

tf g  
bellas artes **memoria**



**MENCIÓN:** Artes plásticas

**TÍTULO:** Áreas recreativas para adultos

**ESTUDIANTE:** Mara Solís González

**DIRECTOR/A:** Patricia Escario Jover

**PALABRAS CLAVE:** sexo - juego - juego de palabras - ilustración digital

**RESUMEN:** El trabajo propone una relectura del juego sexual a través de 6 ilustraciones digitales que hablan del juego y del sexo, combinando estas dos palabras y tratándolas con un enfoque humorístico. Como consecuencia de la pandemia producida por el “covid-19”, 2020, se ha realizado una acomodación de la idea original de pintura al óleo, haciendo ilustraciones digitales.





## Indice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5	-	5
2. Referentes	6	-	10
3. Justificación de la propuesta	11	-	12
4. Proceso de Producción	13	-	17
5. Resultados	18	-	21
6. Bibliografía	22	-	22

## 1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

### 1.1. Propuesta

El Trabajo de Fin de grado es el resultado de esta memoria de carácter plástico. *Áreas recreativas para adultos*, es el título que se ha atribuido a este proyecto, el cual hace referencia a los juegos de niños (área recreativa) y a los adultos. El proyecto consiste en una serie de 6 ilustraciones digitales que tienen como fin documentar diferentes visiones a partir del “juego de palabras”: juego y sexo. *Áreas recreativas para adultos* muestra diferentes situaciones cotidianas que parten de la ironía, el proyecto gira en torno a la combinación de juego y sexo, haciendo así una representación de ambos en un solo contexto. La serie se divide en 2 grupos; los juegos de mesa y los juegos populares, compuestos por tres ilustraciones cada uno.

Este proyecto propone crear una serie de piezas digitales ya que la propuesta inicial del proyecto que era realizarlo en óleo sobre lienzo, no ha podido ser abordada dadas las circunstancias producidas por el coronavirus (covid-19).

A través del trabajo propuesto, queremos homogeneizar la relación y comparación de los elementos opuestos juego y sexo, pero a la vez compatibles, mediante el humor y la literalidad plástica.

### 1.2. Objetivos

- Explorar las diferentes posibilidades de hibridación que ofrece el sexo y el juego como actividades de entretenimiento.
- Desarrollar una obra contemporánea con un lenguaje acorde a nuestro tiempo.
- Realizar una serie de obras digitales, que expresen la relación entre el concepto de juego y el sexo con un enfoque humorístico.

## 1. REFERENTES

### 2.1. Referentes temáticos

En cuanto a los referentes temáticos y visuales, a parte de los mostrados a continuación, también nos hemos basado en anteriores obras propias, origen de este trabajo.

**Mara Solís**, proyecto *Onanismo*

Las obras *Pónte cómodo 1* y *Pónte cómodo 2*, forman parte de un proyecto propio del año 2020 llamado *Onanismo*, el cual se centraba en la masturbación como actividad cotidiana, mostrando y normalizando esta faceta sexual.



Fig. 1. Mara Solís: *Pónte cómodo 1*, 2020, óleo sobre lienzo, 170 x 200cm



Fig. 2. Mará Solís: "Pónte cómodx 2", (2020), técnica mixta.

## 2.2. Referentes visuales.

### Esther Ferrer

Artista española interdisciplinar centra su obra especialmente en el arte feminista y es considerada una de las mejores artistas españolas de su generación. Con sus *Juguetes educativos* muestra a primera vista una clara unión entre juguetes y sexo, lo hace con guiños de humor y al igual que en la obra que presenta esta memoria, los dos objetos de la escultura se relacionan rápidamente con la intención de la artista.



Fig. 3. Esther Ferrer: *Juguetes educativos (desvío de la pornografía al servicio del arte)*. (1968/1979)



## Deborah de Robertis

Es una artista de la fotografía y la performance luxemburguesa, la cual llamó la atención de los medios por primera vez cuando expuso sus genitales en el Museo de Orsay frente a la pintura de Gustave Courbet *L'Origine du monde*. Aunque rechaza la idea y acusación de exhibicionismo e invita a la reflexión en su obra, muchos espectadores, prensa, e incluso el personal del museo Orsay y la policía no opinan igual.

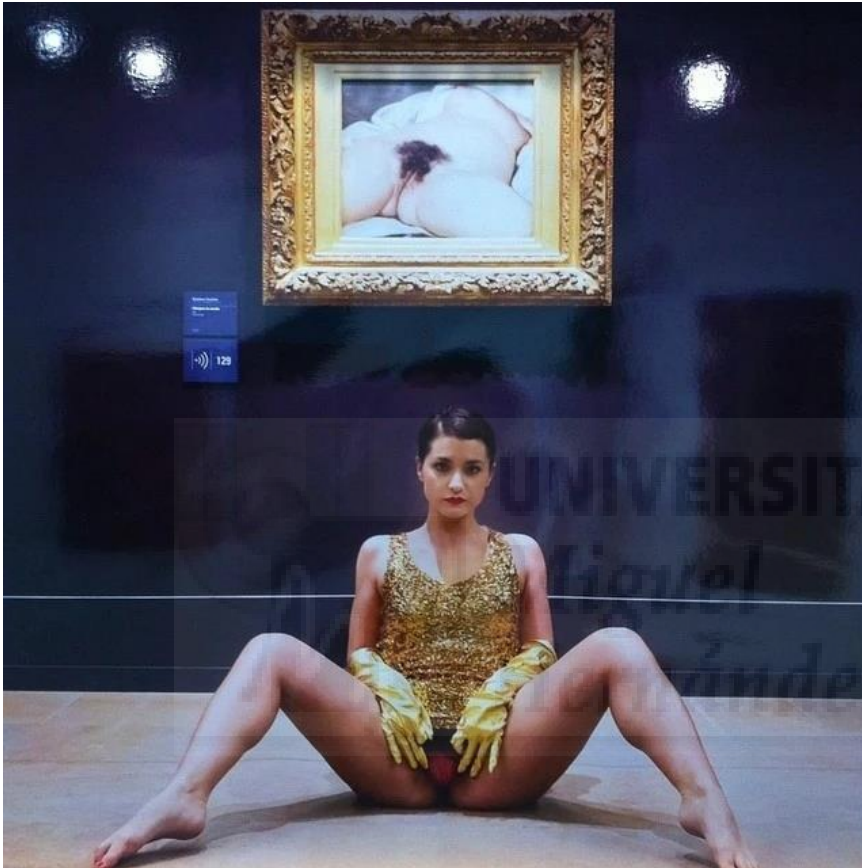


Fig. 4. Deborah de Robertis: *Miroir de l'origine*. (2014), performance.

## Albert Serra

Es un director y productor de cine español que lleva activo desde el año 2003. En el 2008 obtuvo el Premio Gaudí a la mejor dirección.



Fig. 5. Albert Serra: *Personalien*. (2019), vídeo-instalación, Museo Reina Sofía, Madrid.

*Personalien* es una de las últimas video-instalaciones de Albert Serra, en la que muestra dos pantallas, una frente a la otra dentro de una habitación a oscuras. Entre ellas se situaría de pie el espectador.

El vídeo es una orgía del s.XVIII inspirada en el Marqués de Sade, en él se pueden observar diferentes masturbaciones, gente espíandose entre sí a modo de voyeur, sexo no consentido y más situaciones poco costumbristas.

Secuencia *Personalien*: <https://www.youtube.com/watch?v=3z5s4eRxkhI>

Al igual que en *Áreas recreativas para adultos* se muestran diferentes situaciones sexuales, aunque en el caso personal, procedentes del s.XXI y con una disciplina diferente.

El conjunto de todos estos referentes han sido motivadores a la hora de la creación de las ilustraciones, ya sea por la mirada y el enfoque del artista o por el contrario, por la observación, participación e interacción del espectador.

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

“El problema del sexo es cómo hemos construido una verdad de él y cómo hemos legitimado que esas formas como nos han dicho es la forma correcta”.<sup>1</sup>

Tras haber realizado anteriormente trabajos relacionados con el sexo y la cotidianidad de este (*Ponte cómodo*), el proyecto *Áreas recreativas para adultos* nace de la necesidad de expresar el acto sexual de una forma desentendida, para llegar formar parte de la cotidianidad del ser humano.

La obra se desarrolla a partir de una idea de normalización del sexo, el deseo y el erotismo; no de una reivindicación, sino de una aportación.

Aunque ya en pleno s.XXI el juego sexual y en general el sexo es mucho más aceptado que en décadas anteriores, la cultura, la religión y la educación, son factores que afectan de lleno a la mentalidad y la incorporación de este tema.

El sexo y el juego tienen un factor similar: ambos son una actividad que pueden realizar en grupo o individualmente, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con el fin de proporcionar entretenimiento, diversión y satisfacción.

Todos los días vemos u oímos, ya sea en la televisión, en la radio, en revistas o en internet, múltiples connotaciones sexuales, bromas picantes, chistes, canciones, etc. Pero, ¿qué pasa cuando el sexo se nos presenta de una manera tan directa? ¿Es lo moralmente correcto? ¿Lo natural y saludable?

En general, la mayoría de personas disfrutan del sexo en casi todas sus vertientes, cada una con un gusto diferente y preferencias de todo tipo.

Mediante una técnica contemporánea de pintura digital, se ha querido trabajar con la simulación del trazo de la tiza. Las manchas son planas pero con un fuerte claroscuro, en algunas de ellas se aprecian ambientes oscuros, nocturnos, con luz artificial, otras en contraposición en ambientes, diurnos y luz natural.

Dado que a lo largo de la carrera de bellas artes se han adquirido procedimientos y técnicas clásicos y académicos, en este caso se ha querido utilizar esta técnica, que se sale del método tradicional, además la pintura digital facilita el trabajo creativo.

En la totalidad de las ilustraciones aparecen personas como sujeto protagonista de la obra, todas ellas en algún lugar de la casa, como la terraza, la habitación, el salón, la escalera, etc.

Todas ellas tienen de alguna forma una relación juego-sexo; la comba-bondage, el solitario-masturbación en soledad, el escondite-ano/sexo anal, etc.

<sup>1</sup>. Foucault, Michel. (1998). *“La Historia De La Sexualidad 3: La inquietud de sí”*.

“El erotismo es lo que en la conciencia del hombre pone en cuestión al ser”<sup>2</sup>

En la serie los personajes aparecen realizando diferentes acciones de *jugueo*, concepto que según Allan Kaprow “es la única herramienta espontánea que nos hace permanecer entre la frivolidad y el éxtasis”<sup>3</sup>, el hecho de disfrutar del camino sin pretender una competición y sin existir un ganador.



<sup>2</sup>. Bataille, Georges. (2002). “El erotismo”.

<sup>3</sup>. Kaprow, Allan. (2007). “La educación del des-artista”.

#### 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Para la ejecución de las ilustraciones se realizan un conjunto de fotografías que tras una minuciosa selección servirán de bocetos para elaborar las pinturas digitales, algunas de las fotografías elegidas pertenecen a la obra personal (*Pónte cómodo*).



Fig. 6. Fotografías descartadas de la selección de bocetos fotográficos.

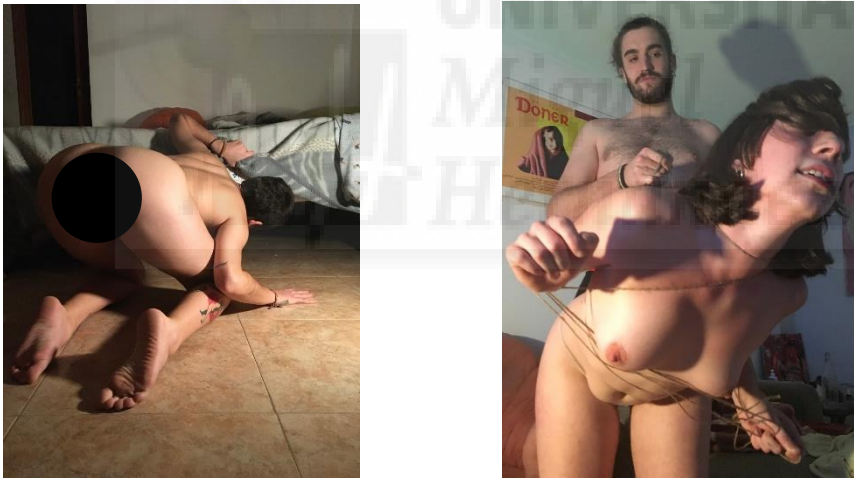


Fig. 7. Fotografías descartadas de la selección de bocetos fotográficos

**Por motivos de discreción, algunos de los bocetos fotográficos no han sido puestos en esta memoria.**

Fase 1: Para la realización de los bocetos, primero se han elegido los juegos a los que se referiría cada imagen y cómo podría realizarse, también en qué lugar, con qué luz y qué decorado de la habitación quería que se viese y cuál no.

Fase 2: Una vez elegidos estos elementos, se harían varias pruebas de posición de los protagonistas, los cuales serían amigos y familiares cercanos que convivieron conmigo en los meses de confinamiento.

Teniendo en cuenta que ellos se sintieran cómodos para hacer la fotografía e intentando no jugar con la obviedad.

Fase 3: Probar diferentes claroscuros que fuesen interesantes mediante un foco de luz cálida hasta obtener el resultado deseado.

Fase 4: Se hizo la sección de las 6 fotografías y se importaron en Procreate para comenzar la edición y la producción de las ilustraciones. Después con la herramienta lápiz, se fueron dibujando las partes requeridas (con ayuda de la foto) y algunas innecesarias como por ejemplo algún cuadro de la pared, fueron omitidas.

Fase 5: Llegados a este punto, se eligió el pincel con el que se iban a realizar; tiza.



Fig. 8. Ejemplo de líneas y relleno de pincel "tiza" de Procreate.

Mediante los factores generales del color se han hecho las partes de luz y sombra, esto quiere decir que si en una sombra había tres tonalidades diferentes, se ha elegido el color más general para la pintura de toda la zona. También se han omitido algunos detalles para concretar más los planos.

Ya que una de las cualidades de este pincel es el no ser completamente opaco, se ha aprovechado esta característica para poner el fondo de colores oscuros.

No se han tocado ningunos balances de luz, sombra o saturación y los colores utilizados son los de las fotografías, aunque algunos se han variado por estética.



Fig. 9. Detalles de algunas de las ilustraciones finales.

El proceso de pintado de la obra se explicará poniendo *El parchís* como ejemplo, ya que las 6 ilustraciones han seguido el mismo proceso de producción. Cada una de las obras se han trabajado al tamaño proporcional a la foto; tres verticales y tres horizontales.

Primero se ha hecho la base de dibujo a partir de la imagen, omitiendo las partes que no queremos en la pintura. Después de eso (en este caso) se comenzó haciendo bases de color con un pincel básico redondo, el cual luego se cambió por el pincel tiza. También se escogieron partes esenciales recortadas de la fotografía para poder compararlas y fijarse en ellas en el proceso de luces y sombras. Para añadir objetos sexuales a la fotografía que no se tenían en físico, se buscaron imágenes en internet de estos y se dibujaron en el lienzo mimetizándose con el resto.

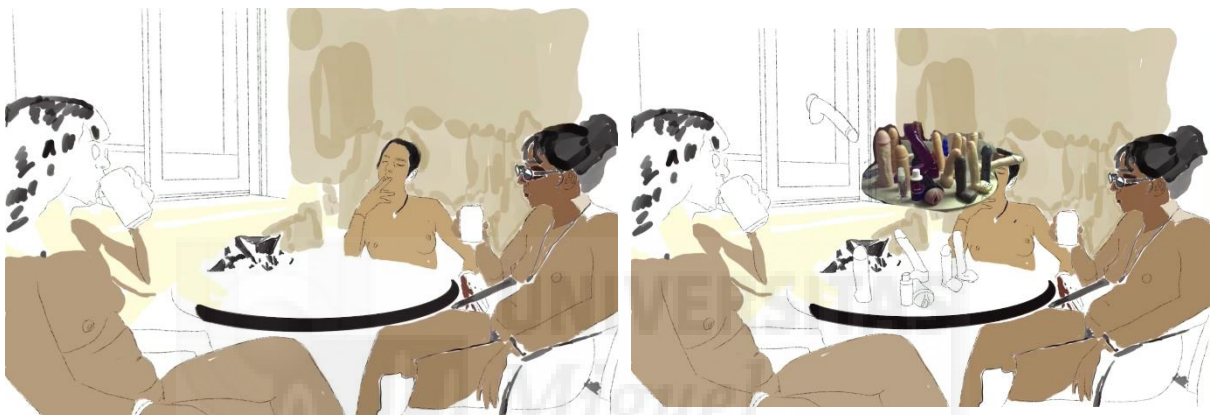


Fig. 11. Primeros pasos de dibujo y pintura de la ilustración.

También se escogieron partes esenciales recortadas de la fotografía para poder compararlas y fijarse en ellas en el proceso de luces y sombras.



Fig. 12. Muestra de formas de crear las sombras y algunos objetos añadidos.





Fig. 13. Dibujo y pintura de algunos de los dildos que aparecen en la imagen.

Siguiendo este proceso e interviniendo en el lienzo, para terminar se llegaron a los resultados requeridos hasta la finalización de las ilustraciones.



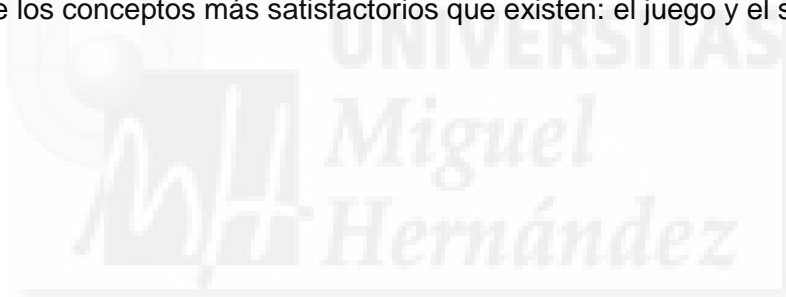
## 5. RESULTADOS

Este Trabajo de Fin de Grado se ha realizado en unas condiciones diferentes a las habituales, ya que la pandemia y el confinamiento del virus covid-19 ha hecho que se dificultase la realización y la producción de la obra y que se haya tenido que adecuar a estas condiciones, igualmente se ha podido realizar mediante métodos digitales y con modelos y decoraciones que se tuviesen a mano.

En cuanto a la preproducción de las ilustraciones han habido algunos inconvenientes como falta de espacios a trabajar, materiales como luces o focos, e incluso falta de modelos para la realización de las fotografías previas, ya que en principio, para muchas de las ideas se necesitaban otro tipo de perfiles.

En cuanto a la producción ha sido un reto ya que en principio la pintura sería de óleo sobre lienzo, y en este caso se ha hecho de forma digital, con el programa Procreate en un ipad pro, medio con el que personalmente no estoy muy familiarizada y requiere de una destreza la cual aún no tengo adquirida, también es por eso por lo que opté por esas manchas características de las ilustraciones.

Finalmente a pesar de todo, este trabajo ha tenido un desenlace satisfactorio, el cual nos ha enseñado a crear obra con los pocos recursos que estuviesen a nuestro alcance y se ha podido expresar al cien por cien el mensaje de esta; los personajes y juegos a los que se enfrentan, reflejan claramente la intención con la que se crearon, mostrar un *Área recreativa para adultos* en la que mediante la diversión y el disfrute se tratan dos de los conceptos más satisfactorios que existen: el juego y el sexo.



OBRAS FINALES



Fig. 14. *El parchís*. 1646px x 1097px. Ilustración digital.



Fig. 15. *El solitario*. 4032px x 3024px. Ilustración digital.



Fig. 16. *Scrabble*. 1932px x 2576px. Ilustración digital.

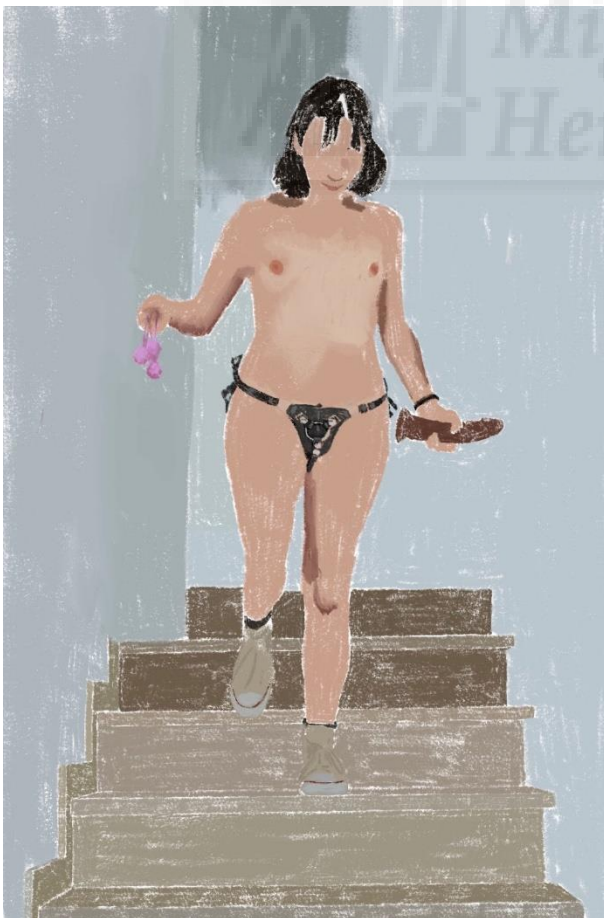


Fig. 17. *El pilla pilla*. 1362px x 2048px. Ilustración digital.



Fig. 18. *La comba*. 3024px x 4032px. Ilustración digital.



Fig. 19. *El escondite*. 2048px x 1536px. Ilustración digital.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### Libros:

-Ferrer, E. (2017). *Todas las variaciones son válidas, incluida esta*. Madrid: Departamento de Actividades Editoriales del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

-Foucault, M. (1998). *Historia de la sexualidad 3: La inquietud de sí*. Madrid: Siglo veintiuno de España Editores, S.A.

-Bataille, G. (2002). *El erotismo*. Barcelona: Ensayo Tusquets editores.

-Kaprow, A. (2007). *La educación del des-artista*. Madrid: Ardora ediciones.

### Periódicos:

-Martín, P. (2019) *Albert Serra explora la "intimidad sexual" en el Museo Reina Sofía*. Madrid: La Vanguardia.

Sevillano, L. (2019). *Albert Serra lleva el sexo del siglo XVIII al Reina Sofía*. Madrid: El País.

-Teffahi-Richard, P.M. (2014). *A Orsay, un remake de « L'Origine du monde »*. París: Le Monde.

### Reportajes:

-Moreno, A. (2019) *'Personalien' la nueva obra audiovisual de Albert Serra en el Reina Sofía*. Madrid: rtve.

### Referencias audiovisuales:

- *Secuencia de 'Personalien'*. (2019). ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)), Madrid: El País. - Visualizado el día 20/05/2020-