

tf g

memoria

bellas artes

2017-2018



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Grado en Bellas Artes

ESTUDIANTE: Fernández Oller, Cristian

DIRECTOR/A: Luna Lozano, Sergio / Albalate Gauchía Ivan



PALABRAS CLAVE: Ilustración / diorama / autobiografía / relato

RESUMEN: *Perdese en el camino* es un proyecto de ilustración que aborda el tema del recorrido vital de cada uno a través de una historia ficticia que supone una metáfora de la vida misma. El relato trata de una persona que inicia una ruta para encontrar su mayor sueño y en la que tiene que sortear una serie de obstáculos que lo entorpecerán y harán que se pierda con el fin de que no llegue a su meta final. El relato se materializa por medio de una serie de ilustraciones tridimensionales en forma de caja, que funcionan tanto como composiciones independientes y como partes de una historia.

Índice

UNIVERSITAS
Miguel
Hernández

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

04 - 04

2. Referentes

05 - 05

3. Justificación de la propuesta

06 - 07

4. Proceso de Producción

08 - 09

5. Resultados

10 - 14

6. Bibliografía

15 - 15

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

1.1 Propuesta

Perdese en el camino es un proyecto de ilustración que aborda el tema del camino personal de cada uno, de cómo llegar a alcanzar nuestros deseos, necesidades, sueños y metas en la vida.

Se han realizado una serie de ilustraciones tridimensionales inspiradas en una historia ficticia que supone una metáfora de la vida misma. El relato trata de una persona que inicia una ruta para encontrar su mayor sueño y en la que tiene que sortear una serie de obstáculos que lo entorpecerán y harán que se pierda con el fin de que no llegue a su meta final.

Este proyecto, realizado desde un punto de vista autobiográfico, pretende reflejar cómo recorrer el camino personal e intransferible de cada uno, salirse del sendero del conformismo y la aceptación de algo que en realidad no se desea, y que supone en ocasiones conectar primero con la sensación de vacío que se puede experimentar al encontrarse perdido... ¿Cuándo sucedió? ¿En qué momento? Como cuando niños, saber qué se ha perdido supone una cuota de ansiedad y miedo que se conectan con una idea que, para muchas personas, resulta aterradora: estar solo. Porque cuando nos hemos salido del rumbo y se es consciente de ello, podemos estar rodeados de personas que no conocemos, que no se reconocen entre sí, lo que implica que se pueda llegar a sentir la soledad en lugares muy diversos.

El presente proyecto aborda precisamente esta cuestión, la relacionada con el hecho de que desconectar de nuestro propio camino siempre nos lleva en algún momento a darnos cuenta de que nos hemos perdido, de que el lugar en el que estamos no es el que hubiéramos querido, y la única manera de volver a encontrarlo, es intentar conectar de nuevo con el lugar al que se deseaba ir. Una vez se ha realizado esa tarea, se podrá saber realmente si se desea seguir recorriendo el camino o no.

1.2 Objetivos

- Plantear una reflexión sobre la vida real a través de un relato ficticio.
- Utilizar la ilustración como medio para relatar una historia autobiográfica.
- Explorar las capacidades de expresión del diorama y la ilustración.

2. REFERENTES

Para el presente trabajo se han tenido en cuenta, entre otros, los siguientes referentes artísticos:

Kara Walker

Esta artista norteamericana explora los temas de la raza, el género, la sexualidad, la violencia y la identidad. Su técnica es muy reconocible, ilustrando historias y escenas utilizando solamente siluetas recortadas en papel negro pegadas sobre fondo blanco. Desde nuestra perspectiva, nos interesa su trabajo tanto a nivel temático como visual, por el parecido en la simplicidad de las ilustraciones.



Fig. 1. Kara Walker, *The Katastrof Karavan* (2017), papel cortado con láser, 22,2 x 33.3 x 12, 7 cm.

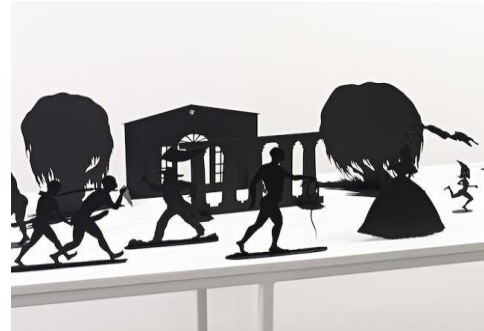


Fig. 2. Kara Walker, *"Burning African Village Play Set with Big House and Lynching"* (2016) papel cortado con láser, medidas variables.

Eiko Ojala

En el caso de Eiko Ojala sus ilustraciones gozan de una gama de colores amplia y sincronizada, utilizando formas sencillas que se superponen creando un efecto tridimensional. Este referente nos resulta interesante para nuestro trabajo desde el punto de vista cromático, por el uso armónico de los colores.

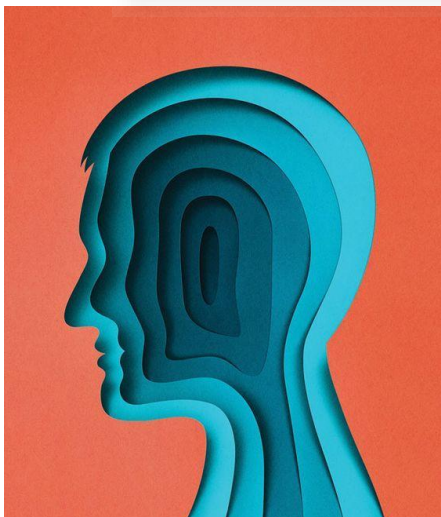


Fig. 3 Eiko Ojala, *Amnesia Scientific American Mind*, cartulina cortada mediante plotter de corte, medidas variables.



Fig. 4. Eiko Ojala, *New York Times Goodnight Sleep Clean*, cartulina cortada mediante plotter de corte, medidas variables.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Perdese en el camino es un proyecto de ilustración que aborda el tema del recorrido vital de cada uno, y que parte de un sentimiento soñador provocado por la esperanza y la ilusión que surge desde la infancia.

La historia que se cuenta, desde una perspectiva autobiográfica, relata la vida de un personaje que empieza a caminar por un recorrido para encontrar su mayor sueño desde que se inició en el mundo del arte, descubriendo que podía expresar por este medio lo que sentía e imaginaba, y desde entonces ha querido plasmar todo lo que percibía y quería que fuese contado.

El protagonista tiene días en el que ha perdido la ilusión por el camino, gracias a personas que se han entrometido y han querido que no llegue al final de esa ruta, sin saber los motivos. Pero una de las vías secundarias que lo pueden devolver al camino que realmente desea recorrer es volver a conectar con los deseos, necesidades y sueños, con aquello que quizás, hace tiempo, fue el inicio del particular camino, de la ruta de la cual se ha salido sin darse cuenta.

La sociedad envía mensajes contradictorios con respecto a los sueños y su consecución; animan desde diversos lugares más o menos cercanos a perseguir y alcanzar los sueños, pero luego, por otro lado, señalan a aquellos que eligen este camino tachándoles de “infantiles” o de “inmaduros”. Lógicamente, habría que analizar las situaciones particulares, pero esta pauta reconocible en muchas personas, parece partir de la inseguridad que sienten estas personas ante la imagen que reciben de los *soñadores*.

Esta idea está relacionada con lo que se quiere contar desde un punto de vista personal, formando parte del personaje y de la obra de forma autobiográfica, es por ello que resulta pertinente el referente de Kara Walker, que ha sido escogido porque también se identifica con su obra, ya que ella explora los temas autobiográficos para reflexionar sobre problemáticas más universales, llegando incluso a confesar que ha vivido esas experiencias desde temprana edad marcándole para el resto de su vida.

En lo que a las ilustraciones respecta, a través de siete colores se representan simbólicamente los estados emocionales. El blanco es utilizado como símbolo de luz, optimismo e inocencia. Los azules son utilizados como libertad, armonía y progreso, pero también representan la tristeza. El amarillo podría emparentarse con energía, felicidad y alegría. El verde representa la esperanza, el equilibrio y el crecimiento, y por último el rojo es utilizado como fortaleza, deseo y valor.

Los colores están asociados a las emociones del personaje en cada una de las ilustraciones, que comienzan con unos tonos de azul, y conforme va avanzando la obra se van añadiendo colores a la vez que el personaje va manifestando su estado de ánimo a través del recorrido.

Con este método se ha querido añadir que “la psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos ante distintos colores, así como las emociones que suscita en nosotros dichos tonos.”¹ Desde esta perspectiva, nos resulta interesante el trabajo del artista Eiko Ojala, que abarca una variedad increíble de colores y tonos que nos han influenciado en nuestra obra junto a su estética visual.

Por otro lado, a lo largo de las ilustraciones se repiten una serie de elementos simbólicos, cuyo significado se explica a continuación:

¹ García-Allen J. (2016) “Psicología del color: significado y curiosidades de los colores” (en línea) <https://psicologiyamente.net/miscelanea/psicologia-color-significado> [Última consulta: 11/06/2018]

- Camino: el camino se utiliza como metáfora de la vida. Éste aparece siempre recargado de elementos que lo convierten en un recorrido intransitable, aunque poco a poco estos elementos van desapareciendo dejando un trayecto más despejado y transitable.

- Perdido: que no tiene o no lleva un destino determinado. Que se siente confundido y sin capacidad para avanzar en la resolución de un problema o una dificultad.

Por otro lado el estilo de las ilustraciones recuerda a la estética de los cuentos clásicos o infantiles por las formas colores y la forma con la que cuenta la historia. En el relato se muestran una especie de obstáculos representados por medio de animales que intervienen en el camino de nuestro personaje principal, para alejarlo de su meta final que es encontrar la bandera en la copa de una torre. Esta bandera o meta es un despiste que hace pensar al espectador, el porqué de una bandera y no otra cosa, pero lo que se ha querido obtener de ese objeto es la versatilidad de cualquier sueño que se quiera obtener en todo momento.

Este tipo de metáforas se podrían relacionar con ciertas obras del poeta Antonio Machado, que utiliza también la idea del camino en algunos de sus poemas, por ejemplo referenciando el camino del siguiente modo:

Caminante, son tus huellas
el camino, y nada más;
caminante, no hay camino,
se hace camino al andar.
Al andar se hace camino,
y al volver la vista atrás
se ve la senda que nunca
se ha de volver a pisar.
Caminante, no hay camino,
sino estelas en la mar.²



Así, se puede interpretar que el caminante somos los lectores que debemos buscar nuestro destino sin que nos obsesione el pasado y sin pensar en el futuro, anteponiendo que el camino del presente es el que realmente importa.

Desde un punto de vista formal, podemos decir que las ilustraciones se materializan en forma de diorama al tener profundidad y formar parte de una caja, ya que se entiende que “un diorama es un tipo de maqueta que muestra figuras humanas, vehículos, animales o incluso seres imaginarios como punto focal de su composición [...] con el propósito de representar una escena”³. Entre los distintos tipos de diorama, entendemos nuestro caso como un diorama de caja, “que como su nombre lo indica se montan dentro de una caja [...] donde se pinta un fondo que sirve de ambiente a las figuras que se representan”⁴. Por la similitud que presentan, tiene que ver mucho con el tema y composición de la obra ya que cuenta una historia teatral mediante escenas y figuras de dimensiones más reducidas.

² Martín A.. (2007) “Camino para Antonio Machado” (en línea)
<http://www.abelmartin.com/critica/batllo.html> [Última consulta: 12/06/2018]

³ Hernández, Rodrigo (1991). «Dioramas y terrenos». Modelismo práctico (en línea)
<https://es.wikipedia.org/wiki/Diorama> [Última consulta: 13/06/2018]

⁴ *Ibidem*.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción del proyecto consta de dos fases: pre-producción y producción.

Durante la pre-producción se analiza el relato y se empieza a bocetar lo que queremos contar en la obra.

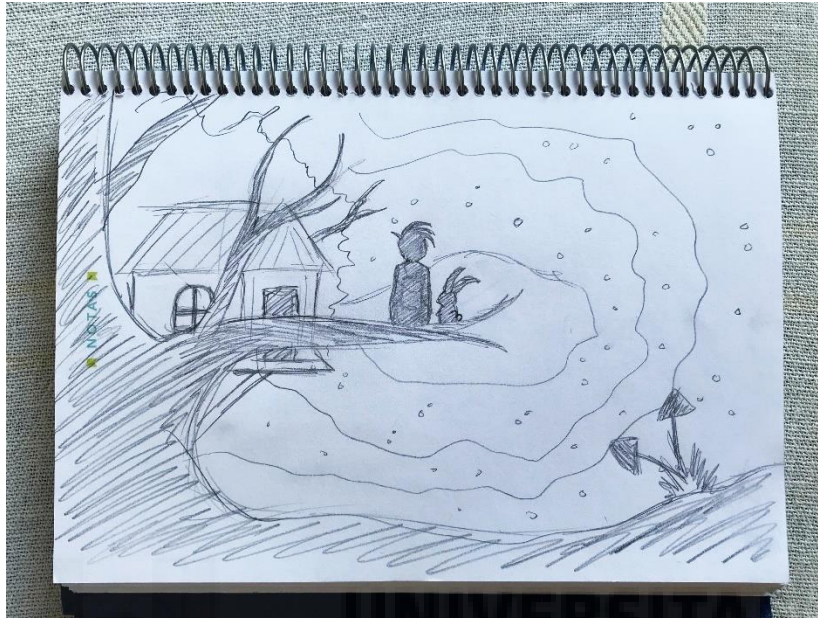


Fig. 5. Boceto de una escena del relato.

Una vez seleccionados los bocetos finales, se pasa a la fase de producción donde se empiezan a ejecutar las ilustraciones vectoriales en formato digital con un tamaño de 20 x 20 cm. utilizando el programa Adobe Illustrator.

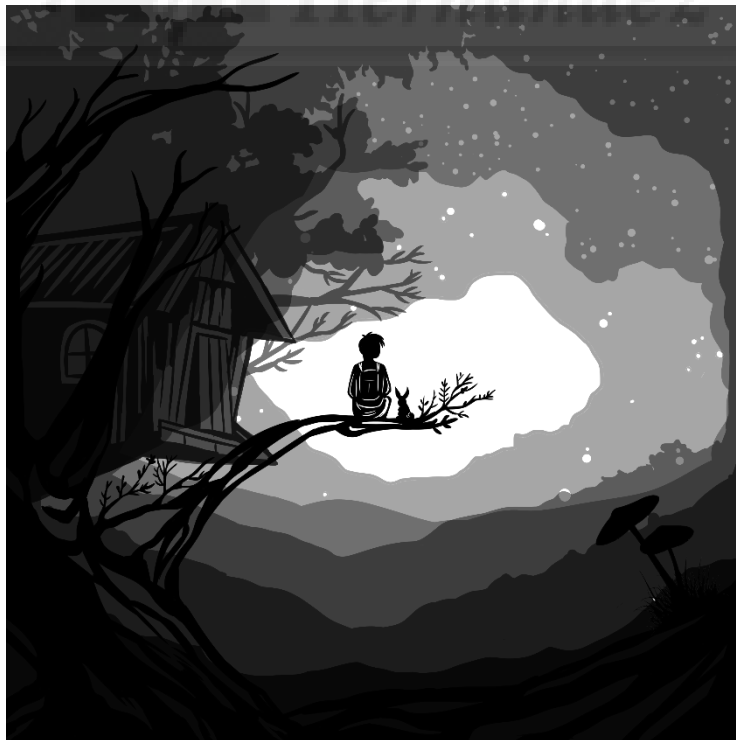


Fig. 6. Ilustración vectorial.

Una vez realizadas las ilustraciones vectoriales, se pasa a cortarlas sobre cartulina mediante un plotter de corte, con un resultado limpio y preciso.



Fig. 7. Plotter de corte.



Fig. 8. Cartulinas recortadas.

Cuando están todas las obras cortadas en capas y con sus respectivos colores, son montadas y pegadas en 12 cajas de cartón con un tamaño de 20 x 20 x 10 cm.

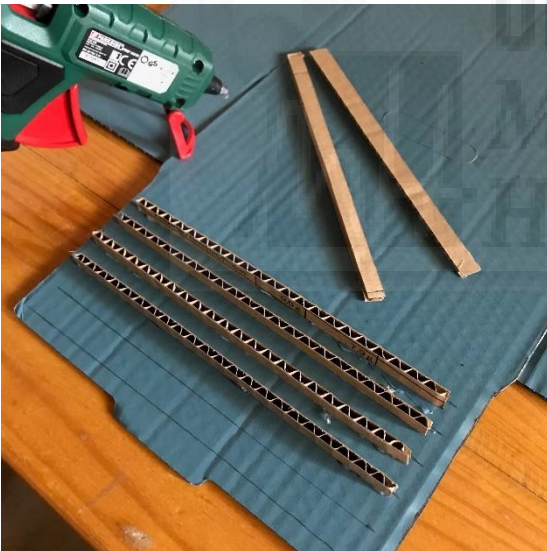


Fig. 9. Tiras de cartón pegadas con silicona caliente en el lateral de la caja.



Fig. 10. Recortes de cartulina pegados con cola.

5.RESULTADOS

Una vez finalizado el proceso de producción, podemos decir que las ilustraciones cobran un doble sentido: por un lado funcionan individualmente creando pequeñas historias que pueden considerarse capítulos de otra historia más compleja; y por otra parte el sentido pleno del relato cobra sentido cuando visualizamos la obra en conjunto, donde podemos hacer una lectura secuencial y narrativa por el relato que proponemos, es decir, una historia con un principio y un final. Esto es, el relato puede leerse desde un punto de vista lineal, o desde una perspectiva no lineal, estableciendo saltos narrativos con el propio movimiento del espectador.

El hecho de que las cajas estén construidas con varios planos que crean una profundidad, genera un espacio de representación ilusorio que potencia la inmersión en la escena, a la vez que permite que este espacio pueda ser observado desde distintos puntos de vista.



Fig. 11. *El lago azul* (2018) Cartulina y cartón, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 12. *Direcciones* (2018) Cartulina y cartón, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 13. *Dirigiendo el rumbo* (2018) Cartulina y cartón, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 14. *El gato negro* (2018) Cartulina y cartón, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 15. *El bosque perdido* (2018) Cartulina y cartón, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 16. *Casa del árbol* (2018) Cartulina y cartón, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 17. *Dreamland* (2018) Cartulina y carton, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 18. *La muralla de la espada* (2018) Cartulina y cartón, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 19. *La torre mágica* (2018) Cartulina y cartón, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 20. *La batalla* (2018) Cartulina y cartón, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 21. *Muerte al dragón* (2018) Cartulina y cartón, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 22. *MI mayor sueño* (2018) Cartulina y cartón, 20 x 20 x 10cm.



Fig. 23. Vista de la instalación. Medidas variables.

2.5. Bibliografía

Referencias tomadas de internet:

- Aedo J. (2013) "El camino como metáfora del proceso" (en línea), <http://www.joaquinaedo.com/2011/01/02/el-camino-como-metafora-del-proceso/> [Última consulta: 12/06/2018]
- Eler A. (2004) "Kara Walker Lands in Oregon" (en línea) <https://hyperallergic.com/114515/kara-walker-lands-in-oregon/> [Última consulta: 11/06/2018]
- García-Allen J. (2016) "Psicología del color: significado y curiosidades de los colores" (en línea) <https://psicologiaymente.net/miscelanea/psicologia-color-significado> [Última consulta: 11/06/2018]
- Hernández, Rodrigo (1991). «Dioramas y terrenos». Modelismo práctico (en línea) <https://es.wikipedia.org/wiki/Diorama> [Última consulta: 13/06/2018]
- Martín A.. (2007) "Camino para Antonio Machado" (en línea) <http://www.abelmartin.com/critica/batllo.html> [Última consulta: 12/06/2018]
- Ojala E. (2014) "Behance" (en línea) <https://www.behance.net/eiko> [Última consulta: 11/06/2018]

Filmografía:

- Ross G. (1998) *Pleasantville* 121 min (en línea) <https://www.filmaffinity.com/es/film836512.html> [Última consulta: 13/06/2018]

