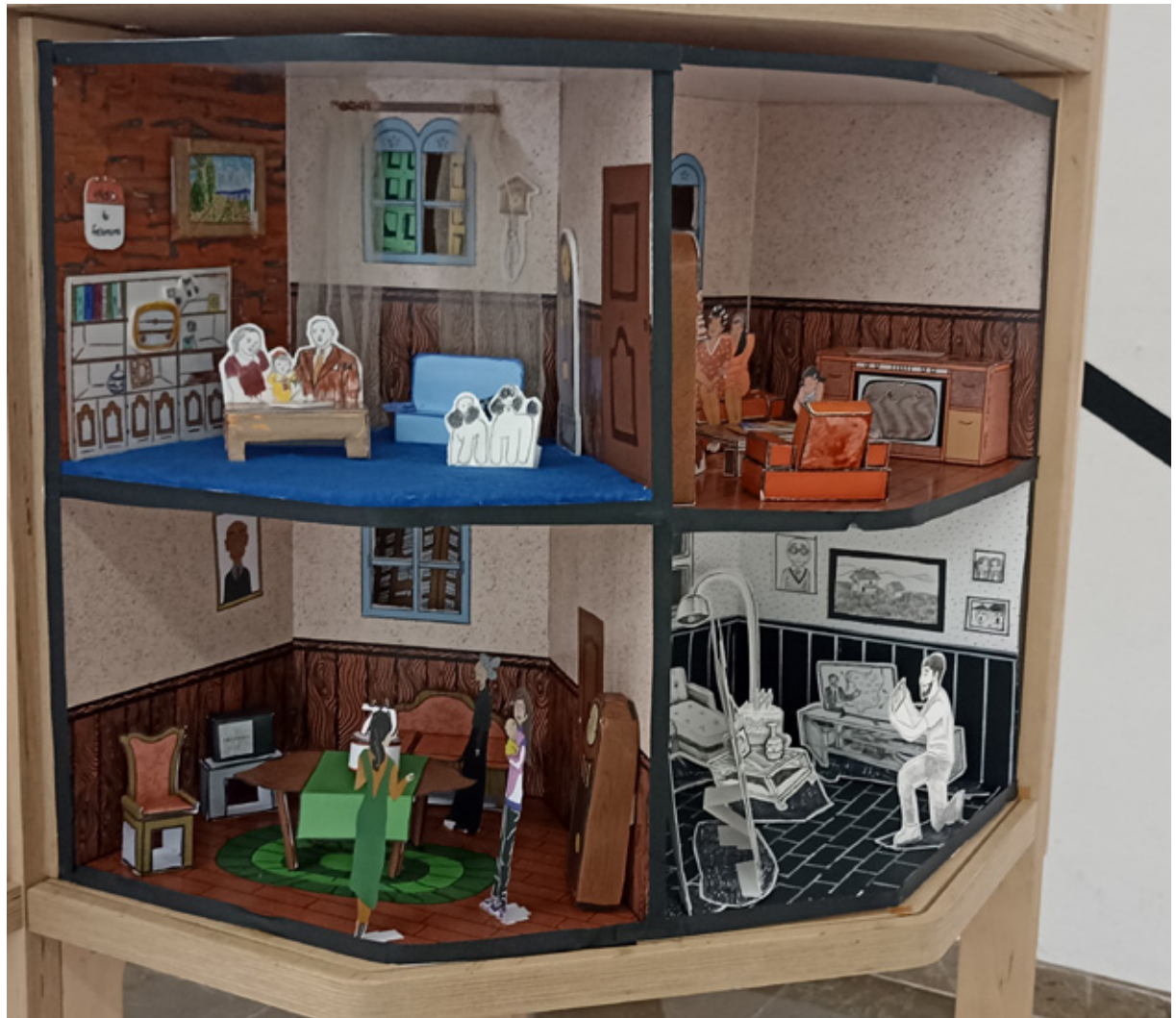
Casa 8

Clara Cábiz, Antela Costa, Oscar Montejo y Tania Parsons

100 años

Este trabajo evoca la nostalgia que generan los cien años de una persona, y hacer ver el transcurso de vida de una casa a través de la familia que habita, tomando como protagonista la vida de la abuela de una de las participantes del grupo. Decidimos mostrar la celebración del cumpleaños durante el transcurso de diferentes décadas. Añadiendo otra dimensión de profundidad se reconstruyen los recuerdos vividos en una línea temporal coherente. Cada uno de los participantes ha representado una época entre los años 50 y el 2010, dividiéndose en cuatro etapas. El orden cronológico y los protagonistas son comunes, a pesar de que hay alguna variación debido a que, con el paso del tiempo, unos van y otros vienen. El estilo de cada habitáculo representa una época y esto se ha exagerado para que el/la espectadora tenga más facilidad en situarla. Hay elementos generales, como por ejemplo la organización del mobiliario y el papel de la pared, pero en general se adapta a la época.





Casa 9

Giovanni Saroldi, Rocío Herrera, Ana Castroy Emmanuel Cantón

Terror

En la vecindad están ocurriendo sucesos extraños, los habitantes comienzan a realizar acciones antinaturales: alguien muere en extrañas circunstancias, los inquilinos de una casa no son todo lo humanos que se espera que fuesen y en la cocina se cuece algo más que un guiso. Todo ello orquestado por sombríos personajes que se divierten jugando a aterrorizar desde las penumbras del sótano de la urbanización a cada uno de los habitantes. Nuestro proyecto se basó en el terror como pretexto para desarrollar las distintas historias que ocurren. Se emplea el blanco y negro para añadir dramatismo a las obras mientras que el rojo aporta puntos de énfasis a elementos significativos en





una atmósfera siniestra.

Casa 10

Javier Romero y Ángela Caro

Villa White

El personaje principal es una artista gráfica que vive en el estudio de arriba a la derecha. Recientemente ha pasado por una ruptura amorosa con el antiguo inquilino del piso de al lado, además se le une a una situación laboral complicada debido a que es artista freelance. Todas estas turbulencias en su vida hacen que tenga que buscar ayuda psicológica y psiquiátrica, ya que le impiden seguir con su vida con normalidad. Gracias a la consulta psiquiátrica de abajo de casa no necesitará tener que buscar mucho, ya que encontrará a grandes profesionales que le ayudarán a llevar mejor la situación en la que se encuentra. Actualmente se encuentra exponiendo en el bar de abajo, porque el camarero que es muy amigo suyo al ver la situación en la que está, se siente en la obligación de ayudarla. El bar de abajo llamado “Er Bar de Javi” tiene los mejores precios y platos gaditanos de toda la ciudad. En este bar encuentra un lugar donde despejarse y pasar el rato junto a su buen amigo Javi el camarero.





Sergio García Sánchez
ComicMudi 2021
[Instagram.com/comicmudi2021](https://www.instagram.com/comicmudi2021)

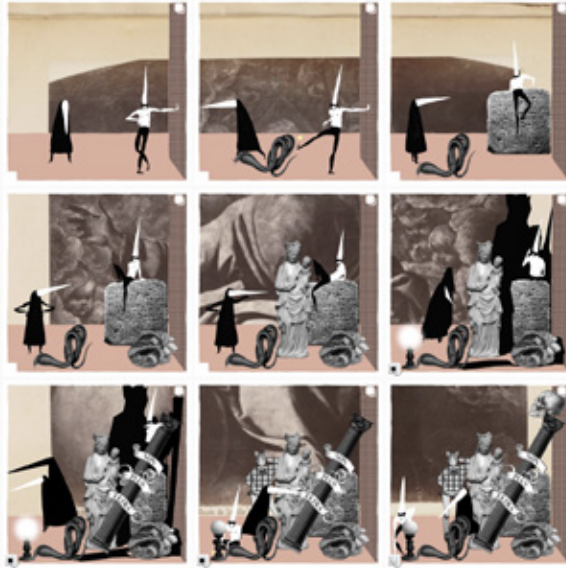
En el curso 2020-21 las clases de máster se desarrollaron en plena pandemia y por lo tanto de forma no presencial, de modo que a la hora de crear un trabajo para ese curso, desde la asignatura Cómics: Vanguardias narrativas, pensé en desarrollar una narración que compartiera ese carácter virtual de las clases.

El medio en el que se desarrolló la narración experimental fueron las redes sociales, concretamente la aplicación Instagram. La idea era aprovechar las posibilidades gráficas y también narrativas que nos ofrecía la plataforma.

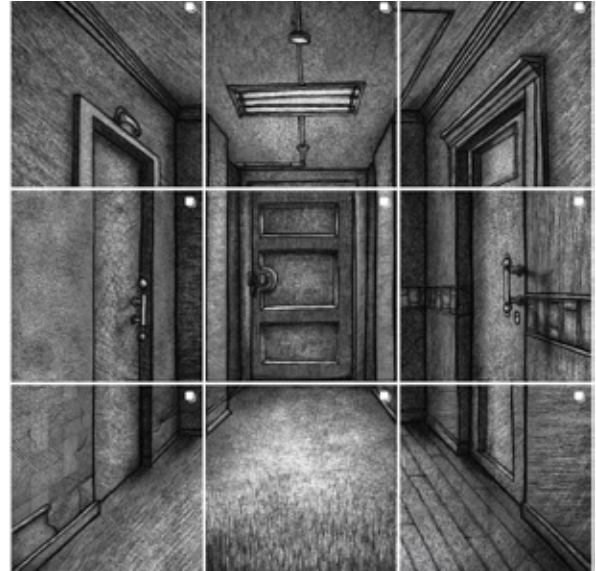
Para empezar, creamos una cuenta para la experimentación “comicmudi2021” Cada alumno realizó un dibujo compuesto por nueve entradas de Instagram que componía una imagen mosaico y que actuaba como contenedor de historias. Cada una de estas entradas a su vez se organizó con la forma de un carrusel de imágenes que permitió la secuencialidad de la narración. Una vez realizada la parte gráfica se introdujeron las imágenes en orden en la aplicación (252 entradas) para crear el conjunto de la historia que tiene carácter grupal. A través de este enlace se puede ver y comprender mejor la experiencia.



Angie Alzate Bermúdez



Pelayo Fernández Fernández



David B. Bravo Sáenz



Pablo García Moral



Solamente en Málaga. Personajes y rutas.
Creación de mapas infográficos: historia y patrimonio de las
comarcas malagueñas

Elena María Redondo Cervantes

Acuarela sobre papel. Edición e impresión digital
80 x 120 cm



Solamente en Málaga recurre al concepto del mapa como medio de comunicación e intención instructiva por su carácter lúdico y su potencial polisémico. Este proyecto nace de la intención de unir la ilustración y la cultura de mi tierra, Málaga, y se trata de un trabajo de cómic experimental en el que apuesto por una serie de narraciones alternativas desarrolladas en un lenguaje heredero de la cartografía y que adquiere el carácter de herramienta educativa y de gestión patrimonial.

Una serie de datos seleccionados y coordinados sobre la historia y cultura de las comarcas de Málaga constituye el trasfondo de un gran contenedor de historias que adopta la forma del propio mapa de la provincia andaluza y busca configurar una nueva vía para la comunicación visual de la cultura local, incorporando la infografía y la narración multilineal como recursos clave.

Los personajes, icónicos, sencillos y fáciles de recordar juegan un papel fundamental y permiten relacionar de una manera más cercana la gran cantidad de datos contenidos en los mapas. En definitiva son el nexo que cohesionan todas las historias, de manera que no se trata únicamente de un cúmulo de informaciones independientes sin orden, sino de una serie de líneas argumentales en torno a las que se distribuyen los diferentes elementos.

Este proyecto sirve en realidad como complemento a las guías de viaje de la provincia de Málaga. A través de esta modalidad de cómic la carga informativa se vuelve mucho más liviana sin tratar de contener el mayor número de detalles posible.



LA ESCUCHA ATENTA

Mar Garrido Román

Desde la asignatura *Creación Audiovisual I*, nos acercamos al concepto de *found footage* - o postproducción, empleando el término sugerido por Nicolas Bourriaud¹-, para proponer una Deriva Audiovisual donde el punto de partida en la realización de las piezas, son grabaciones ya existentes extraídas de su contexto original. En un primer momento se trabaja desde la lentitud y la escucha atenta del entorno, del paisaje sonoro individual. Cada estudiante realiza sus propias grabaciones de sonido que después, se distribuirán aleatoriamente entre los demás integrantes del grupo, repitiéndose este mismo proceso con la imagen. El sonido es siempre el punto de partida, tanto por ser el medio para generar un desvío de sentido de la imagen, como por pautar el montaje de las mismas.

Queremos resaltar que la materia que se utiliza para la elaboración de las piezas, tiene ya una impronta ajena, un punto de vista determinado que habrá que modificar con una intención específica, para así adecuarla a la propuesta personal. Se cuestionan por tanto las nociones de originalidad y autoría, pues la pieza final será consecuencia -y responsabilidad-, de la implicación y realización de cada participante. En este sentido, sintonizamos con el *readymade*, el objeto encontrado, dadaísta y duchampiano heredado posteriormente por el Pop Art. Pero, además, entroncamos con otras herramientas artísticas, como el collage y el fotomontaje de las primeras vanguardias de artísticas, conectando también con la noción posmoderna de pastiche y reciclaje, el arte de apropiación y los formatos alternativos a la difusión monocanal surgidos a partir del desarrollo tecnológico.

A continuación, se muestran algunas de las piezas de producción reciente, basadas en la utilización de sonidos e imágenes en movimiento encontradas o apropiadas, que reflejan preocupaciones contemporáneas vinculadas con la

estética, como la desaparición de la noción de soporte que adelantara Paul Virilio²; la tecnología y las posibilidades que ofrece Internet en los procesos de grabación y exhibición; la filosofía -en cuanto al cuestionamiento de las definiciones de obra original y autoría- o incluso legal, al enfrentarnos al copyright o licencias como *Creative Commons*.

Desconexión. Una propuesta videográfica apropiacionista sobre el post-humanismo, realizada por **Francisco Ortuño Hernández**, es una reflexión, indagación y recreación, sobre la dualidad generada entre los beneficios de la tecnología y su influencia determinante en nuestras relaciones interpersonales y percepción de la realidad. El autor propone una mirada crítica acerca de un mundo que intenta eliminar la fisicidad del cuerpo, donde el individuo necesita ser mirado, pero nunca tocado.

Su investigación práctica se apoya tanto en una exhaustiva revisión de propuestas fílmicas -George Lucas, Terry Gilliam, Alex Garland, Laeta Kalogridis, entre otros- que, desde diferentes puntos de vista han abordado un tema que antes de la crisis sanitaria sentíamos como ciencia-ficción.

A partir de fragmentos de películas, Francisco Ortuño ha elaborado una interesante y compleja obra audiovisual con una duración de (00:48:57) -de la que también hay un tráiler y un teaser- que transcurre de manera fluida y continua, donde los temas se encadenan dando lugar a una nueva obra desde de diferentes realidades.

Por medio de una óptima edición que cuida con pulcritud la composición, el color y el sonido, el autor narra distintas escenas que se complementan y suceden

~

1 Bourriaud, Nicolas: *Postproducción*. Buenos Aires, Ana Hidalgo editora, 2007.

2 Virilio, Paul: *El ciber mundo*, la política de lo peor. Cátedra. Madrid, 1999

simultáneamente y donde el fragmento puede entenderse como parte de un todo.

Lorena Palacios en su serie de cinco piezas *Vestigios* realizada con la técnica del videocollage propone una reconstrucción de memorias olvidadas. La autora realizó una documentación fotográfica y videográfica sobre casas abandonadas, esos espacios que en otro momento albergaron vida y cuyo deterioro nos recuerda nuestra propia caducidad. Palacios fragmentos de imagen fija e imagen en movimiento que alterna recreándose en la belleza de la ruina, e invitándonos a reconstruir con la imaginación los vacíos de la imagen, la ausencia.

La conexión entre espacios abandonados y sentimientos es también el tema elegido por **Carolina Peña Vento** en *Gently* y *Ticket Flesh*. Gently utiliza la vegetación que crece entre el ladrillo y el cemento como metáfora comparativa de lo natural y lo social. Para potenciar la idea de abandono, el etalonaje final recalca las sombras y el claroscuro. En la segunda de las piezas, *Ticket Flesh*, hay un cambio argumental enfatizado visualmente con predominancia de los medios tonos. En esta ocasión la búsqueda constante de una salida por medio de puertas y ventanas, denota un elemento humano ausente.

En *El cuerpo que construye*, **Elena del Moral Sánchez** utiliza el registro y la recepción de imágenes para reflexionar sobre la construcción de la memoria que atraviesa la realidad del cuerpo fragmentado y su relación con el entorno. Se trata de tres piezas audiovisuales de gran delicadeza, donde los leves movimientos del cuerpo de la autora y, la evocación y descontextualización del espacio son el hilo conductor. Elena del Moral presenta un cuerpo fragmentado en primeros planos cuyos leves movimientos se acompañan con lo exterior, lo ajeno, todo aquello que no es cuerpo ni piel.

Javier Romero Tamayo también nos habla del cuerpo y el espacio. Se trata en esta ocasión de un cuerpo confinado que no se reconoce, ni así mismo, ni a su entorno. *Epithelium* es el nombre de esta pieza que hace referencia a nuestro tejido epitelial formado por células que se superponen para dar vida a las capas internas de distintos órganos. En este sentido, con un montaje donde las capas de imagen y sonido de distinta opacidad son utilizadas simultáneamente, Romero Tamayo nos remite a un espacio-tiempo onírico estableciendo así un paralelismo entre lo especulativo y lo sensorial.

En *Umbrá Canem*, **Aroa Díaz Gallego** retoma el tema de la opresión y el cuerpo confinado, planteando esta vez una reflexión centrada en el entorno natural y en nuestra responsabilidad en el trato con los animales, tan cercanos a nosotros en la escala evolutiva.

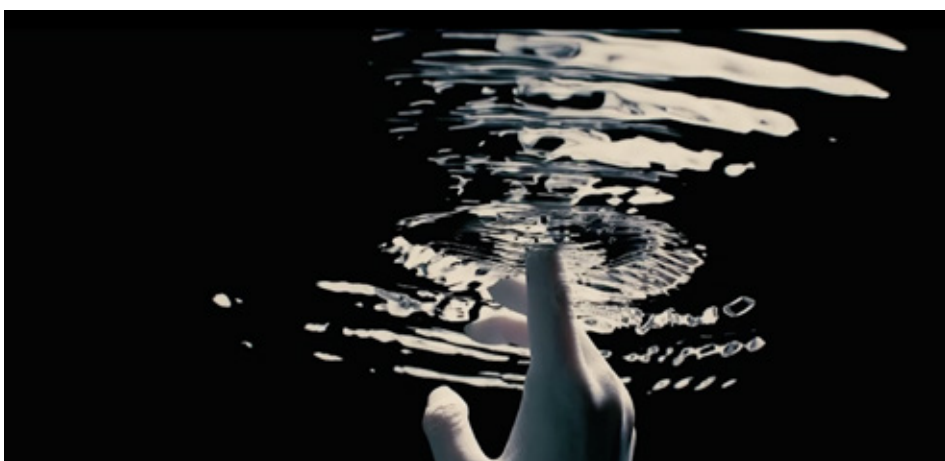
Abstracciones Lumínicas es el título elegido por **María Dolores Gallego** para la realización de una pieza articulada en torno a la luz y como ésta incide, traspasa, se refleja y toma presencia en la superficie de las hojas y los troncos de los árboles. Utilizando la profundidad de campo y el macro, la autora convierte la imagen figurativa en composiciones abstractas en movimiento, donde las gamas cromáticas de amarillos, verdes y marrones, junto a la luz natural adquieren protagonismo, convirtiéndose en pintura expandida.

Para la realización de *Luz y Sombra a la Deriva*, **Camilo Gutiérrez Rodríguez** se ha basado en la superposición de siluetas realizadas con la técnica del croma inverso. El autor deja intuir figuras que, siguiendo el ritmo marcado por el sonido, evolucionan por un espacio de formas abstractas. La composición final es el relato de un viaje creado en dos tiempos. En el primero de ellos, el audio de la pieza se ha elaborado a partir de grabaciones de

sonido ajenas. La nueva pieza sonora realizada, detonará las imágenes posteriores.

La pieza de **Javier Boyano López** parte de la experimentación procesual con la interfaz de un programa concreto de edición de sonido. Boyano consigue un audio distorsionado que es el resultado del uso de la representación gráfica de los sonidos en su visualización espectral. El autor, *dibuja* sobre esta imagen produciendo un sonido concreto. En cuanto a la imagen, se utiliza como base la imagen del espectro sonoro y, se le superpone un fondo blanco donde una línea aleatoria sube, baja y deriva por la superficie.

Javier Megías Molero es el autor de una magnética pieza audiovisual basada en la memoria en relación con el paisaje. Para articular la ósmosis naturaleza-memoria, Megías Molero utiliza una composición multipantalla alternando ritmos sonoros y visuales. Espacios vacíos que nos incitan a imaginar lo que no vemos. Fusión, acumulación, inquietante crepitar de la imagen. Pausas para la escucha atenta.



Fotogramas pertenecientes a
*Desconexión. Una propuesta videográfica
apropiacionista sobre el post-humanismo*
Francisco Ortuño Hernández
2020-21



Fotogramas pertenecientes a *Vestigios*
Lorena Palacios Ruiz
2018-19



Fotogramas pertenecientes
a *Gently* y *Ticket Flesh*
Carolina Peña Vento
2018-19



Fotogramas pertenecientes
a *El cuerpo que construye*
Elena del Moral Sánchez
2019-20



Fotogramas pertenecientes a
Epithelium
Javier Romero Tamayo
2020-21



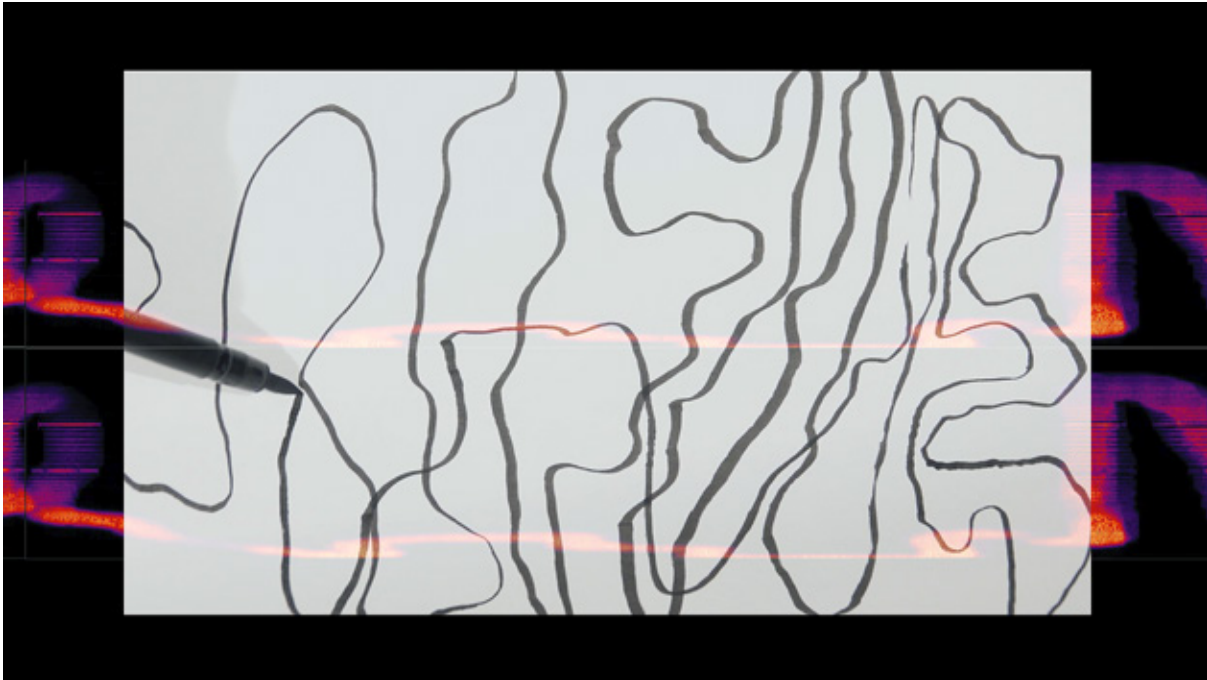
Fotogramas pertenecientes a
Umbra Canem
Aroa Díaz Gallego
2018-19



Fotogramas pertenecientes a
Abstracciones Lumínicas
María Dolores Gallego
2020-21



Fotogramas pertenecientes a
Luz y Sombra a la Deriva
Camilo Gutiérrez Rodríguez
2021-22

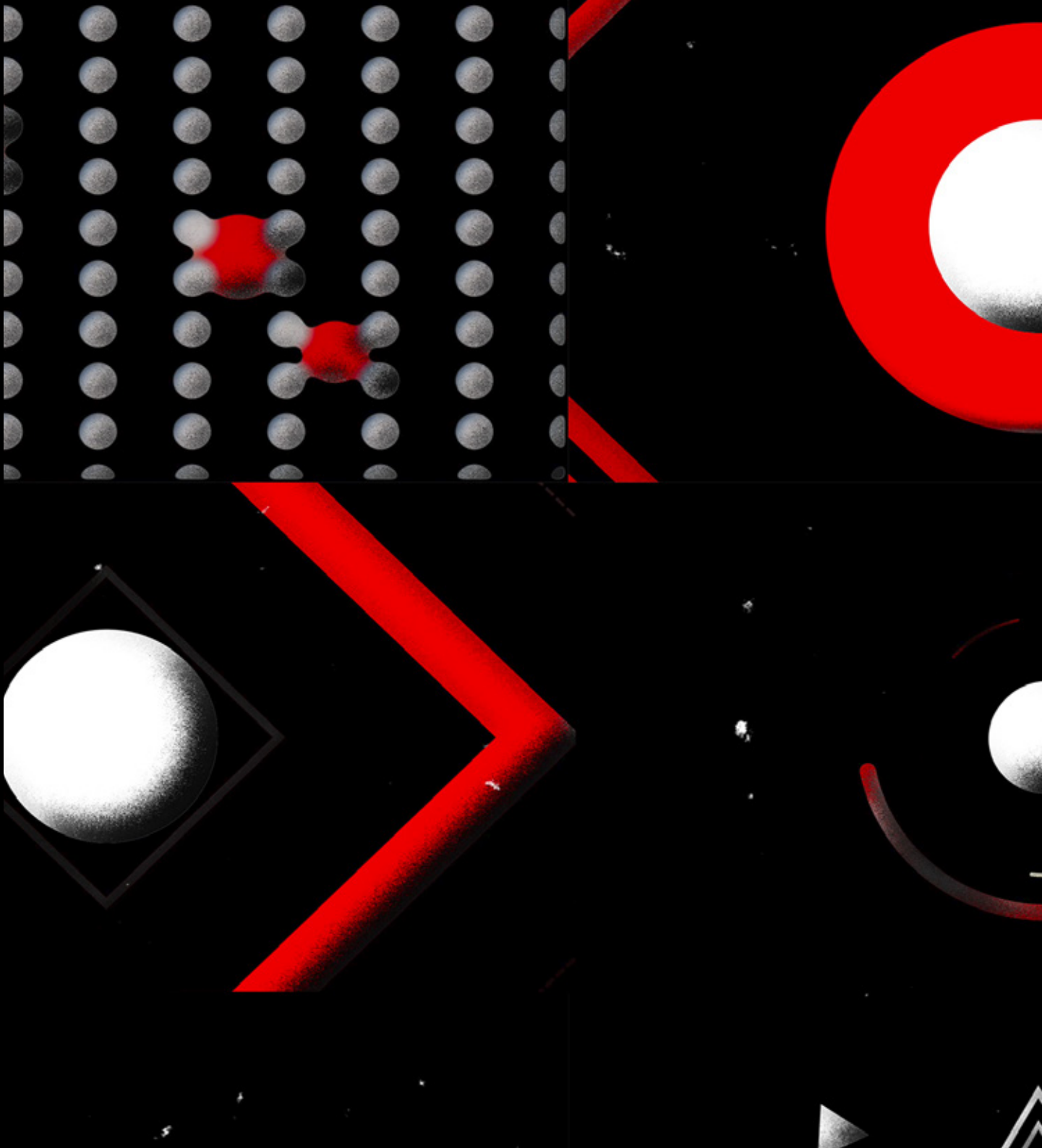


Fotogramas pertenecientes a
Sin Título
Javier Boyano López
2021-22



Fotogramas pertenecientes a
Sin Título
Javier Megías Molero
2021-22

CREACIÓN AUDIOVISUAL II: TÉCNICAS DE ANIMACIÓN EXPERIMENTAL Y 3D -
Concha Alonso Valdivieso y Jesús Perriñez López



TÉCNICAS DE ANIMACIÓN EXPERIMENTAL

Concha AlonsoValdivieso

Jesús Pertíñez López

La importancia de la animación es indudable en el mundo audiovisual. Observamos cada vez más contenidos dirigidos al público adulto y éstos pueden ser de muy distintas índoles; desde cine, arte, escenografía hasta publicidad. Gracias a que el papel de la animación ya empieza a ocupar el lugar que se merece respecto al resto de artes también se empieza a acrecentar la demanda en una formación más amplia y completa en esta disciplina. En los estudios de Grado en Bellas Artes y en especial en la Mención en Animación, hemos trabajado en otras técnicas de animación más convencionales donde se ha realizado animación tradicional en 2D, animación digital, stop motion y 3D. Con la aproximación que hacemos en el Máster de dibujo a la animación experimental, quedará completada la formación en el ámbito de la animación.

A través de la asignatura *Creación Audiovisual II: Técnicas de Animación Experimental y 3D* impartida en el *Máster de Dibujo* de la Universidad de Granada vamos a definir y acotar qué es la animación experimental a través del estudio de sus principales autores, desde los inicios del cine de vanguardia hasta su desarrollo en la actualidad.

Desde la llegada de las Vanguardias y su incursión en el cine de animación, éste tomo dos caminos: la tradicional y la experimental. Paul Wells supo definir con claridad qué entendemos por la segunda y la diferencia entre ambas. Pasado un siglo de este acontecimiento debemos reflexionar sobre cómo se reflejan actualmente las técnicas de animación experimental y su relación con las herramientas digitales.

La animación experimental se caracteriza por no seguir una narrativa clásica y en muchas ocasiones huir de la representación

figurativa. En este tipo de creaciones prevalece la técnica por encima de la historia por lo que intenta desarrollar la expresividad artística a través de la materia, experimentando con la fluidez de los líquidos, la densidad, la viscosidad o maleabilidad para producir sensaciones o emociones. O incluso simular todas estas materias con recreaciones en 3D capaces de imitar el comportamiento de materiales líquidos o sólidos.

La obra de Wazarus (2014) incluye dos aspectos que nos ayudarán a definir la animación experimental. La primera es exponer una serie de estrategias de cine experimental (que nos valen para animación), definiendo las siguientes:

- **Música visual.** Tomar la música como punto de partida, para buscar un lenguaje universal a través de formas puras. Esto no implica necesariamente que haya sonido, sino que se puede buscar un ritmo, una melodía a través de formas abstractas.
- **Cine surreal y dadaísta.** Transgredir la noción de forma, para general un shock en el espectador, jugar con el montaje, el contexto, cambios constantes de imágenes para general un nuevo mensaje.
- **El cine “Ojo de Vertov”.** Dziga Vertov defendió un tipo de cine liberado de la literatura, cine como puro movimiento, utilizar la cámara como ojo humano imposible y así generar nuevos espacios, nuevos contextos y mensajes.
- **Underground y estructural.** Cine como arte puro, liberado de su función generadora de ilusiones. La cámara es el centro de toda creación. Además, se puede manipular su propia estructura física, deformando el soporte físico o digital.
- **El montaje a distancia.** Jugar con el montaje de los planos de forma distinta a la ortodoxa, creando nuevos mensajes.

Pero la autora va más allá y se atreve, después de un análisis de cine experimental, a agrupar en seis estructuras estas propuestas:

- **Estructura descriptiva.** Describe y exhibe una acción situación o idea, de una forma lineal y coherente. No tiene giros argumentales, ni clímax, ni otros sucesos desencadenantes que podemos encontrar en una película narrativa.
- **Estructura cíclica.** Presenciamos una película circular, sin principio ni final, algo parecido a los primeros zootropos o a los actuales gifs animados.
- **Estructura musical.** No se trata de trasladar la música a imágenes, sino en utilizar la música como ritmo a convertir en movimiento mediante formas abstractas o figurativas. Lo que prima es el ritmo, la sincronía frente a lo sugerente de la música.
- **Estructura fraccionaria.** A partir de una unidad temática se construye una animación a base de la sucesión de varios planos o secuencias que no tienen nada que ver entre sí. Si cambiáramos su orden, tendría un nuevo significado. Se busca un significado global.
- **Estructura parpadeante o “flicker”.** Esta estructura evita crear movimientos suaves y continuos y usa un cúmulo de imágenes o planos muy cortos que contienen elementos radicalmente distintos a los anteriores, generando una sensación de parpadeo.
- **Estructura de asociación libre.** Libre asociación de pensamientos, de ideas, sin establecer una meta específica.

Hay una última estructura que es la “híbrida”, la que mezcla alguna de las seis anteriores.

El objetivo que se persigue es explorar los límites y posibilidades de la animación experimental a través de distintas técnicas de animación. Ya sea con métodos analógicos o digitales. Para ello, se propone la realización de varias prácticas que permitan la toma de contacto con distintos materiales e incluso softwares.

Los trabajos que se exponen aquí nacen de la propuesta de realizar una pieza de animación experimental abstracta de dos o tres minutos de duración con el software Adobe After Effects. La premisa principal consiste en alejarse de la imagen figurativa para acercarse a los elementos visuales más puros, jugando con la forma, el color y el sonido en conjunción. Para abordarla recurriremos a referencias clásicas como Walter Ruttmann, Oskar Fischinger o Mary Ellen Bute y sus obras denominadas como pintura visual donde se observan animaciones abstractas con geometrías, recortes, pinturas o patrones visuales que se mueven al ritmo de la música.

Lo que pretendemos lograr es la creación de una pieza audiovisual conformada por elementos sencillos y formas geométricas que se mueven al ritmo de una música previamente elegida. Será como un baile entre ellas ya que tiene que existir algún tipo de interacción o diálogo.

Al comienzo del curso suele resultar muy abrumador para los estudiantes el aprendizaje de esta herramienta si nunca la han utilizado previamente. Para que puedan manejarla con soltura dedicamos unos días en clase a su enseñanza. También se ha preparado material adicional que puede servir de apoyo y estudio. Se trata de una serie de tutoriales con los que pueden orientar y ampliar mejor su formación.

Este tipo de animación en After Effects que usualmente se denomina como Motion Graphics, utiliza esos elementos planos, sencillos, que se mueven, cambian de forma o se fusionan. Consigue así reducir la imagen a una forma más abstracta para intentar transmitir una idea o sentimiento.

Dentro de los intereses de cada estudiante se podrán decantar por crear animaciones más complejas o más sencillas, más dinámicas o más pausadas. Al final debe responder a una música que será la primera decisión que deben tomar, ya que esta marcará el tono de la animación, el ritmo. Una vez elegida, habrá que estudiar la pieza y a partir de ahí empezar a planificar la animación. En este tipo de creaciones es común encontrar músicas que también son experimentales. Que utiliza sonidos extraños, ruidos, sonidos industriales. No tiene por qué responder a una melodía.

En el caso de la obra que se muestra a continuación, la música ha sido realizada por ellos y a partir de ahí se procedido a la planificación de la animación a través del storyboard que se puede ver en la imagen 1. Aquí los estudiantes trabajan en equipo para crear una pieza que estudia el concepto del minimalismo. Se basan en la obra del pintor japonés Jiro Yoshihara para crear las formas y colores que serán animadas. (Fig. 1)

Podemos observar en la figura 2 otro ejemplo de planificación del fragmento de una animación experimental titulada “Edge of Tomorrow”. En ella se respira un aire retro futurista de los 80 inspirados por la música escogida. Esta animación, realizada de forma grupal, recrea un mundo virtual lleno de luces de neón, cuadrículas, geometrías y circuitos eléctricos que nos conducen por este espacio cibernético.

Otra de las técnicas que se abordan en el curso es la de pintura sobre celuloide, que Norman McLaren inventó a principio de los años 30 del siglo pasado. Su utilización ha quedado relegada a unos pocos artistas por la dificultad de usar un material que en muchos casos ya es obsoleto.

Dentro del Master, hemos sabido actualizar esta técnica y mediante medios digitales aportar un nuevo enfoque a la misma, mostrándoles a los alumnos las posibilidades tanto

artísticas como didácticas que tiene. Se ha convertido así en un método que permite la realización de una animación en un breve espacio de tiempo y además, fomentando las técnicas tradicionales como acuarela o grafito.

Así, partiendo de una de las técnicas primitivas de la animación experimental, podemos llegar hasta el uso del software 3D en su puesta al día con resultados sorprendentes.

Las obras que se exponen están realizadas por todo el grupo de alumnos, asignándole a cada uno entre 15 y 20 segundos, con especial atención al paso entre un segmento y otro.

La finalidad última que se persigue con este proyecto es conseguir una animación que tenga cabida en el famoso

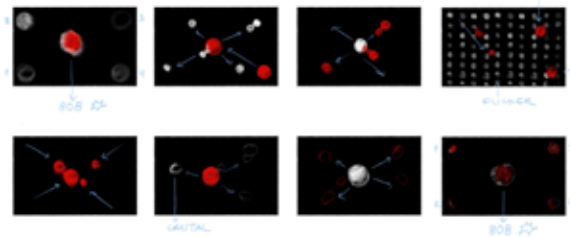


Fig. 1. Storyboard de Andrea Venturini y Javier Parra



Fig. 2. Storyboard de Victoria Santos

festival de animación experimental Punto y Raya, uno de los más punteros en este ámbito a nivel internacional y único en su género. Para poder presentar una obra la única condición que se pone es que sólo se puede utilizar el punto y la raya, por lo que rechaza completamente la animación figurativa.

Punto y Raya es un evento mundial de Arte Abstracto en Movimiento que nace en 2007 y de forma itinerante se celebra cada vez en un país diferente. Hasta el momento se ha celebrado en Islandia (HARPA, Reykjavík), Alemania (ZKM Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe), Polonia (CeTA Centrum Technologii Audiowizualnych, Breslavia) y Austria (Österreichisches FilmMuseum / Künstlerhaus / Blickle Kino im Belvedere 21, Viena). Además de las proyecciones del festival, se realizan talleres, charlas, performance en directo, etc. para la difusión y educación en el arte abstracto en movimiento. “Su objetivo es volver a las bases, recuperar el espíritu del cine puro y el cine absoluto. Formulado por las vanguardias de los años 20 para resignificarlo y explorar sus límites en los contextos más diversos” (Metrópolis – Punto y Raya 2020). Este festival se celebra cada dos años, siendo la última edición en 2021, por lo que hasta el 2023 los estudiantes no podrán presentar sus propuestas.

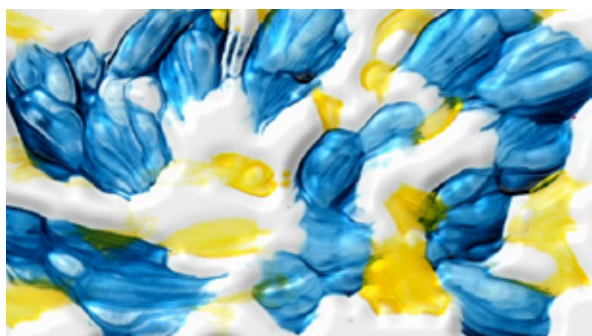


Fig. 3. Fragmento de Carol Arce García



Fig. 4. Fragmento de Noelia Gutiérrez Martínez



Fig. 5. Fragmento de Alba Mª Ortega Pérez



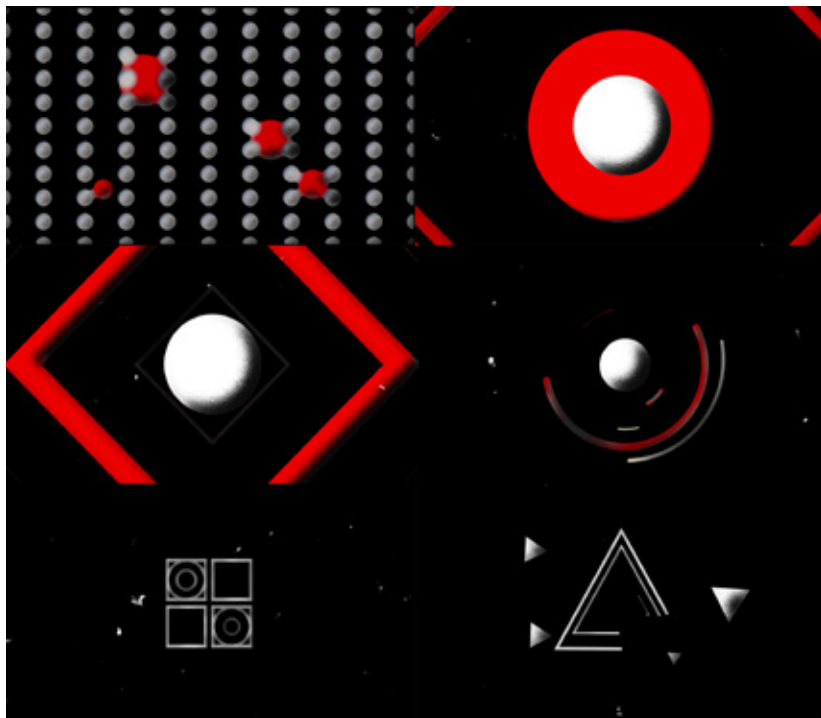
Fig. 6. Fragmento de Javier Parra García

Como resultado podemos observar que las obras realizadas por los estudiantes y expuestas aquí tienen una gran calidad y sensibilidad artística. Se observa en ellas cómo se han nutrido de todos los referentes propuestos, cómo han sabido asimilarlos y crear algo nuevo a partir de ello. Además, hacen un uso excelente de las herramientas propuestas, demostrando una gran capacidad de aprendizaje. Gracias a ello podemos decir que los objetivos que se proponen en nuestra asignatura han sido alcanzados.

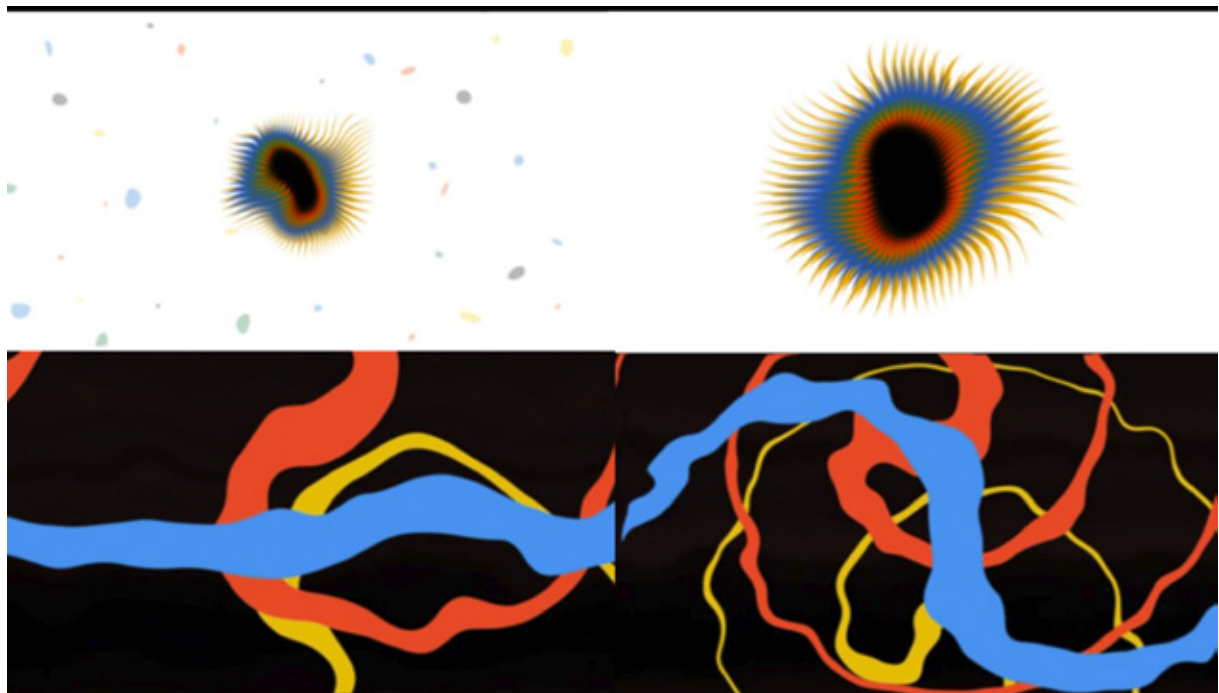
Referencias:

Wazarus, Iris, 2019. "Morfología de la no-narrativa en la animación", *Con A de animación*, nº 9, pp. 144-157 <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11340>

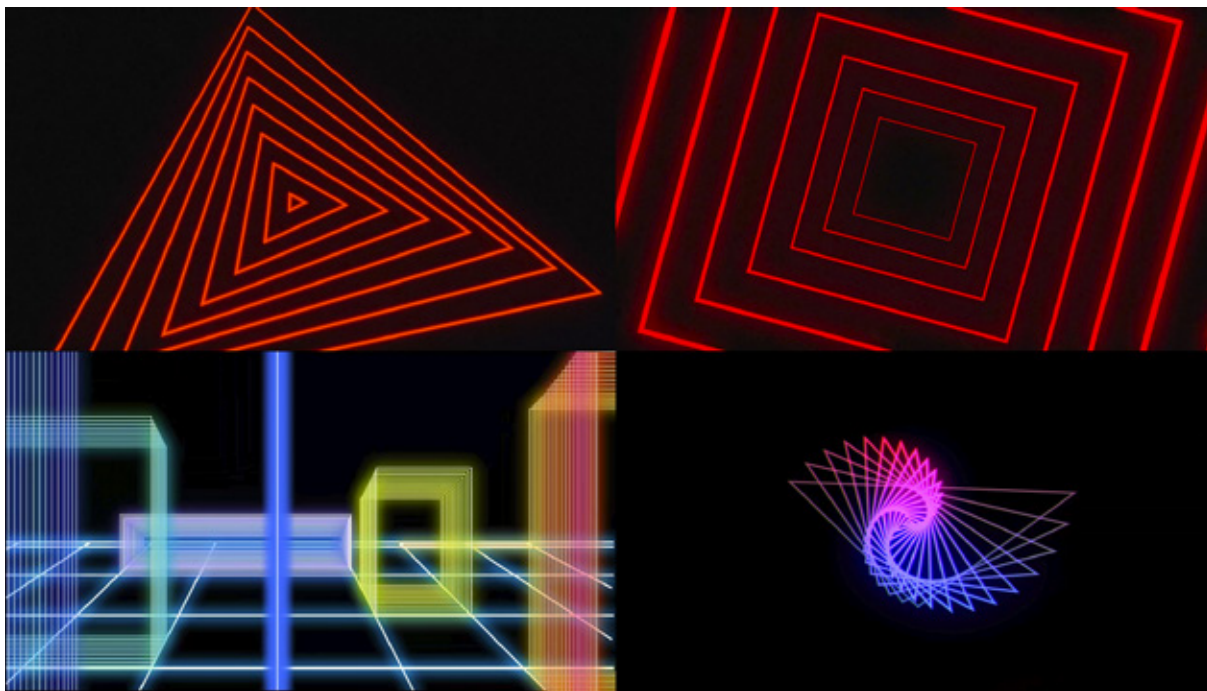
Santiago Campo, María Pallier. 2020. Punto y Raya [Metrópolis]. RTVE
<https://www.rtve.es/play/videos/metropolis/metropolis-punto-rama/5672674/>



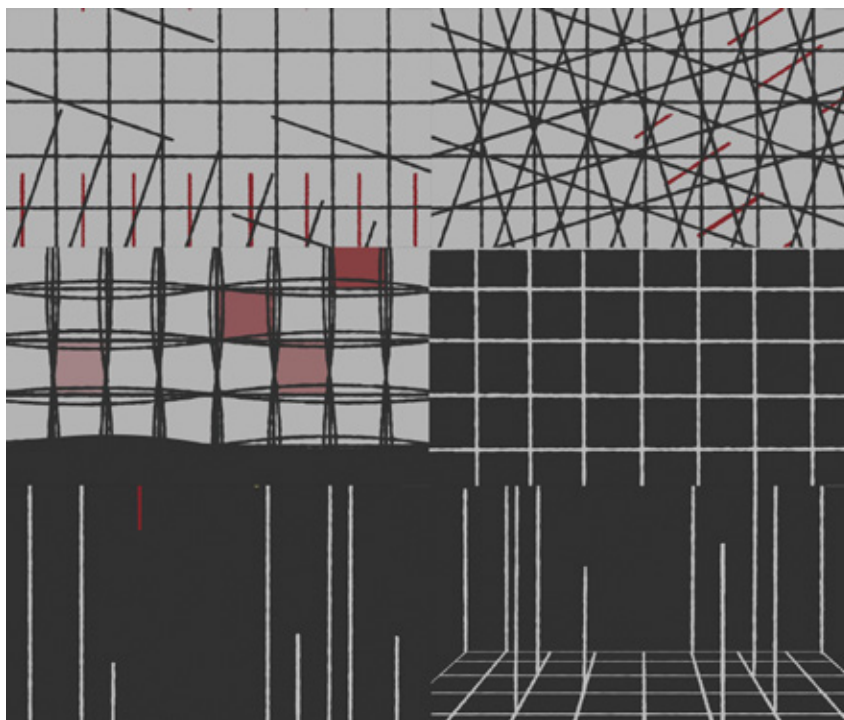
Fotogramas pertenecientes a la animación de
Andrea Venturini y Javier Parra



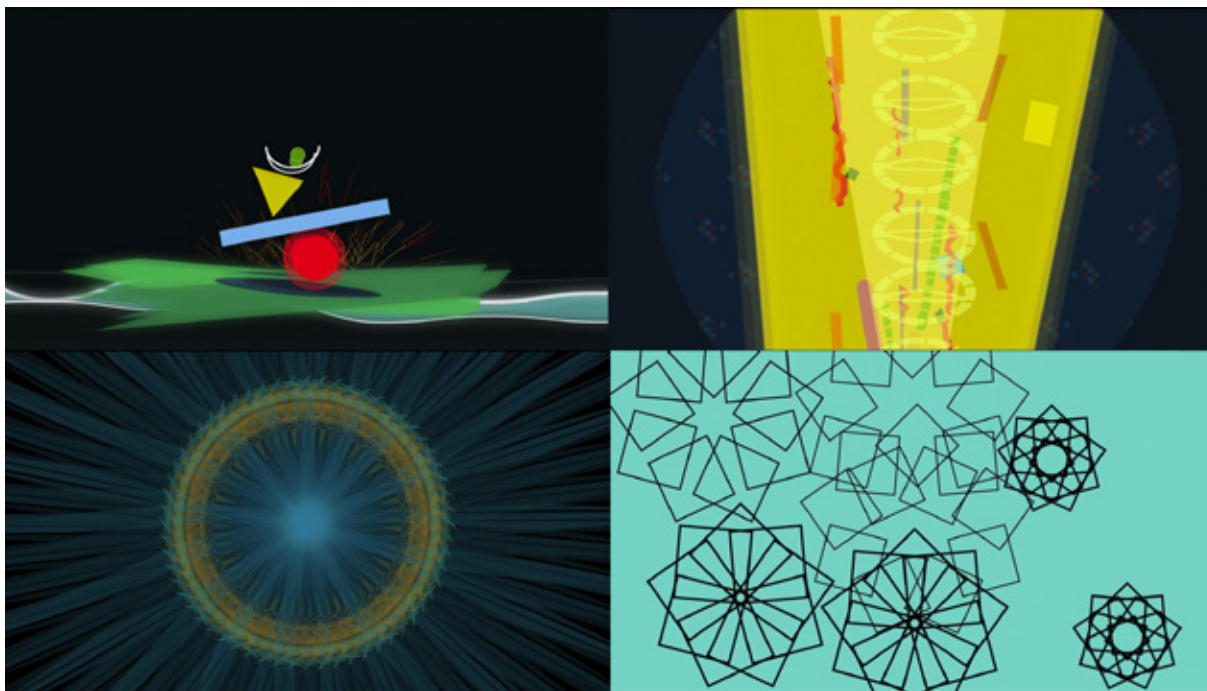
Fotogramas pertenecientes a
Un viaje galáctico
Carmen Barrueco y Clara Cabez



Fotogramas pertenecientes a
Edge of Tomorrow
Alba Fernández, Rocío Jiménez y Víctor Santos



Fotogramas pertenecientes a
La rêve de la fiancée
Elena Redondo y Jazmín Muñoz



Fotogramas pertenecientes a
Remember Cotton Club
Aurelio Jesús Álamos y Alberto Sánchez



HISTORIAS INFANTILES QUE SURGEN DE LA IMAGEN Y DEL TEXTO. UNA MUESTRA DE ÁLBUMES ILUSTRADOS EN FUNCIÓN DE LAS NARRATIVAS

M^a Carmen Hidalgo Rodríguez
Sara Blancas Álvarez

El arte de escribir historias para niños va frecuentemente de la mano de la ilustración, y encuentra su máximo esplendor en el álbum ilustrado. Aunque hoy en día las publicaciones infantiles se suelen encontrar en el mercado con formatos muy especializados y destinados a un público objetivo muy específico, el álbum ilustrado se mantiene en muchos casos bajo la etiqueta “para todos los públicos”. El libro ilustrado como medio de comunicación para todas las edades constituye un fenómeno cada vez más evidente y bien recibido, aunque puede plantear dudas a los libreros sobre el espacio que deben ocupar en las estanterías (Salisbury y Styles, 2012). En algunas ocasiones se convierten en publicaciones de lujo objeto de coleccionistas, como podrían ser las obras de Benjamín Lacombe o Rébecca Dautremer. En el polo opuesto se encuentran publicaciones de encuadernación básica y formato pequeño pero que mantienen la esencia de un álbum ilustrado, donde “texto e imagen colaboran juntos para establecer el significado de la historia” (Colomer, 2002, p. 20). Es precisamente esta colaboración multimodal lo que hace del libro-álbum una publicación especial, el ritmo único de las palabras y las imágenes funcionando juntas es lo que distingue a los álbumes ilustrados de otras formas de arte visual y verbal (Nodelman, 1990; Meek, 1988).

Lo que es adecuado o no para niños, respecto al tema como al estilo de la ilustración, es algo que va cambiando con el tiempo. Tanto es así, que la literatura infantil tal y como la conocemos hoy tuvo su origen hace poco más de un siglo en Gran Bretaña, con maestros como Randolph

Caldecott, Arthur Rackham o Beatriz Potter (Barr, 1986; Whalley y Chester, 1988). En el siglo XIX, la infancia era una etapa invisible entre el nacimiento y la edad adulta; los niños se convertían en adultos cuando podían trabajar o cuando debían asumir responsabilidades de mayores. Las etapas infantil y juvenil, como las distinguimos hoy en día, se consolidaban en España el 13 de enero de 1967 con la publicación del Estatuto de Publicaciones Infantiles y Juveniles que venía a ampliar la Ley 14/1966 de 18 de marzo de Prensa e Imprenta. En este nuevo reglamento, en su artículo 5º, se clasificaban las publicaciones en atención a la edad del público al que iban destinadas distinguiendo entre: publicaciones infantiles (destinadas a menores de 14 años); publicaciones juveniles (destinadas a mayores de 14 y menores de 18 años); y publicaciones infantiles y juveniles (destinadas a menores de 18 años) (García Padrino, 1992). En este contexto, y en una época de transición, en la década de los 70 en España se empiezan a publicar libros para niños del mismo modo en que ya se venía haciendo en el resto de Europa, Estados Unidos y Japón (Lobato, 1992). Libros de ficción de gran calidad literaria y plástica que rompen radicalmente con la estética anterior, donde predomina la ilustración sobre el texto pero con un mismo peso narrativo, de manera que ambos medios juntos se enriquecen.

Destaca la iniciativa de la editorial Altea en Madrid, a cargo del ilustrador Miguel Ángel Pacheco y Pepe García Sánchez, director de cine, que supuso toda una revolución. Pacheco firmó más de setenta libros para niños en aquellos momentos, a veces como coautor del texto y otras como ilustrador (Lobato, 1992). Otras editoriales siguieron la estela de Altea, y surgió un grupo de ilustradores que marcaría el camino de las futuras generaciones: Asun Balzola, Miguel Calatayud, Carme Solé, Ulises Wensell, Viví Escrivá, José Ramón Sánchez o Rafael Sánchez Muñoz, entre otros.

A pesar de los continuos altibajos que sufre el campo de la literatura infantil y juvenil, el álbum ilustrado permanece

en la actualidad con numerosas temáticas y tipologías, donde los adultos discuten sobre lo que es adecuado o no para niños. Si bien hay quien piensa que las narrativas para niños son cada vez más pueriles y sentimentales, lo cierto es que en las últimas décadas se han explorado todo tipo de temas duros o difíciles de tratar bajo el soporte de libro-álbum, como puede ser el sexo, la muerte, la violencia de género, el maltrato infantil o las guerras. No obstante, el tratamiento de estos aspectos menos agradables de la vida en los libros ilustrados depende en gran modo de la cultura, de manera que en algunos países de Europa como Francia, Bélgica, Alemania, el Reino Unido (sobre todo para el trabajo de autores consagrados como John Burningham, Quentin Blake y David McKee), o asiáticos como Corea del Sur, es habitual esta tendencia, en contraposición con lo que ocurre en Estados Unidos, Canadá o Australia (Salisbury y Styles, 2012).

Sin embargo, es un hecho que en las últimas décadas las temáticas son cada vez más variadas y arriesgadas a nivel mundial, de manera que se podría decir que no existen temas tabús en la literatura infantil. Lo mismo podría aplicarse al estilo artístico de las ilustraciones, donde las posibilidades son infinitas, y además no existe una investigación definitiva que confirme qué tipos de imágenes son más atractivas o comunicativas para los más pequeños.

Con el objeto de mostrar diferentes aproximaciones narrativas para el público infantil, se presenta una selección de álbumes ilustrados de ficción clasificados en categorías, y creados por los alumnos de las asignaturas “Ilustración Infantil I” e “Ilustración Infantil II” del Máster de Dibujo de la Universidad de Granada.

Álbumes divertidos e imaginativos

En esta categoría se incluyen álbumes cuyo objetivo principal es divertir, entretener y estimular la imaginación.

Se encuentran temáticas abordadas desde enfoques muy diferentes, como pueden ser las historias que se centran en el mundo imaginario del niño. Dentro de éstas destaca *Robotronco en el espacio*, de **Clara Cábez**, donde el protagonista se entretiene con sus juguetes y éstos cobran vida tomando el control de la narración, haciendo que el niño protagonista viva en el espacio como un perro robot de madera (Figura 1). En este mismo sentido, *El castillo de Lolo*, realizado por **Erika Neme**, tiene como protagonista un niño que vive en el Polo Norte y al que le encanta construir castillos, pero descubre que éstos no perduran si se hacen con hielo, así que inicia un viaje por distintos territorios en busca de un lugar ideal donde construir castillos que permanezcan en el tiempo (Figura 2).

También en esta categoría se encuentran narraciones que se apartan del mundo cotidiano de los niños donde, por ejemplo, una dragona glotona encargada de cuidar la Vía Láctea, que se alimenta de estrellas y otros astros, comete un error que cambiará la vida en el planeta Tierra (*La dragona glotona*, por **Carmen B. Mikelarena**, Figura 3). Por su parte, *Cuernos, garras y dientes*, de **Daniel Vaca Gómez**, nos adentra en el mundo de la imaginación infantil, donde un trayecto cotidiano se convierte en absolutamente extraordinario por el poder de la imaginación de su protagonista, al que lo acompañan monstruos fantásticos amigables que solo él parece ver (Figura 4).

Dentro de este apartado, se encuentran también álbumes que son puro divertimento, como *¡Al agua pollo!*, de **María José Quiles**. En sus páginas el lector seguirá a Pollo por un sin fin de situaciones que lo llevarán irremediablemente a lo que él menos desea «un buen baño», pero al final un baño... ¡también puede ser muy divertido! (Figura 5). También en esta línea destaca el álbum *La caza de las calabazas*, de **Pablo García** (Figura 6), donde se aborda la temática de la festividad de Halloween y lo hace convirtiendo en personajes

infantiles a los monstruos y personajes más representativos de esta celebración (vampiros, zombis, hombres lobo...). Pero... ¿qué hacen Vampinela, Zombo, Loba, Franky, Pelusa, y otros amigos en Halloween? Habrá que esperar al final de la historia para descubrirlo, porque ahí es donde comienza la diversión. En el álbum *Tin Tin ¡Corre, corre!*, de **John Adrián Montoya**, se recoge ese momento de juego en el que los niños se entretienen tocando el timbre de las casas por las que van pasando, y corren antes de que salga el dueño. Es un álbum que recoge el espíritu alegre de la infancia, a la vez que muestra la variedad de vecinos y reacciones que surgen al sonar el timbre. Todo un clásico narrado de forma actual y divertida (aunque tal vez algunos vecinos no estarán de acuerdo) (Figura 7). A veces ocurre que las situaciones son divertidas aun a pesar de sus protagonistas, es el caso de *Patosos*, de **Alba Yolanda Fernández**, donde la autora usa la imaginación y el humor (la hiperbolización simpática) para conseguir que el lector empatice con el protagonista, un oso bastante patoso. El álbum va mostrando las distintas situaciones cotidianas a las que se enfrenta el personaje: el desayuno, la ducha, ir en bicicleta... Pero lo cotidiano, para un patoso, puede ser bastante embarazoso. Al final el protagonista encuentra el apoyo y la comprensión de un amigo, lo cual da nuevas energías al personaje (Figura 8).

Finalmente, en este apartado, se recogen dos historias especialmente imaginativas. Una de ellas es el álbum *Hacia la Luna*, de **Manoli Cárdenas**, cuya base surge de un juego creativo de los que propone Gianni Rodari en su *Gramática de la fantasía: Introducción al arte de contar historias* (1983). Uniendo ideas inicialmente dispares e inconexas, surge una historia llena de encanto, ternura e imaginación. En ella, un protagonista ciego ayuda sin saberlo a unas palomas extraterrestres a arreglar su nave espacial. Cuando las palomas están listas para regresar a su planeta, tienen una sorpresa para su amigo. ¿Puede dar alas la imaginación? Al final de esta historia el lector podrá descubrirlo (Figura

9). Y el álbum *Mi cabeza*, de **Pelayo Fernández**, muestra desde un primer momento una situación sorprendente: El protagonista ¡ha perdido su cabeza! (metafórica y literalmente), y no parará hasta encontrarla, pero... ¿lo hará a tiempo? Enfrentado a esta situación, el público se encuentra ante un álbum y una labor de ilustrador que hace creíble lo increíble, y que permite, una vez más, sentir el alcance de la formidable imaginación humana (Figura 10).

Álbumes sobre metas personales y autoestima

En este caso son álbumes cuyos protagonistas necesitan conseguir una meta, encontrar su lugar en la vida, o afianzar su autoestima. Destaca, por ejemplo, *Pere, el perezoso*, de **Carmen María Guerrero** (Figura 11), donde un perezoso se compra un patinete para salir a buscar su nueva pasión y, tras varios fracasos, se convierte en repartidor. No solo es un álbum muy divertido, sino que a la vez enseña cómo todo el mundo puede encontrar su hueco en la vida y conseguir hacer algo de provecho que lo satisfaga a pesar de las dificultades. En *El pequeño fantasma*, de **Laura Lorente**, un niño se siente tan excluido como un fantasma que nadie puede ver, ni en su casa, ni en el colegio... Pero un día decide actuar y consigue superar sus miedos (Figura 12). En el álbum *Cambios*, **Andrea Venturini** presenta a una niña que cumple años y advierte que hay cosas que van cambiando, no solo su cuerpo va creciendo, sino que es consciente de que cada vez puede hacer más cosas sola, y que debe afrontarlas con valentía y seguridad (Figura 13). Un viaje personal de crecimiento y maduración, con la música como fuerza vital y la amistad como ayuda en la superación de dificultades, es lo que se plantea en *El viaje de Zorro*, de **Carol Arce**. La pasión del protagonista por la música y, sobre todo, poder compartirla con los demás, es lo que lleva a Zorro a este personal viaje de superación, donde el triunfo no es ganar un premio, sino haber encontrado aquello que realmente le hace feliz (Figura 14).

Igualmente, el álbum *Rumbo*, de **Álvaro Granado**, es la historia de un viaje de crecimiento personal. En esta historia muda un pingüino inicia un periplo que lo llevará a recorrer los paisajes y rincones más sugerentes y recónditos de la tierra. A su vez, en este álbum está presente el cuidado e interés por el medio ambiente. La poesía y belleza que desprenden sus imágenes enfrentan al público a una naturaleza espléndida y salvaje que merece la pena conservar (Figura 15). También en esta categoría se incluye el álbum *Serendipo y una estrella exageradamente fugaz*, de **Giovanni Saroldi**. Si bien se trata de un libro muy imaginativo y divertido, el viaje que inicia su protagonista se caracteriza por la inquietud y el desasosiego que surge en éste una mañana, cuando se da cuenta de que tiene un hueco en el pecho con forma de estrella. Serendipo no parará hasta averiguar dónde está su estrella, preguntando por ella a los personajes más variopintos, una estrella muy especial y que tendrá que buscar en su interior (Figura 16). Finalmente se incluyen álbumes donde los personajes no son niños o niñas, ni animales, como en el álbum *Mosca*, de **Luca Raven Flynn**, donde un esqueleto queda perdido y desmembrado en el desierto y una mosca le ayuda a encontrar sus huesos y recomponerse de alguna manera. Aunque nunca llega a ser como antes, el esqueleto se adapta a la nueva situación y está feliz de encontrarse con otros personajes similares a él, ninguno realmente perfecto (Figura 17).

Álbumes comprometidos: solidaridad, amistad, inclusión

Los “álbumes comprometidos” constituyen una categoría que incluye libros que tratan sobre aspectos de la vida o personas que no son tratados como merecen, bien porque se refiere a colectivos minoritarios o bien porque hace alusión a relaciones entre seres muy distintos. En el álbum *Zurda*, de **Sara Escobar**, se llama la atención sobre las distintas dificultades a las que se enfrenta la gente que usa prioritariamente su mano izquierda al hacer las tareas cotidianas y, al mismo tiempo, deja claro que

ser zurdo no impedirá que alguien sea capaz de hacer grandes cosas (Figura 18).

Las relaciones entre seres muy distintos es un clásico en las narraciones infantiles, donde normalmente los protagonistas son animales y no humanos con el fin de hacer un símil con las distintas razas o con las distintas culturas, que con frecuencia impide que las personas socialicen entre sí. Este es el caso de *La abeja Sabela*, de **Carmen B. Mikelarena**, donde una abeja quiere ser amiga de Oso y éste la rechaza porque teme que le pique. La abeja Sabela encuentra la manera de no asustar a Oso sin dejar de ser ella misma (Figura 19). En el álbum *Gregoria*, de **Fermín Serrano**, se cuenta la relación entre una mujer mayor y un niño. La protagonista principal de la historia es Gregoria, aunque la narración es contada por el niño, que va destacando los ratos divertidos que pasan juntos, la sabiduría de Gregoria y la importancia de brindar escucha y atención a las personas mayores (Figura 20). Amistad y solidaridad son aspectos fundamentales que se tratan en el álbum *Una vida tranquila*, de **Sabela Valín**. Esta es la historia de dos ratas que viven muy a gusto y tranquilas hasta que llega Roxi, otra rata que se comporta de manera bastante extraña: parece que roba comida, agua, hace mucho ruido... Pero Roxi tiene un buen motivo, está ayudando a otros pequeños habitantes de la casa: los ratones. Y finalmente, a través de la amistad y la solidaridad, encuentran una manera de vida confortable y tranquila para todos (Figura 21).

También dentro de este apartado se encuentran álbumes comprometidos que tratan temáticas tan difíciles de abordar como la violencia de género. Así ocurre en *Grietas*, de **Blanca Zufri**, donde una niña va contando su experiencia familiar con un padre maltratador. El álbum aborda el tema desde un punto de vista metafórico, el deterioro de las relaciones personales se va mostrando a través del deterioro del entorno que rodea a los personajes (Figura 22).

Álbumes sobre el respeto y la conservación del medioambiente

En los últimos años han cobrado mucha importancia las temáticas que giran en torno a la conservación del medio ambiente. En este sentido, desde el *Máster de Dibujo* cada año destacan álbumes que se centran en llamar la atención sobre la importancia de respetar el entorno y la conservación de la biodiversidad. En el álbum *Un monstruo bajo mi hamaca*, de **Jerusalén Zamora**, se trata la importancia de preservar los grandes bosques para la conservación de las especies animales y vegetales a través de la personificación del agua en Niebla, una niña-nube soñadora que viaja cada vez más rápido desde lo alto de las copas de los árboles hasta el suelo (Figura 23). El álbum *Es normal*, de **Málory Romero**, supone una llamada de atención para la defensa de la zarigüeya, un animal en peligro de extinción principalmente por la acción del hombre. La narración la cuenta la propia zarigüeya, que va destacando su modo de vida y las diferencias y similitudes con el resto de marsupiales (Figura 24).

Álbumes poéticos

Aparecen también álbumes que destacan por su carácter más poético, donde cobra especial importancia el cuidado y la belleza de sus imágenes, y donde en muchas ocasiones se sugiere, más que se cuenta. Es el caso de *Yo, pájaro*, de **Rosa Cano**, donde una niña que ama la naturaleza y tiene un especial interés por los pájaros va contando las distintas emociones que despiertan en ella. En las ilustraciones del álbum destaca la técnica de carácter pictórico, la soltura y sugerencia del trazo, y la riqueza cromática (Figura 25). También surge una historia muy especial en *Leona*, de **Mercedes Muñoz**. En este álbum se trata el tema de la contaminación lumínica, que hace que por las noches, especialmente en la grandes ciudades, no se pueda apreciar

el brillo de la estrellas. Por eso la luna está triste y pide ayuda a Leona. Leona se acerca a la ciudad a observar lo que ocurre, las «estrellas» están atrapadas de diversas maneras: guirnaldas de luces en los parques, bombillas encendidas por doquier, pantallas de los móviles... Solo hay una solución: ¡liberarlas! (Figura 26).

También se encuentra un trabajo muy especial en el álbum en formato acordeón creado por **Nerea Muguruza** sobre la obra *Los ojos verdes* de Gustavo Adolfo Bécquer. En este proyecto el aspecto visual está especialmente cuidado, destacando la composición de las imágenes, trabajadas siempre con armonía (Figura 27). Dentro de este apartado, también es posible encontrar álbumes que envuelven al lector en una atmósfera de magia, donde los sueños pueden hacerse realidad. Es el caso de *Sueños Luneros*, de **Renato Chávez**, donde un hombre invidente imagina que es astronauta y vuela a la Luna, haciendo de este sueño su forma de vida (Figura 28). Se trata de una historia original y llena de imaginación donde destaca el especial cuidado y la riqueza cromática de sus imágenes, que ayuda a crear una atmósfera de ensueño donde hasta lo más inverosímil parece posible. Finalmente, se destaca el álbum *Hija de un pirata*, de **Estrella Morales**, cuya protagonista fantasea con la idea de ser un pirata cuando sea mayor, influenciada por la imagen que tiene de su padre, que vive como un pirata recorriendo los mares y descubriendo seres fascinantes (Figura 29). El final de la historia aterriza en el mundo real, pero sin que la protagonista pierda la creatividad y la fantasía.

Este recorrido es solo una pequeña muestra de la variedad temática y tratamientos que permite el álbum ilustrado infantil. Cada proyecto abre un mundo de posibilidades y ofrece una mirada nueva que amplía y enriquece nuestra experiencia del mundo, aquella que podemos contar a los más pequeños.

Referencias

- Barr, J. (1986). *Illustrated Children's Books*. The British Library.
- Colomer, T. (2002). *Siete llaves para valorar las historias infantiles*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- García Padrino, J. (1992). *Libros y literatura para niños en la España contemporánea*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Lobato, A. (1992). *Suspiros de España. Contradicciones en el debate sobre nuestra ilustración*. Revista CLIJ, 45, 14-22.
- Meek, M. (1988). *How Teach What Readers Learn*. Thimble Press.
- Nodelman, P. (1990). *Words about Pictures. The Narrative Art of Children's Picture Books*. University of Georgia Press.
- Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias*. Argos Vergara.
- Salisbury, M. y Styles, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narrativa visual*. Blume.
- Whalley J. I., y Chester, T. R. (1988). *A History of Children's Book Illustration*. John Murray with the Victoria & Albert.

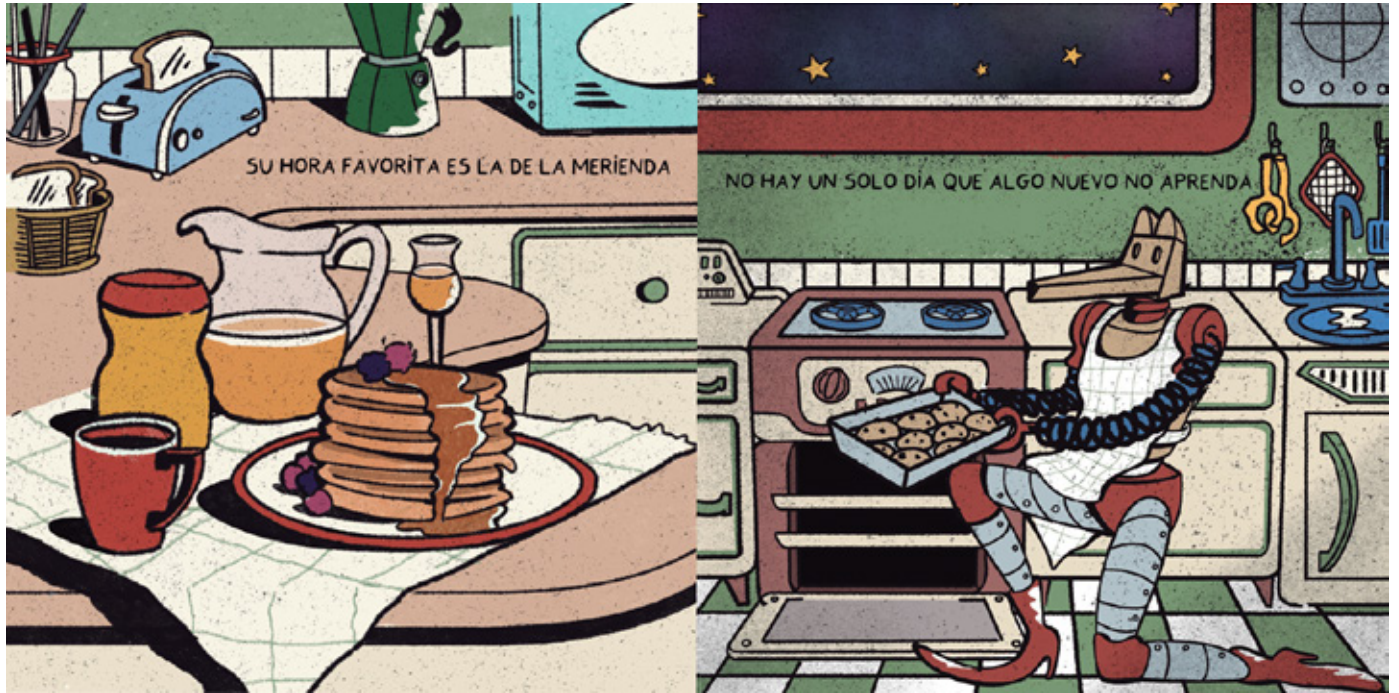


Fig. 1
Doble página del álbum *Robotronco en el espacio*
Clara Cábez López
Digital
2021 - 22



Fig. 2
Doble página del álbum *El castillo de Lolo*
Erika Neme Flórez
Acuarela, ténpera y collage
2021 - 22

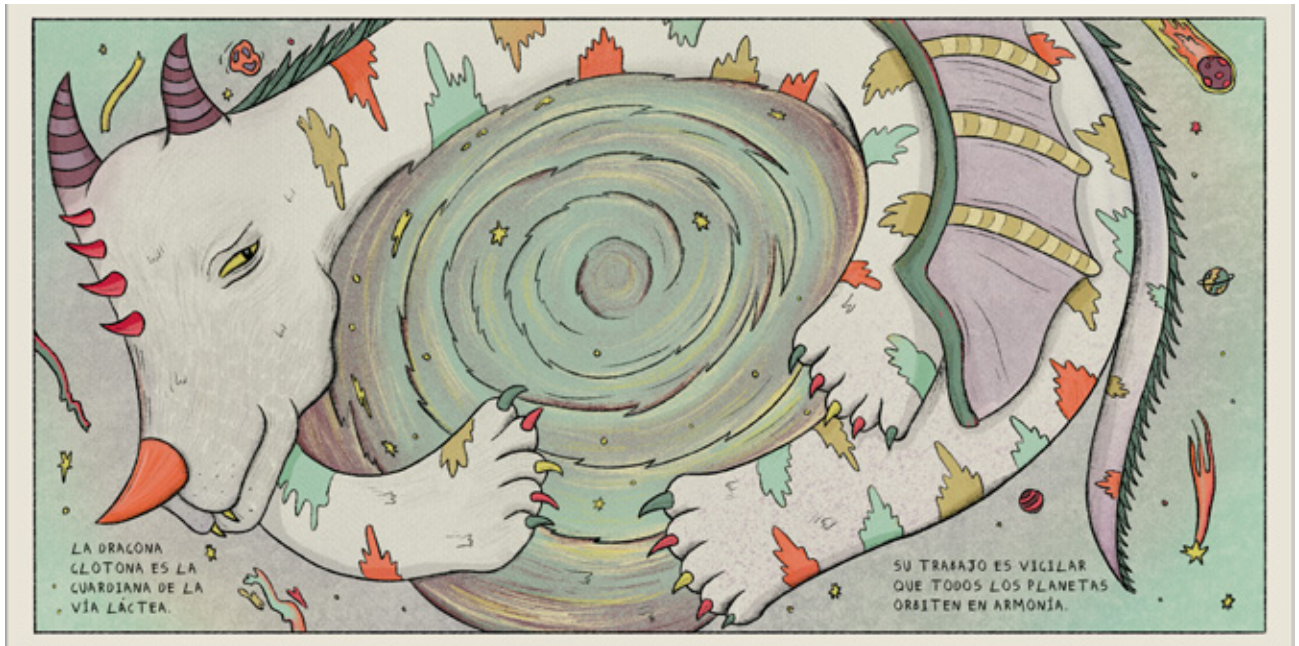


Fig. 3
Doble página del álbum *La dragona glotona*
Carmen B. Mikelarena
Digital
2021 - 22

Nadie más parecía verlos,
era un fenómeno extraño.



Fig. 4
Doble página del álbum *Cuernos, garras y dientes*
Daniel Vaca Gómez
Digital
2021 - 22



Fig. 5
Doble página del álbum ¡Al agua Pollo!
Emejota Quiles
Digital
2019 - 20



Fig. 6
Doble página del álbum *La caza de las calabazas*
Pablo García Moral
Digital
2019 - 20



Fig. 7
Doble página del álbum *Tin Tin. ¡Corre, corre!*
John Adrián Montoya Marín
Digital
2020 - 21



Fig. 8
Doble página del álbum *Patosos*
Alba Yolanda Fernández Tamayo
Digital
2021 - 22



Un día cuando llegué al parque las palomas me estaban esperando. ¡Y, de repente, empezaron a hablarme!

Fig. 9
Doble página del álbum *Hacia la Luna*
Manuela Cárdenas de la Miyar
Digital
2019 - 20



Fig. 10
Doble página del álbum *Mi cabeza*
Pelayo Fernández Fernández
Digital
2020 - 21



Fig. 11
Doble página del álbum *Pere, el perezoso*
Carmen María Guerrero Martínez
Acuarela y ténpera
2020 - 21

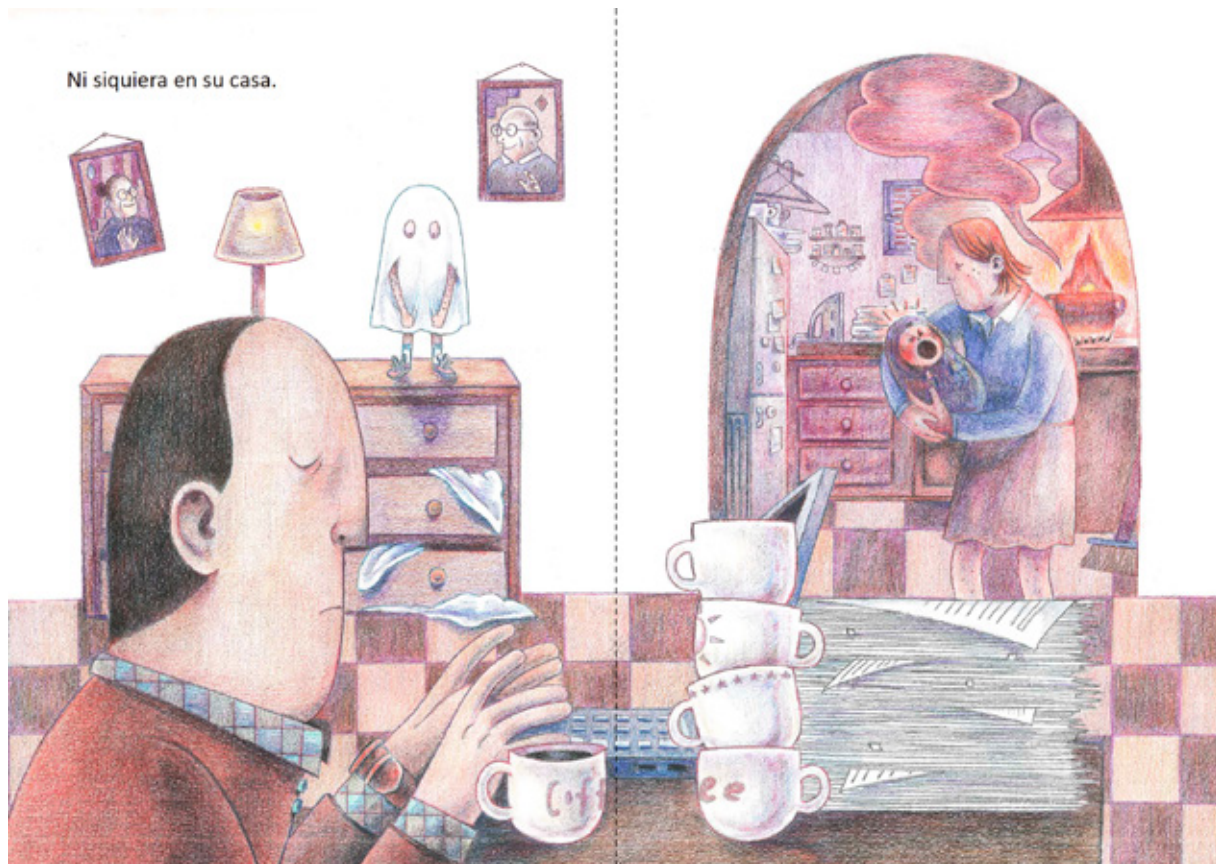


Fig. 12
Doble página del álbum *El pequeño fantasma*
Laura Lorente Ruipérez
Lápices de colores
2019 - 20



Fig. 13
Doble página del álbum *Cambios*
Andrea Venturini Dutan
Digital
2021 - 22



Fig. 14
 Doble página del álbum *El viaje de Zorro*
 Carol Arce García
 Acrílico
 2021 - 22



Fig. 15
 Doble página del álbum *Rumbo*
 Álvaro Granado Ruiz
 Digital
 2021 - 22

Una fría mañana de verano, Serendipo se despierta como siempre. Se levanta, lavándose los dientes y piensa:

"¿Por qué tan frío de repente?"

Mirándose al espejo se da cuenta del problema. Justo en el medio del pecho, tenía un hueco en forma de Estrella.



Fig. 16
 Doble página del álbum *Serendipo y una estrella exageradamente fugaz*
 Giovanni Saroldi
 Digital
 2021 - 22



Fig. 17
Doble página del álbum Mosca
Luca Raven Flynn
Digital
2021 - 22



Fig. 18
Doble página del álbum *Zurda*
Sara Escobar Vázquez
Digital
2020 - 21



Fig. 19
Doble página del álbum *La abeja Sabela*
Carmen B. Mikelarena
Digital
2021 - 22



Fig. 20
Doble página del álbum *Gregoria*
Fermín Serrano
Digital
2020 - 21



Fig. 21
Doble página del álbum *Una vida tranquila*
Sabela Valín López
Digital
2020 - 21



Ni mamá ni yo conseguimos escuchar la melodía.
Solo queda silencio.
Solo quedamos nosotras.
Mamá me abraza porque sabe que yo no puedo
moverme.
Ella llora por dentro cuando yo lloro por fuera.

Fig. 22
Doble página del álbum *Grietas*
Blanca Zufri Quesada
Digital
2021 - 22



Fig. 23
Doble página del álbum *Un monstruo bajo mi hamaca*
Jerusalén Zamora Rodríguez
 Acuarela, lápices de colores y tinta
 2020 - 21

Fig. 24
Doble página del álbum *Es normal*
Málory Romero Tovar
 Acuarela y lápiz carbón
 2019 - 20



Fig. 25
Doble página del álbum *Yo, pájaro*
Rosa Cano Delgado
Témpera
2021 - 22

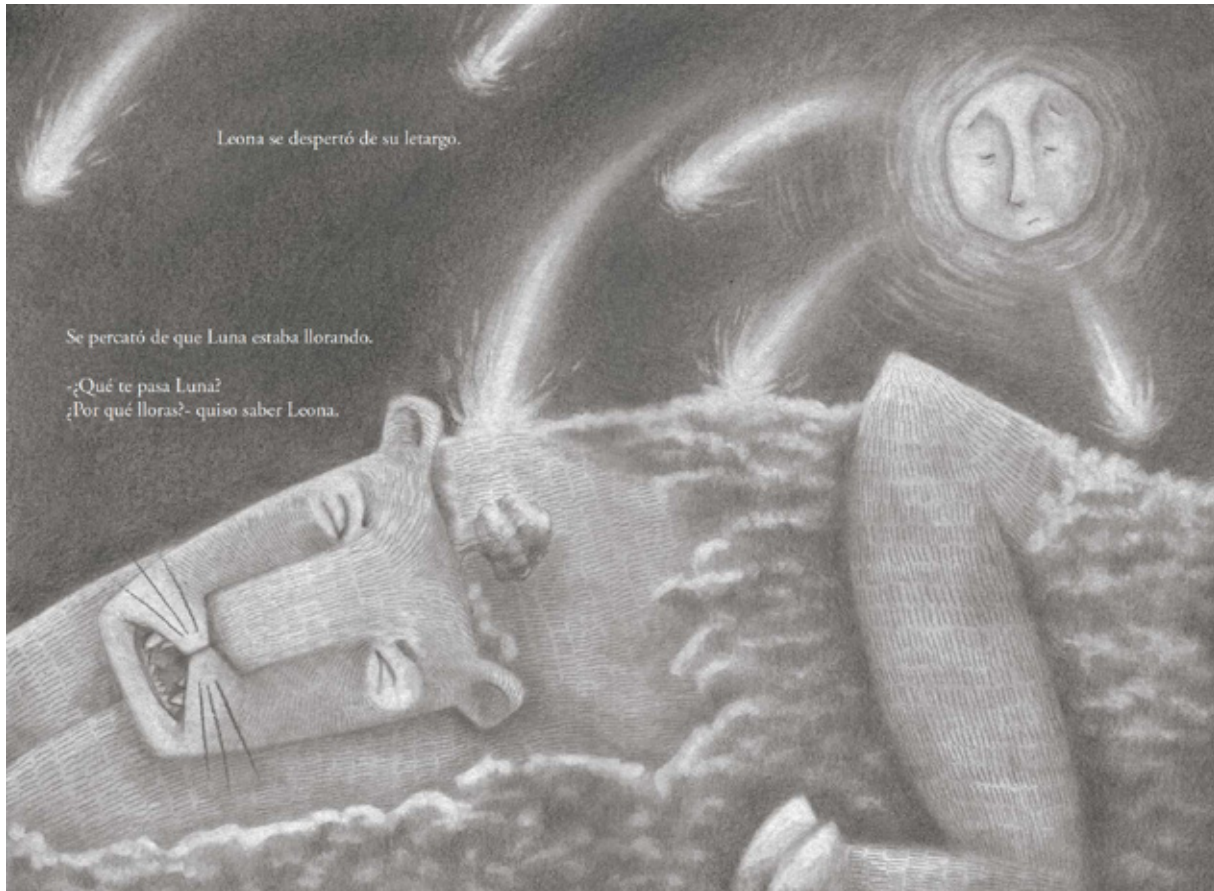


Fig. 26
Doble página del álbum *Leona*
Mercedes Muñoz
Grafito
2020 - 21



Atravesaba un frondoso bosque del Maricayo Soriano un grupo de cazadores que corria tras un ciervo herido.

Era la primera pieza de caza que Don Fernando cazaba junto a su amigo Ingo - Montero - muy conocido en esas tierras.

Y por más que los cazadores intentaban apresurarse, no conseguían apresarla.

Pero el ciervo herido corria velozmente buscando un lugar donde escapar del fatal desenfado.

Fig. 27
Doble página del álbum *Los ojos verdes*
Nerea Muguruza
Digital
2020 - 21



Fig. 28
Doble página del álbum *Sueños Luneros*
Renato Chávez
Acuarela
2019 - 20

Y luego sueño que algún día observaré las estrellas
desde mi propio barco.



Fig. 29
Doble página del álbum *Hija de un pirata*
Estrella Morales
Tinta china y digital
2021 - 22



WATA - ATADO DEL TIEMPO, INTERPRETACIÓN GRÁFICA DE LOS MESES DEL AÑO EN EL FOLKLORE MÁGICO DE CAJAMARCA.

Autor: Renato Chávez Pajares
Tutora: M^a Carmen Hidalgo Rodríguez

Wata, en la lengua ancestral quechua significa un ciclo anual de la tierra, un atado del tiempo, marcado por cambios del clima que determinan la vida en la naturaleza y que el hombre del lugar la interpreta como un ciclo energético en donde todo elemento que lo integra es complementario entre sí, es de ahí donde extrae sus materias primas para el día a día y le rinde homenaje con actividades agrarias, festividades y deidades sincréticas. Con este contexto, se planteó crear un cuadrípico constituido por cuatro ilustraciones hechas bajo la técnica de la acuarela, donde el concepto parte del estudio de la cosmovisión andina y el folklore mágico rural de Cajamarca, interpretando la simbología popular de los doce meses del año agrícola, los cuales contienen un compendio de conocimientos ancestrales sobrevivientes a los cambios drásticos de la modernidad. El siguiente trabajo de investigación, se desarrolló en una parte teórica, profundizando en el contexto y otra parte artística para la ejecución del material gráfico final.

Al norte de la sierra del Perú, a unos 2700 m s. n. m. en el margen occidental de la cordillera de los Andes, se encuentra el valle de Cajamarca delimitado por los ríos Mashcón y Chonta, es en donde se desarrollaron varias sociedades pre incas, desde agrupaciones primigenias asentadas en cavernas con pinturas rupestres como principal medio de expresión y complejas sociedades que han dejado importantes vestigios arqueológicos como Huacalona, Layzón, Kuntur Wasi, entre otros. La cultura más representativa fue la Caxamarca, donde sus

tradiciones y creencias eran manifestadas en la iconografía de su cerámica, orfebrería y arquitectura pétreo. Antes de la venida del imperio español, esta región se encontraba incorporada al imperio inca del Tahuantinsuyo. Durante este breve periodo imperial, la localidad asimiló las costumbres, creencias y religión que los incas fueron insertando como parte de sus políticas de conquista, en donde no se eliminaban los patrones culturales nativos, sino a contrario, se iniciaba un proceso de integración armónica buscando rasgos comunes entre las nuevas culturas. Bajo este contexto, en el año de 1532 ocurrió la colonización de España, una sociedad constituida en la religión cristiana y juicios de valor asentados en la economía de la moneda y el oro. No obstante, en este abrupto cambio cultural, existían elementos en común entre ambas culturas, como el eterno cuestionamiento del hombre para intentar saber de dónde viene y a donde va. "... la búsqueda de una explicación de la vida, al fenómeno cósmico y la lucha angustiada por no morir; facilitó una rápida simbiosis cultural". (Mas Iberico, 1981) Muchas creencias y tradiciones fueron eliminadas y con ellas una gran mitología que configuraba una sociedad cuya principal devoción era la naturaleza y los fenómenos que la conformaban. Sin embargo, parte de esta sabiduría se mantuvo vigente, adoptándose y fusionándose a los nuevos cánones culturales europeos. Con el pasar de los años, surgieron nuevas manifestaciones culturales e imaginarias que fueron consolidándose en los colectivos populares, que como se ha visto en la historia de la humanidad, han sido producto de un sincretismo de culturas con cualidades regionalistas únicas que las resaltan en un mundo cada vez más globalizado.

Cajamarca, es un lugar clave en la historia del Perú, ya que fue escenario del primer encuentro de los dos mundos, el imperio incaico y el imperio español. A partir de ese momento se dio inicio a una sociedad mestiza que a lo largo de su historia fue consolidando manifestaciones artísticas tangibles e intangibles de herencia fuertemente europea

y andina que lamentablemente mucho de su compleja cosmovisión fue erradicada y venida a menos en un constante proceso de extirpación de idolatrías. Gracias a la tradición oral y sus festividades populares, parte del conocimiento andino ancestral se mantuvo vigente y lentamente fue constituyendo una identidad mestiza en toda una región.

En un país, en donde la discriminación hacia la sociedad andina predomina, varias corrientes ideológicas e artísticas dieron frente a este fenómeno, surgiendo a principios del siglo xx el movimiento indigenista peruano, el cual fue integrado por pintores, pensadores y escritores que por intermedio de sus expresiones artísticas visibilizaban al hombre andino para generar una sociedad más justa y equilibrada; siendo Cajamarca, el lugar de nacimiento de los pintores más representativos del indigenismo, como es Mario Urteaga y José Sabogal, los cuales retrataban en sus cuadros situaciones cotidianas de la gente de campo acompañadas por una gama de colores características del lugar.

Es en este contexto donde nací y crecí, específicamente en el valle de Cajamarca, caracterizado por una producción agropecuaria en grandes extensiones verdes, delimitado por ríos y montañas, conformado por costumbres y usanzas de campo en donde el hombre rural trata de interpretar el clima y su relación con tierra. Actividades como la cosecha, los riegos de los campos y los ordeños matutinos son parte de mi memoria personal. Es así que, mis antecedentes artísticos han ido construyéndose bajo la influencia de este contexto, dando un discurso crítico dentro un realismo mágico (Figura 1).

El ritmo cósmico y el pensamiento andino

Para tratar de entender la relación del cosmos y la naturaleza en el mundo andino, implica identificar las representaciones básicas que sirvieron al hombre para medir el tiempo y el espacio. Esto nos invita a reflexionar sobre el protagonismo

del Sol y la Luna, Inti y Killa en quechua respectivamente, para la interpretación de los ciclos naturales como el día y la noche, las cuatro estaciones del año y sus cambios de clima. Este ciclo astral, ayuda a conceptualizar el storyboard integral de la propuesta en cuatro partes que tratan de afirmar la percepción circular del tiempo en el mundo andino, determinada por la recurrencia de los movimientos astrales, la eterna sucesión de la vida y la muerte y un pensamiento basado en la dualidad (Figura 2).

La relación de la Tierra con los cuerpos celestes es extensa y compleja. Como sabemos, esta gira en sí mismo mediante el movimiento de rotación, produciendo en veinticuatro horas el día y la noche y en un año su traslación alrededor del sol, sensible a las estaciones y sus condicionantes climáticos; estructurando el ciclo en cuatro fechas importantes: 21-22 de diciembre, 21-22 de septiembre, 21-22 de junio y el 21-22 de marzo. Estos tiempos están directamente relacionados con los solsticios y equinoccios, lo cuales marcan los cambios de estaciones. Los andinos prehispánicos notaban que, durante una parte del año, del equinoccio de marzo al de setiembre, el clima era frío con el sol hacia la parte norte de su recorrido y que, durante la otra parte del año, del equinoccio de setiembre al de marzo, el clima era caluroso con el sol hacia la parte sur de su recorrido. Esto determinó una primera división del año en dos partes: el tiempo frío (cuando las noches son más largas) al que en quechua denominaron “chirimita” y el tiempo caluroso (cuando los días son más largos) que fue conocido como “ruphaymita”.

Del solsticio de junio al equinoccio de setiembre se consideraba “chirawmita”, esto es la estación fría y seca; del equinoccio de setiembre al solsticio de diciembre seguía “chirawpata” que corresponde a la estación cálida y seca; en estos ciclos la energía de la tierra se encuentra en reposo (inspirar). Del solsticio de diciembre al equinoccio de marzo se identificaba “poqoymita”, esto es la estación cálida húmeda y finalmente, del equinoccio de marzo al solsticio de junio sobrevenía

“onqoymita” la estación fría y húmeda, en estos dos últimos ciclos la energía en la tierra es dinámica (expirar). A partir de estos conceptos, se dio una interpretación cromática para dar a la propuesta una gama de colores específica, formulando una rueda cromática inspirada en la forma sagrada de la chacana y el ciclo anual andino (Figura 3).

El folklore mágico de Cajamarca

Es un concepto fundacional que integra un conjunto sistemático de ideas por las cuales el hombre interpreta su mundo y trata de resolver las demandas de su existir. Esta respuesta no está dentro de un ámbito racional, si no tiene carácter subjetivo y sobrenatural. Antes del encuentro de dos mundos, existía en el hombre andino un significado vital y una relación sagrada de la naturaleza, prueba de ello es que en las zonas rurales aún se cree que todo ser tiene un yanantin, es decir su sombra o complemento (Figura 4). Es así que, para que haya sombra tiene que existir luz, no solo se ve la consecuencia sino también la causa. Este concepto va más allá de una visión occidental de dualidad, ya que trabaja con los principios fundamentales del individuo en donde uno es a la vez todo. Cuando se habla del yanantin, se refiere a la otra forma de expresión del ser, por ejemplo, la gallina es a la perdiz en la naturaleza, como para el perro el zorro, en un lado es domesticado y en el otro es silvestre. (Mires Ortiz, 2020)

Con lo mencionado, se puede decir que el concepto individualista del ser no existe en el mundo andino, todo tiene su complemento. No se trata de un pensamiento vacío y descontextualizado sino una manera de pensar que marca conductas cotidianas, reflejadas en el tipo de relación que se establece con la naturaleza. Por ejemplo, en Chetilla, una comunidad campesina cercana a Cajamarca, las personas cuando van a talar un árbol para aprovisionarse de leña o madera, los campesinos le hablan y le piden permiso para

cortarlo. Otra muestra de unión, es el acto de “tincar” (de tinquy=encontrarse) con la tierra (Pachamama=madre tierra) echando al suelo parte de la chicha u otro licor que se bebe al momento de iniciar una faena (Figura 5).

A partir de las fuentes teóricas estudiadas, se han seleccionado entidades y personajes mitológicos para apoyar el propósito de las ilustraciones y así reforzar su significado. Estos seleccionados han sido diseñados desde cero, en donde refleje su relación vital con la tierra (Figura 6).

Interpretación de la memoria

Revisar este recurso ayudo a conceptualizar motivos y personajes locales, apoyándonos en las memorias personales de mi pasado. Con esto, se aportó variables de diseño únicas para motivos y diseño de personajes.

El indio pishgo y el zorzal

De pequeño, vivía en el campo, en casa era usual escuchar ciertas aves que con regularidad usurpaban el huerto y los cultivos para alimentarse. Cuando los sembríos de maíz estaban maduros, mi abuelo decía que hay que tener cuidado con el indio pishgo, que pese a su pequeño tamaño viene en bandadas a alimentarse de granos de maíz. Esta pequeña ave en realidad es el gorrión de cuello rufo, una especie nativa de América del Sur, conocido por ser rápido e intrépido usurpando los sembríos. Es así que, se ideó conceptualizar a un personaje humano que rinda homenaje a esta especie, adquiriendo sus cualidades y parte su aspecto animal, generando una conexión entre el hombre y la naturaleza (Figura 7).

Mientras el zorzal, es conocido por tener una gran debilidad por los frutos de la huerta, como el capulí, zarzamoras y el sauco. De ahí se conceptualizó a una pastora de estos

pájaros, viviendo en simbiosis con el animal, ya que ella les da protección y ellos alimento. Ver a la pastora “capulina”, es señal que los frutos ya estaban maduros listos para ser recogidos (Figura 8).

Finalmente, al tener diseñado el storyboard total de la propuesta, identificadas las actividades agrícolas principales, los personajes y la gama cromática a utilizar, se procedió a trabajar cada ilustración bajo el siguiente procedimiento:

Dibujo base

Las cuatro ilustraciones son dibujadas en láminas de 60 x 60 cm en un papel fino de 60 gramos, que permita calcar posteriormente en la cartulina definitiva.

Encaje

Al tener todas las piezas dibujadas, se unieron para identificar incompatibilidades entre ellas, corrigiendo y encajando la imagen integral.

Calcado de plantillas

Al tener las plantillas terminadas, se procede al calcado del dibujo en la cartulina definitiva, la cual es una lámina de 60 x 60 cm de 300 gramos.

Pintado

Finalmente, con las plantillas listas se procede a pintar con acuarela las piezas finales. Previo al pintado, con la guía de colores previamente explicada, se realiza una guía cromática para el pintado.

Ilustraciones definitivas

Chirawmita: julio- agosto- septiembre, es tiempo de procesar los alimentos y festejar las buenas cosechas, agradeciendo a la tierra. Es tiempo de tener ganado y prepararse a los nuevos vientos (Figura 9).

Chirawpata: octubre - noviembre – diciembre, es tiempo de preparar las semillas y sembrar los campos, de aclamar la lluvia y prepararse para su venida. Es tiempo de saludar a los muertos y festejar el inicio de las lluvias (Figura 10).

Poqoymita: enero - febrero – marzo, es tiempo de lluvia, la cual trae nueva vida y también destrucción. Es tiempo que las plantas florezcan y los pastos revivan. Los frutos maduran para ser recogidos (Figura 11).

Onqoymita: abril - mayo – junio, es tiempo de cosecha, de recoger todos los frutos sagrados que la tierra nos da. Es tiempo de barbechar la tierra, quererla y alimentarla para la época seca (Figura 12).

Con todas las piezas resueltas, permite ver el cuadrático completo y con el ciclo del atado del tiempo del folklore mágico de Cajamarca (Figura 13).



Fig. 1
Bajada del apu
 Renato Chávez
 Estilógrafo y acuarela sobre cartulina
 70 x 50 cm

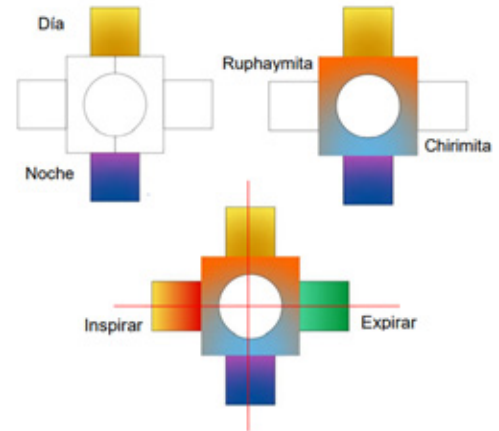
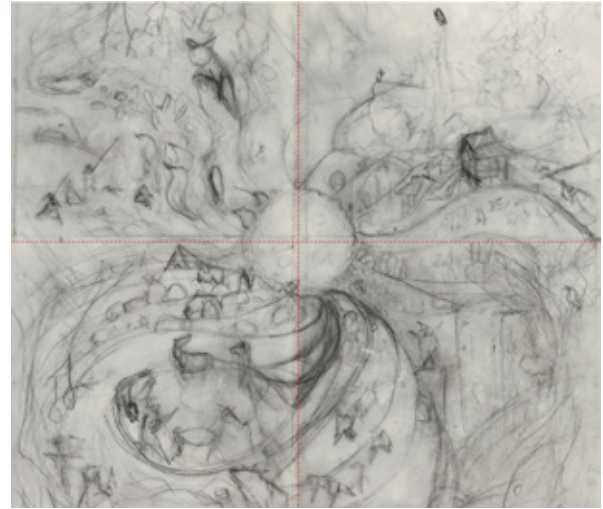


Fig. 2
 Storyboard inicial
 Renato Chávez

Fig. 3
 Estudio cromático
 Renato Chávez



Fig. 4
Aproximaciones conceptuales
 Renato Chávez
 Grafito sobre papel



Fig. 5
Registro de iconografías en cerámicas
 de la cultura Caxamarca
 Renato Chávez
 Tinta sobre papel



Fig. 6
Interpretación de la iconografía
Renato Chávez
Lápices de color sobre papel



Fig. 7
Interpretación de personajes, indio pishgo
Renato Chávez
Lápices de color sobre papel



Fig. 8
Interpretación de personajes, capulina
Renato Chávez
Lápices de color sobre papel



Fig. 9
Chirawmita
Renato Chávez
 Acuarela sobre cartulina. 60 x 60 cm



Fig. 11
Poqoymita
Renato Chávez
 Acuarela sobre cartulina. 60 x 60 cm



Fig. 10
Chirawpata
Renato Chávez
 Acuarela sobre cartulina. 60 x 60 cm



Fig. 12
Onqoymita
Renato Chávez
 Acuarela sobre cartulina. 60 x 60 cm

Fig. 13
Cuadriptico
Renato Chávez
 Acuarela sobre cartulina. 60 x 60 cm





DIBUJO DIGITAL. SINERGIAS DE CREATIVIDAD, ARTE Y DISEÑO

Nacho Belda Mercado

La línea de investigación “preproducción y desarrollo visual” del máster se especializa en el desarrollo visual, el diseño de personajes y la creación de entornos para animación (cine y televisión), videojuegos, cómic, ilustración y otros media. Desde Dibujo Digital, de la asignatura Imagen Digital, se trabaja de manera transversal con el resto de asignaturas del Máster en dibujo: Ilustración, cómic y creación audiovisual.

El objetivo fundamental del módulo es la creación digital, dividiendo el interés del aprendizaje en las dos partes que la conforman, creatividad y arte/diseño digital. Tan importante o más que las habilidades técnicas que deben alcanzar los estudiantes es su forma de enfrentar un encargo profesional, según el *briefing* proporcionado para el supuesto práctico, sin más limitación que su talento e imaginación. Porque conocer y manejar los programas no te convierte en artista digital. Es necesario combinar esas herramientas con conocimientos, fundamentos y procesos que hacen que el ordenador se convierta en otra herramienta, muy potente, del arsenal con el que cuenta el artista.

El diseño de preproducción, combina labores artísticas y de diseño, que en ocasiones son términos que se usan de manera errónea. Arte y diseño, dos disciplinas que tienen ciertas semejanzas y relación, pero que cuentan también con características muy dispares. Artistas y diseñadores se mueven en entornos similares, y en algunos casos comparten técnicas e incluso formación, aunque la tendencia es la especialización. Para evitar confusiones, una diferencia puede ser contemplar la función y finalidad de los productos generados en cada caso. Otra diferencia puede ser el efecto que produce en quien los contempla. El Arte es un trabajo

en sí mismo, mientras que el diseño está enfocado a provocar una elección. El diseño tiene función comunicativa mientras que el arte busca provocar una emoción. El diseño no está tan sujeto a interpretación, es más claro en cuanto a lo que quiere comunicar. En definitiva, el artista no tiene por qué dar vida a una obra funcional, mientras que el diseñador sí tiene que hacerlo. El diseño, es una respuesta a un problema, y apunta a una audiencia determinada. Lo que busca en estos casos es que las personas a las que se dirige entiendan el mensaje que quieren transmitir. Para el diseño de preproducción el objetivo principal es transmitir la representación visual de un diseño, idea o estado de ánimo para su uso en el cine, los videojuegos, la animación, la ilustración o el cómic, antes de que sea usado en el producto final.

Mientras que un diseñador tiene en la mayoría de los casos clientes, y debe ceñirse a sus peticiones fielmente, en la creación de una obra de arte, generalmente, no interviene nadie más que el artista. Aunque a veces puede realizar obras por encargo, generalmente los clientes que tiene no suelen inmiscuirse en el proceso creativo ni en las técnicas que utiliza.

Nuestra materia, y las prácticas en ella desarrolladas, tiene por objetivo equipar a los estudiantes con ese conjunto de conceptos fundamentales, herramientas y procesos, relacionados con el diseño de preproducción, para la creación de personajes y escenarios desde el arte digital.

Los proyectos grupales que anualmente se proponen suele tener características comunes que permitan alcanzar las competencias deseadas. Requieren de la imaginación de los participantes, siendo lo suficientemente abiertos para dar cabida a todo tipo de propuestas y siendo los resultados personales. La temática se mueve entre lo fantástico y la ciencia ficción, pues son dos de los campos más fértiles para el diseño de preproducción. Mi experiencia profesional

en el campo del arte digital y del diseño de personajes y escenarios me facilita seleccionar las herramientas más adecuadas para el trabajo exigido y su explicación en el tiempo disponible, de manera que se optimicen los mismos. El planteamiento es crear un personaje o criatura interesante y memorable y situarlo en un entorno de apariencia realista, pero generado mediante las técnicas explicadas en las sesiones teóricas. Incorporar el producto del otro módulo de la asignatura, más centrado en el diseño tridimensional, y presentarlo todo en una imagen única a modo de póster, similar a los usados en las producciones cinematográficas que nos presentan el elenco de personajes de franquicias como Marvel, DC, Star Wars y similares.

La diferente formación de los estudiantes del máster, que abarca las Bellas Artes, Diseño Gráfico, Historia, Educación, Psicología, y otras disciplinas, obliga en nuestra asignatura a desarrollar procesos creativos que no dependan únicamente del dibujo. De esta manera no se ven limitados a la hora de llevar a cabo las tareas encomendadas. Hay soluciones que apuestan por un uso más puro de la ilustración «tradicional» pero con herramientas digitales, mientras que otras propuestas apuestan por el *photobashing*, técnica que mezcla el dibujo y el montaje fotográfico sin que se distinga claramente dónde empiezan o terminan uno y otro. Esta consideración explica los diferentes resultados obtenidos, inauditos y sorprendentes, de los que las imágenes que ilustran este artículo son una muestra.

Entre los múltiples conceptos que se trabajan y de manera muy resumida están: los principios básicos y procedimientos en el diseño de personajes como el uso de formas y tamaños, siluetas, valores, volumen, actitud y pose, *turnaround* o vistas del personaje. En el apartado técnico, la creación de pinceles, su forma, dinámica, color y la customización de la imagen mediante otras herramientas. Fotomontaje. Herramientas y técnicas.

Cambio de estación e iluminación. Composición y creación de una escena.

El proceso que seguimos empieza con la elección del tema. Diseñaremos los escenarios, personajes, props y vehículos. La idea es conseguir algo que realmente sea original por lo que se les anima a producir un gran número de sketches rápidos de pequeño tamaño. Es una forma de vaciar su biblioteca visual y aunque a veces tedioso, un proceso que permite momentos de inspiración y explorar ideas y estilos originales. Para diseñar la escena, seleccionamos el entorno y la atmósfera adecuados, siendo fundamentales el color y la iluminación. Por último, mejoramos el ambiente, usando elementos como el clima, la hora o las estaciones que potencian la atmósfera. Para terminar, se compone la imagen definitiva, añadiendo el texto y los elementos 3D. Todo el proceso creativo se recoge en un dossier y el resultado final en un poster.

Los temas propuestos para los últimos cuatro cursos fueron:

- **2019 Mitología Mecánica. Elección de un personaje o criatura mitológica y combinarla con piezas mecánicas, al estilo cyborg.**
- **2020 Born to Reign. Conviértete en un personaje de la realeza alien galáctica.**
- **2021 Holy Wars. Battle Angels. Elige bando entre las fuerzas de la luz y los demonios de la oscuridad.**
- **2022 Granada 2049. Eres un superviviente postapocalíptico en Granada, tras la guerra con los marcianos.**

El proyecto que se ha desarrollado este último curso en el máster ha consistido en el diseño o concept de un personaje para un videojuego o película de acción de imagen real ambientado en una Granada postapocalíptica. Tras la

invasión marciana, los supervivientes han mutado de diferentes maneras y se agrupan en tribus y clanes con sus propias características distintivas. Son principalmente carroñeros y usan los recursos fruto de sus incursiones para su protección y armamento. El ambiente es triste y desolador. Hay restos de las batallas contra los marcianos por doquier y la ciudad está sucia, ruinoso y descuidada.

El resultado final se presentó como un poster donde se incluiría el personaje, el fondo creado usando técnicas de *matte painting* y el texto del título de la producción. También debía incluirse el objeto tridimensional desarrollado en el módulo del profesor Raúl Campos.

Se presentó además un dossier en pdf con el proceso de diseño del personaje y escenario y sus etapas, así como referencias, explicaciones y todo cuanto se considere necesario para completarlo. Todos estos procesos fueron explicados en clase y supervisados durante el desarrollo de las clases prácticas del módulo.

En el apartado práctico, para el presente trabajo puede partirse de una foto personal del propio alumno o usar el dibujo, dependiendo de la habilidad técnica y destreza. Se solicita:

- **Bocetaje e ideas preliminares.**
- **Búsqueda de Siluetas. Elaborar al menos 25/30**
- **Elección de variantes y desarrollo. Hacer cuatro versiones de al menos tres de ellas.**
- **Elección de la definitiva. Desarrollo**
- **Turnaround completo, 3 vistas del personaje. Frente, perfil y espalda**
- **Pruebas de color.**
- **Arte final. Refinar el diseño. Incluir texturas y detalles.**

Desarrollo con las técnicas de *matte painting* de dos escenarios virtuales, uno exterior y otro interior, adjuntando los componentes originales, y donde se perciban cambios de estación, iluminación, época, eliminación e incorporación de objetos y texturas...en relación al personaje elegido. Puesto que es fruto de una batalla puede optarse por mostrar la desolación y destrucción provocada por la invasión. Ciudad apocalíptica. Elegir estación y hora del día.

Algunas ideas de referencia para la búsqueda de material:

Hongos, ramas, árboles, musgo, cortezas, setas, arbustos, vegetación, bosque...

Pupas, acné, heridas, infección de encías, cráneos, huesos...
Tentáculos, corales, anémonas...

Derribos, escenas de guerra, obras, barcos, incendios, desastres naturales...

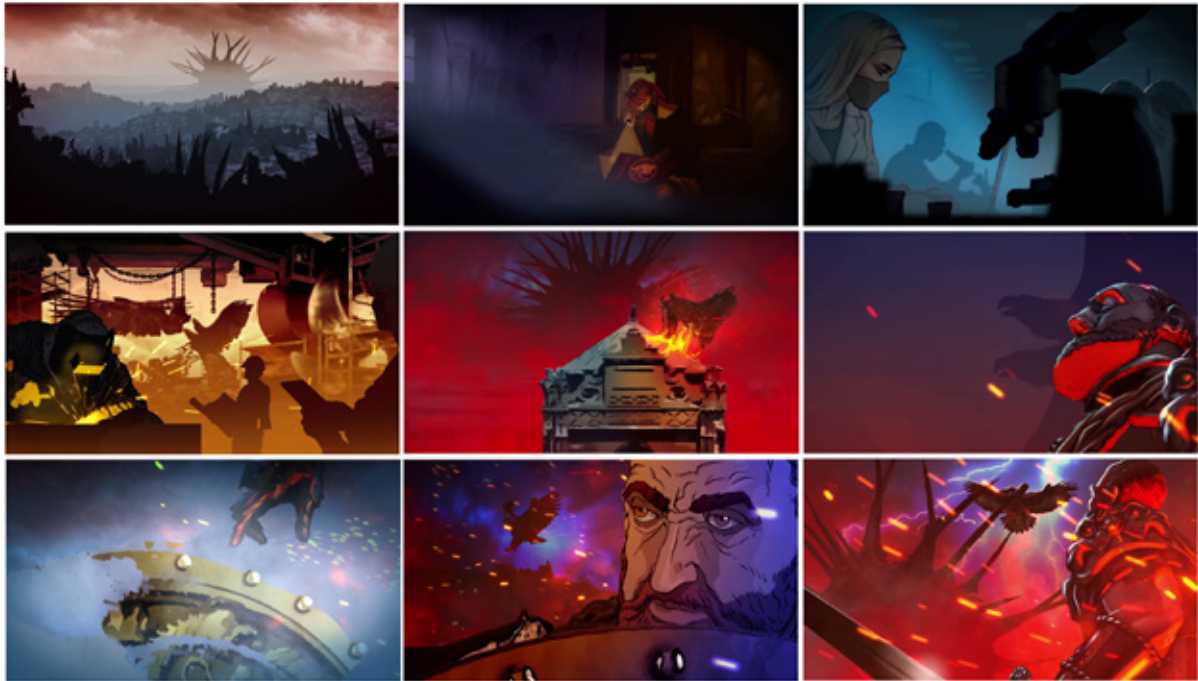
Cristales, cuevas, formaciones rocosas, nubes...

La siguiente selección documenta el proceso de visualización creativa que atravesamos dentro de la asignatura Dibujo Digital del Máster de Dibujo de la Universidad de Granada que imparto en el master desde hace ocho años. Durante todo este tiempo he tenido la suerte de trabajar con muchos estudiantes muy talentosos y el presente artículo recoge algunas de las increíbles obras que han surgido de mis clases en la asignatura.

Como educador estoy muy satisfecho con la calidad de las ideas y el nivel de diseño alcanzado por los estudiantes en el tiempo que tenemos asignado. Espero que esta muestra sea inspiradora para otros jóvenes artistas, estudiantes y profesionales. Muchas gracias a mis alumnos y alumnas por su arduo trabajo y dedicación.



Ficzone
Nacho Belda
Digital
2020



Los mitos inspiran porque sirven para describir la experiencia humana. Muestran lo que somos capaces como individuos.

Teaser animado de estilo cómic, inspirado por la situación provocada por la pandemia del COVID19 y fuentes como los Mitos de Pandora, El Rey Arturo, San Jorge y el Dragón; películas como Pacific Rim , Mazinger Z, Godzilla Rey de los Monstruos, Furia de Titanes... los carteles americanos de la Primera Guerra Mundial o los discursos de Churchill.

Mensaje de esperanza y positivo:

La universidad, fuente de saber científico y tecnológico, respaldando a la sociedad, encarnada por cada individuo, trabajando incansable hasta la victoria final. ¡Ganaremos!

Myth
Nacho Belda y José Luis Ramos
Animación
2020



Karolus portada OUCH!2
Nacho Belda
Digital
2018



Coatlicue
Sandra Pedraza
Digital
2019



Esfinge
Katarina Caplicka
Digital
2019



RA
Jacqueline Lyon González
Digital
2019



Ifrit
Lorena Palacios Ruiz
Digital
2019



Valkiria
Aroa Díaz Gallego
Digital
2019



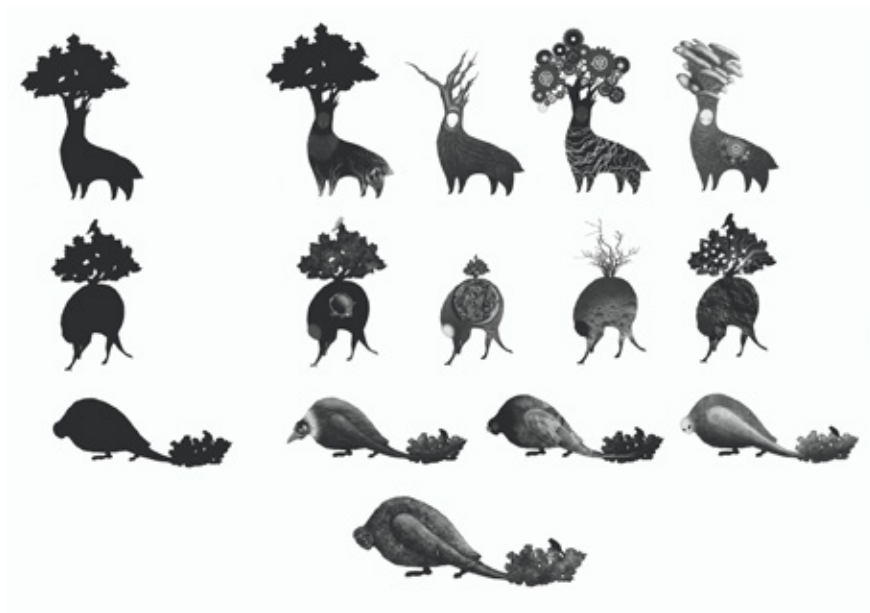
Anabis
Cammy Peinado
Digital
2019



Amanojaku
Isaac Pravia
Digital
2019



Kali
Javier Martinez
Digital
2019



Espíritu del bosque
Carolina Peña Vento
Digital
2019



Atria, turnaround
Rocío Sogas Pérez
Digital
2020



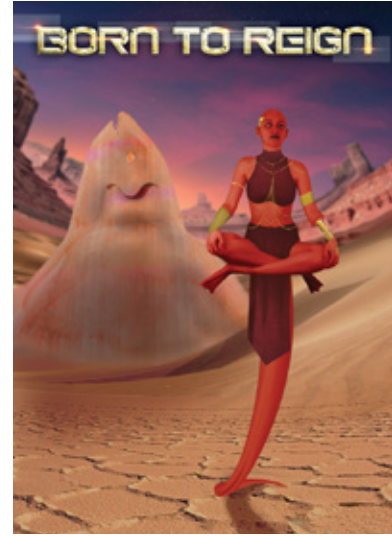
TeeN, grises
Andrea Pravía López
Digital
2020



Tzull Hu
Aurelio Jesús Álamos Muñoz
Digital
2020



Atria
Rocío Sogas Pérez
Digital
2020



Lila
María Martín Hersog
Digital
2020



Tzull Hu, pruebas color
Aurelio Jesús Álamos Muñoz
Digital
2020

Finalmente, presento la figura que decidí llevar a cabo tras este trabajo de grises.



Tzull Hu, exploracion grises
Aurelio Jesús Álamos Muñoz
Digital
2020



Perro
 Pelayo Fernández Fernández
 Digital
 2021



Perro, siluetas
 Pelayo Fernández Fernández
 Digital
 2021



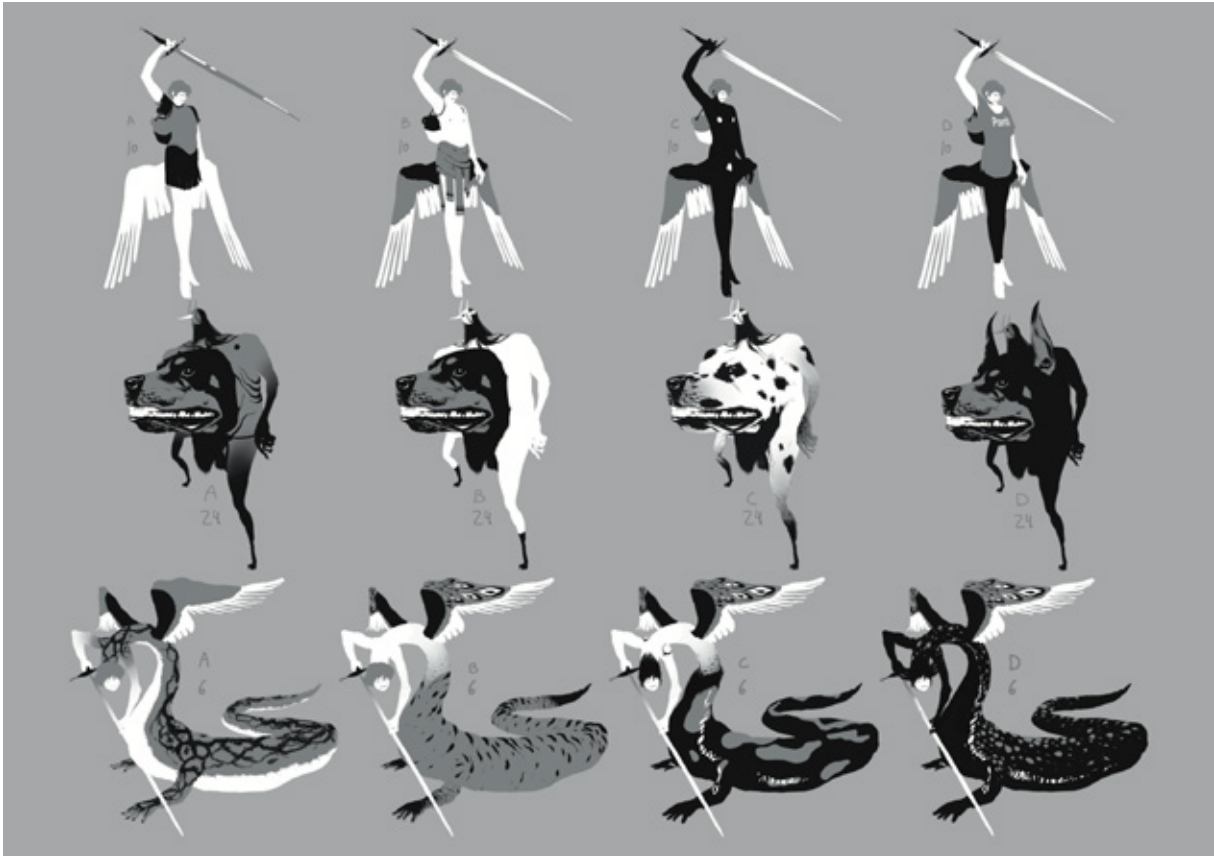
Lilith
David Bravo Sáenz
Digital
2021



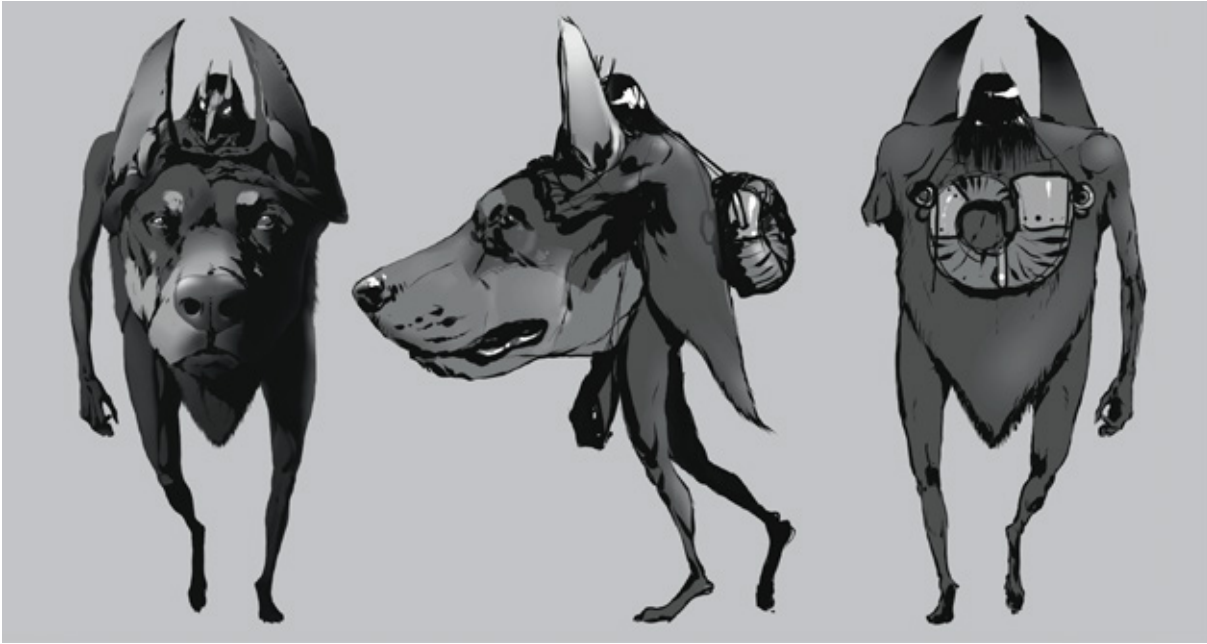
*Hermes, caballero sagrado de la
orden de Ulthaim*
Pablo García Moral
Digital
2021



Eremysis
Antonio Fornell Acuña
Digital
2021



Perro, grises
Pelayo Fernández Fernández
Digital
2021



Perro, turnaround
Pelayo Fernández Fernández
Digital
2021



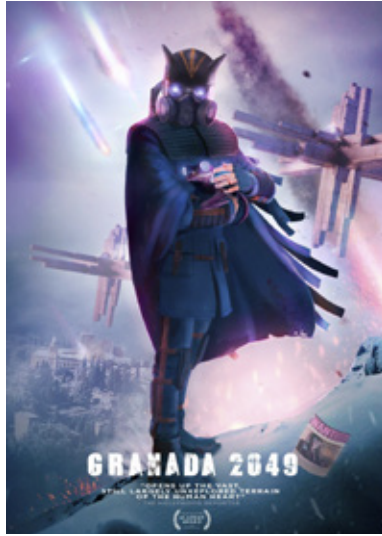
Pólux
Pablo Molina Martín
Digital
2022



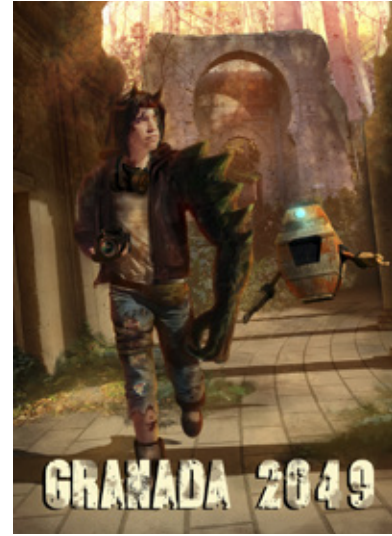
Traficante
Javi Boyano
Digital
2022



BioVanni
Giovanni Saroldi
Digital
2022



Traidor
Dani Vaca
Digital
2022



Nex
Noelia Guitierrez Martinez
Digital
2022



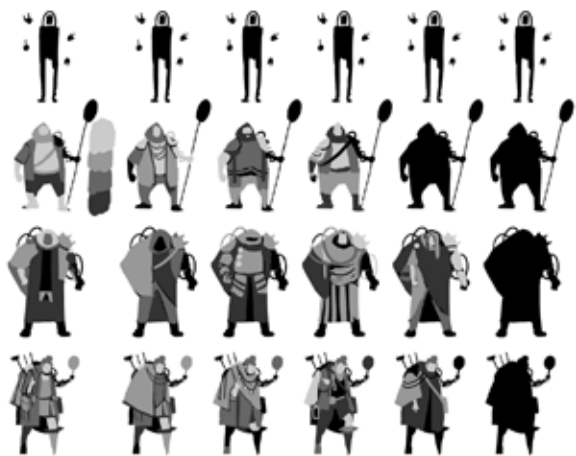
Minerva
Minerva Navarro
Digital
2022



Nómada
Victor Santos
Digital
2022



Superviviente
Alba Ortega
Digital
2022



Traficante, grises
Javi Boyano
 Digital
 2022

BioVanni, thumbnails
Giovanni Saroldi
 Digital
 2022



Minerva, matte painting
Minerva Navarro
 Digital
 2022



Pargus, pruebas de color
Antela L. Costa Muñoz
Digital
2022

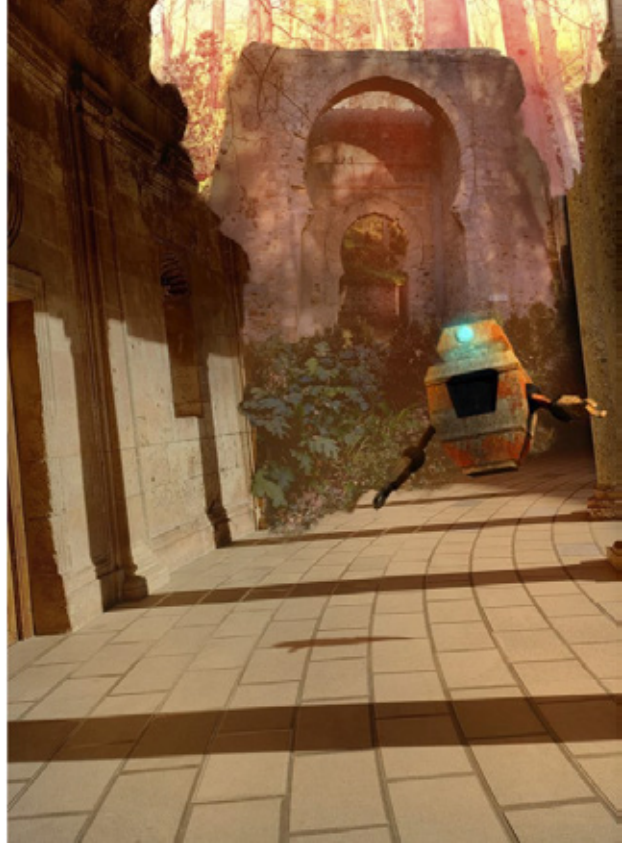
Minerva, turnaround
Minerva Navarro
Digital
2022

Eden, personaje final
Beatriz Rodríguez Pérez
Digital
2022





Eden, matte painting
Beatriz Rodríguez Pérez
Digital
2022



Nex, matte painting
Noelia Guitiérrez
Digital
2022



Saqueador, matte painting
Sergio Vera Idoate

Digital
2022

BioVanni, matte painting
Giovanni Saroldi

Digital
2022



Pólux, pruebas color
Pablo Molina Martín
Digital
2022



Superviviente, pruebas de color
Alba Ortega
Digital
2022



Nómada, personaje a color
Víctor Santos
Digital
2022



Traidor, pruebas color
Dani Vaca
Digital
2022



Traidor, matte painting
Dani Vaca
Digital
2022



Saqueador
Sergio Vera Idoate
Digital
2022



Zaya
Blanca Zufri
Digital
2022



DIBUJO, GEOMETRÍA Y SUS APLICACIONES EN LA CREACIÓN ARTÍSTICA

Francisco Caballero Rodríguez, Inmaculada
López Vilchez y Gloria Lapeña Gallego

La materia Dibujo y Geometría pretende incluir en los aprendizajes de los estudiantes del Máster aquellos aspectos que contribuyen al planeamiento de la obra personal en los ámbitos de la representación de la forma y del espacio. Más allá de las habilidades adquiridas en su itinerario formativo previo en el campo del dibujo, nuestro interés radica en ofrecer una amplia paleta de herramientas y conceptos basados en la fundamentación teórica, la aproximación histórica que los artistas han mantenido a lo largo del tiempo con el lenguaje de la representación y sus transformaciones motivadas por los paradigmas sociales y culturales, al propio tiempo que por los avances científico-tecnológicos y artísticos.

Así, mostramos cómo han evolucionado los modos de ver y representar a lo largo de la Historia, desde nuestros más lejanos ancestros, intentando construir una visión holística a partir de los usos y las formas representativas de culturas lejanas entre sí, no sólo en lo geográfico, sino también en lo social, religioso y cultural. Podríamos citar aquí las «fórmulas» utilizadas en la representación por el Antiguo Egipto, el mundo grecorromano, Bizancio, la Edad Media europea, así como las utilizadas por las culturas orientales, fundamentalmente en China y Japón. Gran parte de ellas constituyen los antecedentes de lo que podríamos denominar «representación sistematizada», surgida a partir de las observaciones y estudios de, entre otros, Brunelleschi, Alberti, Leonardo, Durero, y que permitieron asentar unas sólidas bases gráficas para relacionar la óptica de la visión y los fundamentos de la *perspectiva artificialis*¹.

En lo sucesivo, especialmente a partir del periodo de la Ilustración, se incorporaron otras formas de representación proyectiva ligadas a los procesos productivos y la necesidad de

«proyectar para fabricar». En este sentido, la industrialización que se desarrollará en Europa y que desencadenará la Primera Revolución Industrial, especialmente en Francia, Reino Unido y Alemania, exige fabricar máquinas y objetos con exactitud, rapidez, multiplicidad e intercambiabilidad. Por tanto, a lo largo de este tiempo irán surgiendo sistemas de representación basados en la geometría proyectiva que puedan dar respuesta a tales exigencias, especialmente los que utilizan las proyecciones cilíndricas ortogonales, que confieren mayor fiabilidad métrica y mayor sencillez frente a la proyección central, ya sean de plano único, caso del sistema de planos acotados utilizado para las representaciones topográficas o las isometrías que William Farish o Karl W. Polhke propusieran en Inglaterra y Alemania, o de vistas múltiples, como es el caso del Sistema de Monge².

Artistas de las vanguardias del siglo XX, como Francis Picabia, Pablo Picasso, Juan Gris, El Lissitzky o Malevich, y otros de la Bauhaus como Herbert Bayer, Walter Gropius o Theo van Doesburg, utilizaron para la realización de sus obras la axonometría ortogonal u oblicua como sistema proyectivo indisolublemente ligado a la modernidad. En el primero de los casos, como un ingrediente más para el «rompimiento» de la imagen fija en perspectiva de punto único. Y es que la axonometría surgió para los artistas como un sistema ideal para «pintar lo que se sabe y no lo que se ve»³. Para los segundos, se trata de una representación que aúna la arquitectura y el dibujo, arquitectura no sólo referida a la idea de proyecto, sino también en el sentido constructivo de estructura y organización formal de la obra plástica.

~

1 La *perspectiva artificialis* nace como un sistema proyectivo ideado por Brunelleschi basado en las teorías matemáticas de las leyes de la visión natural, perspectiva natural desarrolladas en la Antigüedad Clásica por Euclides, Ptolomeo y Aristóteles.

2 Gaspard Monge, consideraba su *Descriptive Geometrie* como un arte. Publicada en 1799, es considerada la primera obra en que se formula un sistema completo de proyección ortográfica.

A partir de la segunda mitad del siglo XX, la irrupción de las tecnologías digitales en las sociedades occidentales provoca un cambio paulatino pero radical en las formas de dibujar y representar. Al principio, estos cambios no difirieron en gran medida respecto al proceso de ideación y representación, sino que se limitaron a la sustitución del soporte y las herramientas tradicionales del dibujo por un plano virtual visualizado a través de una pantalla, sobre la que dibujar gráficos e interactuar con ellos. Irremediamente, hemos de citar aquí a Ivan Sutherland⁴ y su Sketchpad, quien sentaría las bases del CAD tal como hoy lo conocemos, y que influiría en el desarrollo de buena parte de aplicaciones gráficas posteriores, desde el modelado tridimensional, el diseño y fabricación automatizada, la simulación visual, o la realidad virtual. Las aportaciones e implementaciones posteriores nos han permitido pasar de «proyectar» sobre el plano las formas o el espacio tridimensionales a «construirlos» en dimensiones reales en un espacio virtual, que podemos representar desde múltiples puntos de vista y con arreglo a diferentes sistemas proyectivos. Esto ha supuesto un cambio, no sólo en lo referente a las herramientas del dibujo, sino en la propia forma en que pensamos, visualizamos y plasmamos nuestras creaciones.

Hoy en día, la inteligencia artificial y los algoritmos aplicados en el software de diseño paramétrico han permitido un desarrollo vertiginoso de posibilidades que nos facilitan la búsqueda de soluciones a cuestiones que a priori pudieran parecer complejissimas, posibilitándonos una mayor libertad y creatividad en la configuración del proyecto. Disciplinas como la arquitectura, el diseño industrial, el urbanismo, el diseño escenográfico y audiovisual, o el diseño generativo aplicado a la fabricación digital incorporan estos nuevos procesos creativos que logran una mayor economía de medios, que se traduce al fin y al cabo en una mayor productividad, al posibilitar obtener y evaluar múltiples soluciones

con sólo cambiar los parámetros. La visualización de la simulación de eventos causados por fuerzas como los vientos, las tormentas, el vuelo de los pájaros, que tanto estudiara Leonardo, o la simulación analógica que Gaudí realizara con cuerdas y saquitos cargados de perdigones de plomo para el diseño de los arcos y bóvedas de la Cripta de la Colonia Güel, son ahora mucho más asequibles mediante el uso de software de diseño paramétrico generativo. Arquitectos como Zaha Hadid, Frank Gehry, Rem Koolhaas, Herzog & De Meuron o diseñadores como Iris Van Herpen han realizado y realizan sus creaciones de gran éxito con la ayuda de estas herramientas.

El curso se concibe como un laboratorio donde reflexionar y experimentar centrándonos en el análisis del dibujo como instrumento útil, cuantificable y objetivo para la transmisión de las ideas y el conocimiento. Nuestro punto de partida es este y sobre él, proponemos un paso más: la posibilidad de retroalimentar el lenguaje artístico desde los presupuestos de la óptica, la geometría, la perspectiva, el análisis de formas o los sistemas de representación del espacio. Desde este punto de partida, cada estudiante encuentra en este dibujo «útil» una fuente de recursos gráficos inspiradores para su propia producción.

Consideramos por lo tanto importante, aportar una base de conocimiento sobre la que poder seleccionar referentes muy variados y con muy diversos fines, enriqueciendo desde lo ya transitado por otros, los nuevos discursos artísticos. Al mismo tiempo, cada año nuestras propuestas se van reformulando, ampliando y actualizando continuamente, buscando en ocasiones poner el acento en los procedimientos

~

³ Recogida por Guillaume Apollinaire en *Méditations Esthétiques: Les Peintres Cubistes*, París, 1913.

⁴ Ivan Sutherland desarrolló en 1963 en el MIT su Tesis Doctoral *Sketchpad: A Man-machine Graphical Communications System*.

y en otras, en los mensajes. El conocimiento del dibujo como herramienta objetiva de representación permite también contravenir sus propias reglas y generar imágenes verosímiles pero, en definitiva, completamente ilusorias. El papel del espectador en estas obras es fundamental y es algo que tenemos muy en cuenta, pues el espectador será cómplice de nuestras ilusiones y de él dependerá la interpretación adecuada y la complicidad con nuestras imágenes.

Con este escenario como telón de fondo, la asignatura se plantea en torno a tres ejes: 1) Representación del territorio, 2) Espacio representado vs. espacio reinterpretado y 3) Ilusiones visuales.

1. Representación del territorio

La representación del territorio, el conocimiento y la transmisión de nuestro entorno físico, ha sido desde tiempos remotos una de las claves de supervivencia de nuestra especie. Muy pocos son los productos gráficos que el hombre ha concebido con mayor amplitud en su desarrollo tanto formal como temporal. La geografía como ciencia que estudia y describe la superficie de la Tierra en su aspecto físico es representada en el mapa o carta geográfica, cuyo trazado es objeto de estudio de la práctica cartográfica. El mapa es, por tanto, la visualización gráfica de una parte o de la totalidad del Planeta, capaz de narrar, localizar y relacionar mediante la imagen la información topográfica. Son milenios de larga y compleja evolución y, en correspondencia con su importancia, al mapa y a la representación del territorio, se le han dedicado gran cantidad de estudios relevantes desde muy diversos puntos de vista. Publicaciones más recientes se han convertido en textos clásicos por aportar un enfoque mucho más amplio en la interpretación de las cartografías. El texto de Harley⁵ (2001) La nueva

naturaleza de los mapas: ensayos sobre la historia de la cartografía, es uno de ellos, así como el de Norman Thrower (2002)⁶ *Mapas y civilización: historia de la cartografía en su contexto cultural y social*.

En su libro *Contra el mapa* (2008)⁷, Estrella de Diego hace un recorrido histórico a través de diversas cartografías (reflejadas en dibujos, pinturas, postales, videos fotografías, etc.) realizadas en diversos periodos, y que desvelan la estrecha relación entre las maneras de representar el mundo y los paradigmas ideológicos de cada época. En la Baja Edad Media, el desarrollo del comercio marítimo justifica el desarrollo gradual de una cartografía más científica, desligada de la tradición simbólica basada en los textos bíblicos. Hasta mediados del siglo XVIII, la finalidad principal de la cartografía es la elaboración de mapas topográficos y de navegación relacionados con el espíritu emprendedor del viaje, pero también como una potente herramienta para la conquista del territorio. A partir del siglo XVIII, los cartógrafos comienzan a plasmar datos sociales y culturales que van más allá de lo puramente geográfico, impulsando así el nacimiento de la cartografía temática. La disciplina de la cartografía toma el carácter de materia transversal, en la que tienen cabida la visualización de datos y la metáfora, o lo que es lo mismo, el acercamiento entre los científicos y los artistas. En este sentido, y en fechas más recientes, uno de los principales referentes que ha motivado el enfoque de estas propuestas de investigación y creación se vincula con la publicación *Dibujo y Territorio*⁸ (2015) coordinado por los profesores

~

5 Harley, J. (2001). *La nueva naturaleza de los mapas: ensayos sobre la historia de la cartografía*. México. Fondo de Cultura Económica. Consultada ed. 2005.

6 Thrower, Norman J.W. (2002). *Mapas y civilización: historia de la cartografía en su contexto cultural y social*. Barcelona: Eds. del Serbal.

7 De Diego, E. (2008). *Contra el mapa*. Madrid: Siruela

Lino Cabezas e Inmaculada López Vílchez, que aborda la construcción del lenguaje gráfico del mapa en estrecha relación con los conceptos de representación y dibujo, vinculado con los contextos artísticos, científicos, la propia técnica cartográfica y el estudio de su historia y los valores simbólicos asociados al dibujo del territorio. En este volumen, se realiza una aproximación (pp.238 y ss.) a los Mapas mentales e imaginarios, en la frontera con la esquemática y el arte, donde los artistas se recrean e inspiran en los modelos científicos para crear con ellos nuevas realidades.

Los estudiantes del Máster proponen en sus cartografías formas alternativas y renovadas de representación del mundo. Las posibilidades son infinitas. Algunos mapas hablan de lo cotidiano, los itinerarios y recorridos diarios, de lo que no es estático, y de lo que está al margen y soterrado en los rincones físicos y temporales (Figura 1). Las cartografías emocionales, cartografías autobiográficas y cartografías del cuerpo llevan al límite la idea del mapa como narración subjetiva, y representan los sentimientos, los deseos y las historias personales rescatadas de la memoria (Figura 2). La experiencia sobrevenida con la pandemia COVID-19 constituyó un reto acompañado de nuevas oportunidades surgidas desde la resiliencia como fórmula para afrontar la enfermedad, la incertidumbre, el miedo, la ansiedad y otras alteraciones de la normalidad como consecuencia del confinamiento domiciliario, y que nuestros estudiantes y nosotros mismos tuvimos que abordar, no sin una gran dosis de creatividad y esfuerzo. En relación con la representación de esas cartografías emocionales y subjetivas surgen algunas creaciones que representan a la vez mapas conceptuales que podríamos considerar desde lo individual y lo universal al mismo tiempo (Figura 3). En el grado más abstracto, los mapas imaginarios (geoficción), como aquellos basados en obras literarias son representaciones de lugares ficticios que excluyen toda posibilidad de viaje (Figura 4).

2. Espacio representado vs. espacio reinterpretado

Otra de las propuestas que aborda nuestra investigación trata de reflexionar sobre el juicio erróneo al que nos inducen las imágenes. Es posible utilizar los recursos y normas propios de los sistemas de representación (incluyendo la imagen fotográfica o los recursos digitales) para, con estos mismos medios, generar ilusiones y representaciones que no pueden tener cabida en una realidad física cotidiana. Se muestran, por lo tanto, bajo el prisma de lo real, apariciones inexistentes o juicios erróneos. La confrontación de estas imágenes nos ha llevado a buscar propuestas que intencionalmente provoquen en el espectador una respuesta sorpresiva, una reflexión ante la evidencia de lo percibido y que sirvan al mismo tiempo para transmitir una idea, una narración visual, mediante la alteración de los diversos elementos con los que se construyen las imágenes.

Nuestro punto de partida también se conecta con la práctica artística. No podemos perder de vista obras clave en la Historia del Arte como las aportadas por la vanguardia artística surrealista, que potenciaba claramente estos mecanismos de confrontación de imágenes reales en conflicto con las construidas artificialmente, pero coexistiendo ambas en un espacio común. Autores como René Magritte o Salvador Dalí son presentados como referentes de este posicionamiento y aún otros anteriores, como el dibujante y grabador británico William Hogarth. A través de ellos y de otros artistas contemporáneos, añadimos una lectura de estas imágenes, modificando claves como la escala, el espacio, la bi y tridimensionalidad, la posición del observador ante la escena o incluso la convivencia de distintas técnicas en un mismo soporte contenedor. Todo ello, busca el impacto

~

8 Lino Cabezas e Inmaculada López Vílchez (coords). (2015). *Dibujo y territorio. Cartografía, topografía, convenciones gráficas e imagen digital*. Colección Dibujo y Profesión 3. Madrid: Ed. Cátedra.

visual, la extrañeza, la complicidad del observador y el cuestionamiento de lo conocido, descubriendo un mensaje, una nueva realidad dentro de la realidad cotidiana.

Muchas de nuestras claves interpretativas deben de vincularse a las experiencias fisiológicas de la percepción visual y en este sentido, la psicología de la Gestalt sigue aportando interesantes herramientas para su análisis. En otras ocasiones, la paradoja visual será el tema central que organice la representación mientras que en otros, nos serviremos de la alteración de los propios constructos de los sistemas de representación para crear una ambigüedad entre lo bi y lo tridimensional.

Se trata de una de las propuestas más libres de este curso, donde la finalidad y las herramientas son puestas a disposición del dibujante para la realización de una imagen o una serie de imágenes sorprendidas e impactantes, pudiéndose dar cabida a nuevos recursos gráficos en el tratamiento de las mismas, a la hibridación de los medios a nuestro alcance interactuando por ejemplo, la fotografía y el dibujo o la ilustración en una misma obra (Figuras 5-7), pero siempre teniendo como premisa básica la alteración del espacio concebido unitariamente.

Igualmente, encontramos otras vías de aproximación a esta idea de la reinterpretación de los espacios cuando optamos por la recuperación de hipótesis visuales de reconstrucción del patrimonio perdido mediante proyectos digitales 3D (Figura 8).

3. Ilusiones visuales

En este tercer bloque se insta al estudiante a transgredir las normas de los sistemas de representación para generar proyectos basados en una serie de ambigüedades y paradojas visuales. El ojo humano se deleita siendo engañado. Es

conocido el episodio que relata Plinio el Viejo, sobre la competición entre Zeuxis y Parrasio para determinar cuál de los dos era el mejor artista. Cuando Zeuxis desveló su pintura de uvas, era de tal realismo que los pájaros intentaron picotearlas. Zeuxis pidió entonces a Parrasio que corriera la cortina que ocultaba su obra y éste reveló que era la propia cortina lo que había pintado, por lo que Zeuxis tuvo que dar la victoria a su contrincante, admitiendo que él sólo había conseguido engañar a los pájaros, mientras que su oponente había engañado a un artista.

El trampantojo o *trompe-l'oeil* es una técnica ilusoria que intenta engañar a la vista jugando con la perspectiva, el claroscuro y otros efectos ópticos que ponen en cuestión la percepción de la superficie plana y permite simular la sensación de tercera dimensión. Es lo que se intenta con la pintura de elementos arquitectónicos, ventanas, puertas, cortinas, estancias, etc., donde el trampantojo es un recurso propicio para lograr una mayor sensación de profundidad en los techos y en las paredes desde un determinado punto de vista. El estilo barroco propició la representación de arquitecturas fingidas con el fin de sugerir una mayor amplitud y profundidad. Las perspectivas ilusionistas de Andrea Pozzo establecieron un hito en los frescos del techo en toda la Europa católica Barroca, donde tales artificios proliferaron enormemente. Su obra maestra fueron los frescos de la cúpula, el ábside y el techo de la iglesia jesuita de San Ignacio de Roma, que aparecen «elevados» mediante la técnica de la *quadratura*. Actualmente, algunos muralistas se han especializado en los trampantojos de temas arquitectónicos. Ejemplo de ello lo tenemos en los edificios pintados por Richard Haas y John Pugh, de gran calidad técnica. El artista urbano Pejac hace uso del trampantojo para abordar temas sociales y ambientales de forma inteligente y poética de una manera más modesta y sutil, pero al mismo tiempo poética y perfectamente integrada con los elementos del entorno. Tomando este último artista como referente,

animamos a los estudiantes a proponer intervenciones *site specific*, esto es, específicamente diseñadas para una localización en particular (Figuras 9 y 10).

La anamorfosis en todas sus variantes es otra técnica ingeniosa de perspectiva que ha sido utilizada a lo largo de la historia, desde los primeros ejemplos recogidos en el Codex Atlanticus de Leonardo Da Vinci y en La Perspective Curieuse de Jean Francois Niceron, el grabado *Aus, ¡du alter Tor!* de Erhard Schön, el retrato de Eduardo VI de William Scrots, Los embajadores de Hans Holbein o La isla misteriosa y el retrato de Julio Verne de István Orosz. Esta técnica ha evolucionado con el paso del tiempo, haciéndose muy popular en el ámbito publicitario y en el arte urbano con el desarrollo del 3D pavement art, en el que el suelo es utilizado como lienzo y que, visto desde un ángulo determinado, provoca un verdadero efecto de perspectiva tridimensional. La anamorfosis ha sido aplicada por el colectivo madrileño Boa Mistura en lugares muy diversos por todo el mundo, desde los callejones de las favelas de São Paulo (*Luz nas Vieiras*) a las cúpulas del Mercado de la Cebada madrileño (*Llena la vida de color*), pasando por otros lugares como Belgrado (*Palabra bonita*) o la Ciudad del Saber de Panamá (*Pensar/Sentir*). Ello les permite conectar con la experiencia de uso del espacio público, jugando con el punto de vista, el movimiento y el descubrimiento.

Por último, algunos proyectos resultantes de este bloque se inspiraron en el tratamiento de la geometría y de la perspectiva de M.C. Escher, cuyos trabajos, a su vez, incorporan varias figuras imposibles, como el triángulo de Penrose (*Cascada*), El cubo de Necker (*Belvedere*), la cinta de Moebius (*Banda de Moebius II*) y la escalera de Penrose (*Ascenso y descenso*) (Figuras 11 y 12).

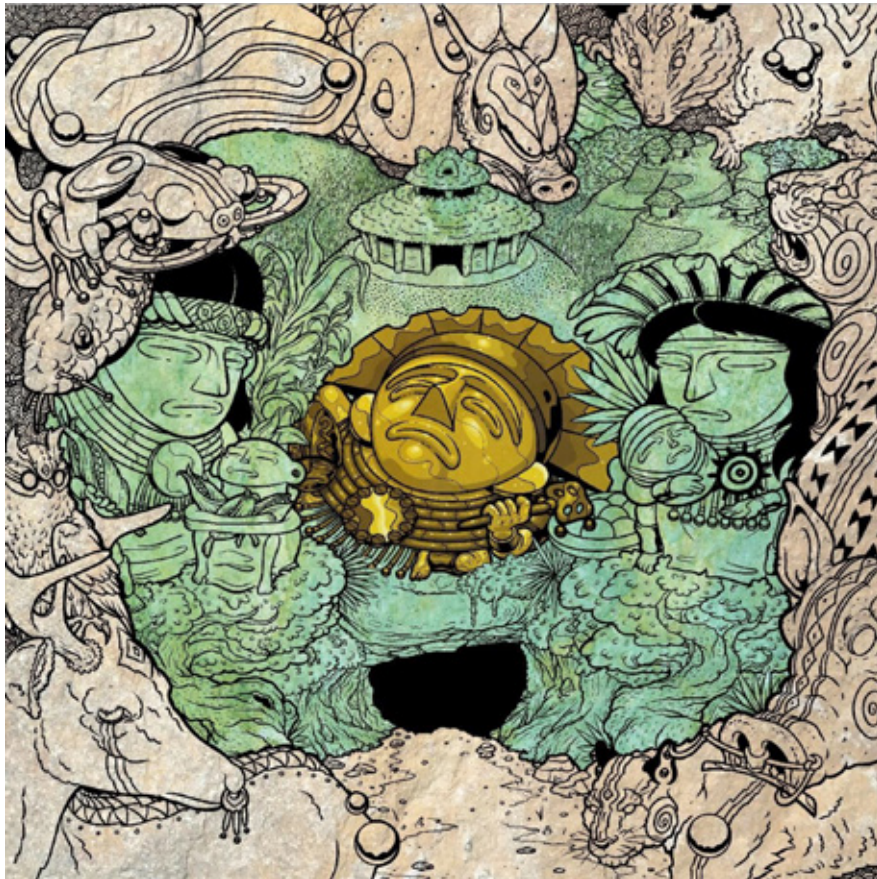


Fig. 1
El Camino del Guatavita
John Adrián Montoya Marín
Ilustración digital
2020 - 21



Fig. 2
 Mapa cognitivo de Krito y Tejo
 Daniel Vaca
 Ilustración digital, Pixel Art
 2021 - 22



Fig. 3
 Mapa mental COVID-19
 Nerea Muguruza García
 Ilustración digital
 2020 - 21



Fig. 4
El Lobo hasta la casa de los cerditos
Irene Olmo Aguilera
Libro desplegable
2020 - 21



Fig. 5
Sin título
Carolina Jiménez Pareja
Ilustración digital y fotografía
2020 - 21



Fig. 6
Sin título
Lydia Ruiz Diéguez
Ilustración digital y fotografía
2020 - 21



Fig. 7
Sin título
Belén Garrido Espinosa
Ilustración digital y fotografía
2021 - 22



Fig. 8
Ferrocarriles de Bogotá, estaciones de Norte, Sabana y Sur.
Hipótesis visual. Vista exterior
Camilo Gutiérrez
Modelado 3D
2021 - 22



Fig. 9
Grietas. Proyecto de intervención
Carmen María Guerrero Martínez
Ilustración y fotomontaje
2020 - 21



Fig. 10
Sin título
Antonio Escribano
Modelado 3D y fotomontaje
2021 - 22



Fig. 11 y 12
Encélado. Vista exterior. Vista interior
David Bravo Sáenz
Modelado 3D
2020 - 21



LA VIDA SE HACE PRESENTE EN EL ARTE COMO PROCESO (Y VICEVERSA)¹ Isidro López-Aparicio Pérez

*Mi mano es la extensión del proceso de pensamiento,
el proceso creativo.*
Tadao Ando

El arte se hace presente en la vida como proceso, e intentar pretender encajarlo en la sistemática del proyecto lo desnaturaliza. La sobrevaloración de la palabra proyecto dentro del entorno artístico no es un hecho aseptico. Al contrario, se ha convertido en una perversión que contradice la propia esencia de la creación artística pues, como comparto con Juan Luis Moraza, la experiencia del arte sólo puede ser definida como un proceso o sistema de procesos en los que entran en juego elementos cognitivos, emocionales, técnicos, ideológicos contextuales, culturales y sumaría los temporales; la gestión del tiempo, junto a otros elementos, lo define y a su vez lo diferencia del proyecto.

La inclusión sistemática y obligatoria en los planes de estudios de las Facultades de Bellas Artes de la palabra «Proyecto» viene a confundir, en un espacio tan vital como es el de la formación, que actúa como eco que contamina progresivamente, ya que el propio concepto de proyecto implica una regulación estratégica, una planificación específica en tiempo y recursos, planteada con claridad y eficacia para la obtención de un objetivo establecido y concreto. Sin embargo, el proceso artístico necesita tener espacio para la equivocación, pues sin ella falta la libertad

World Communication
Isidro López-Aparicio Pérez

Zaatari refugee camp. Syrian refugees.
Art Gallery Jordan U
2016

necesaria para que surja la creatividad, y sin ésta no existe la posibilidad de que surja la creatividad. Después de todo es en la duda, en lo imprevisible, en la sospecha, en la conjetura, en el presentimiento... donde la experiencia artística se desenvuelve.

De esta sobrevaloración del proyecto es responsable en gran medida su utilización como herramienta de relación con las estructuras del mundo del arte, y su propia burocratización, de tal manera que se antepone la eficacia a algo tan vital como es respetar los procesos propios de creación y la necesidad de asumir la especulación, la búsqueda y el error. En este sentido, siempre he encontrado problemas para hacer entender cómo la actividad del artista necesita adoptar cautelas que salvaguarden sus procesos y no que los condicionen de manera estratégica, ni planteen una fecha límite en la experiencia creativa. Como ejemplo, esto me llevó a montar dentro de la Liberis Artium Universitas² una *Reserva internacional de creación* en la que, a partir de un espacio desplazado y protegido (de la exigencia de trabajar en modo proyecto), se hizo evidente la necesidad de respetar y facilitar los tiempos y los modos propios del artista, su ritmo creativo natural, tanto en cuanto a sus necesidades a la hora de generar sus planteamientos, sus métodos, sus concreciones, sus ideas... Es un espacio que plantea física y simbólicamente la necesidad de defender al artista de la vorágine tanto económica como referencial que el sistema impone y de aquí la eficacia exigida a través de la imposición del proyecto como herramienta de relación.

Otras de las circunstancias que han contribuido a la confusión del entendimiento de la relación del proyecto con lo artístico ha surgido a raíz del tránsito a la

~

¹ López-Aparicio Pérez, I. *Arte Político y compromiso social. El arte como transformación creativa de conflictos*. CENDEAC, Colecc. Infraveles, Murcia, 2017.

investigación universitaria. Por un lado, ha sido necesario defender dentro de la Universidad la investigación a través de la propia práctica artística, dándose un gran paso al considerarlo algo más que un objeto de estudio. Pero este paso no sería real si no se liberara de la imposición de metodologías ajenas, más epistemológicas que gnoseológicas, más dogmáticas que especulativas. El arte está más en la duda que en la aseveración, y de ahí su energía dinámica y mutable, que en ningún momento parte de una defensa de una interpretación romántica del hecho artístico, sino al contrario desde su propia capacidad para generar saberes específicos, capaz de ser conceptualizado y enseñado, lejos de las concepciones telúricas.

Es contradictorio cómo en las investigaciones científica existe cada vez una mayor defensa de la intuición y la creatividad, siendo la misma física cuántica, en su defensa de la percepción y la acción como algo inseparable, la que se suma al consenso en la comunidad científica de que “el método” no basta para que los “descubrimientos” se produzcan.

El proceso artístico necesita a su vez de los procesos de asimilación y acomodación (Piaget) en los que evolucionan las ideas, en esa convivencia de la percepción del medio social y físico a la vez que la acción para así generar nuevas propuestas. Y en el caso del arte político comprometido socialmente es fundamental desvincularlo de la estructura del proyecto en su concepción temporal que lleva a intervenciones aisladas y puntuales que impiden el calado necesario. Pues el compromiso no se vincula a la táctica circunstancial sino a la responsabilidad y la experiencia tanto del arte como del conflicto. Es un transcurso unido íntimamente al proceso y a la vida y no una ocasión para generar artificios propiciados por la propia valoración del sistema.

En este sentido me parece esclarecedor el caso de dos acciones que desde fuera podrían parecer muy similares, pero tienen

grandes diferencias relativas al proyecto y al proceso. A finales de los años ochenta, dentro de mi implicación en situaciones de marginalidad en Granada, conocí a prostitutas de avanzada edad con las que establecí una relación personal y, dentro de un marco de respeto y naturalidad, surgió el que me acompañaran a ver exposiciones, como resultado de un deseo de compartir con ellas lo que era mi pasión, una pasión de la que les había hablado: el arte. Hace poco llegó a mi conocimiento que un artista había presentado un proyecto y recibido una subvención para llevar a unas prostitutas a una sala de exposiciones, con unos plazos, pagos y objetivos que se llevaron a cabo. En mi caso, no se pretendía que aquella acción tuviera o no un reconocimiento, ya que surgía de una intuición o de una necesidad propia, de la circunstancia y las emociones comunes de trayectoria de compromiso, que

~

2 La *Liberis Artium Universitas* (LAU) es un artefacto artístico que utiliza las estructuras formales y performáticas de las Universidades para generar acciones que amplían el campo de acción a ámbitos donde las estructuras regladas nunca llegarían. <https://www.isidrolopezaparicio.com>

Bravo, Eduardo (27 de marzo del 2022) El periódico de España, Madrid, <https://www.epe.es/es/cultura/20220327/universidad-arte-isidro-lopez-aparicio-liberis-artium-universitas-13436628> :

«Es un acto artístico que desde planteamientos performáticos y conceptuales viene a tensar la función de la Universidad en la sociedad actual. La *Liberis Artium Universitas* surge como un acto artístico de amor, responsabilidad social y compromiso con la formación en el mundo del arte y la cultura. Ante una universidad altamente institucionalizada, cronológicamente graduada y jerárquicamente estructurada, se crea con una clara voluntad de repensar, transformar y proponer otros formatos a los del control impuestos por el “capitalismo académico” y el consecuente abandono de muchas libertades necesarias en la educación.

Son tres los ejes principales que la conciben: el deseo de que la formación humana y artística se desarrolle libremente en las formas y tiempos que correspondan a sus propios procesos, que la verdad de la vida trascienda en forma de aprendizaje experiencial y que se reconozca el carácter significativo de las valiosas aportaciones que los actores del mundo del arte suman al área del conocimiento. De aquí el lema de la Universidad: *Liber, verax et prestans.*»

En primer lugar, una habitación con proyección interior sobre tres paredes, que se refleja en el suelo sobre un vinilo transparente. Al entrar en este espacio interior, el espectador se siente inundado de mar en todas sus paredes y en el reflejo del suelo, donde el remar constante sin tener un punto de referencia, pone a las personas en el lugar de todos aquellos que migran a través del mar sin la certeza de saber su destino. Y en el exterior, se despliega la complejidad de los movimientos migratorios en el Mediterráneo. Diversas pantallas con grabaciones de la costa africana y la europea; muestras de agua del mediterráneo; smartphones y iPads conectadas a tiempo real con cámaras de vigilancia y de satélite de las costas del mediterráneo; grabaciones de distintos tránsitos en el mediterráneo como los ferries turísticos y grabaciones simbólicas, junto a más de mil páginas de documentos con datos de las migraciones en el mediterráneo, desde mapas históricos a datos e informes actuales. Y como parte de la obra el cante flamenco dialogó, con los cantaores Juaneque y Lourdes Gálvez, pues sus quejios daban voz a los migrantes junto al mar con el ritmo acompasado del remo.

En éste, como en otros procesos se unen la necesidad, la inercia, la autonomía, la oportunidad, la intuición y la capacidad entre otras “voluntades” para llevar a cabo de manera progresiva la definición de la propia obra, que continúa en proceso. Pues, como Baxandall refería sobre el carácter secuencial creativo, repleto de momentos e intenciones en un desarrollo de incontables actos de decisión y acción, en esos actos hay además acciones desechadas, igualmente vitales. En contra de la eficacia pretendida por el proyecto, el error e incluso la cancelación son inherentes al proceso.



Mare Nostrum. On understanding ...
Isidro López-Aparicio Pérez
Hors Pistes
Centro POMPIDOU
2017



Organiza:

mUDI:
MAESTRO UNIVERSITARIO EN DIBUJO

Colabora:

 UNIVERSIDAD
DE GRANADA

 FACULTAD DE
BELLAS ARTES

 D
DEPARTAMENTO DE DIBUJO

LA MADRAZA
CENTRO DE CULTURA
CONTEMPORÁNEA

casadeporras / UGR /

 AYUNTAMIENTO
DE GRANADA

 AYUNTAMIENTO
LA ZUBIA