

TFG

**GRAFICOS PARA CUSTOMIZACIÓN Y
PERSONALIZACIÓN DE TABLAS DE SURF DE
MADERA**

Presentado por Daniel Boix Amorós

Tutor: Maria Victoria Esgueva

**Universidad Politécnica de Valencia
Facultad de Bellas Artes de San Carlos
Grado en Bellas Artes
Curso 2017/2018**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

Este trabajo presenta la producción artística inédita de gráficos en tablas de surf de madera, obra sustentada por una investigación y argumentación teórica que pone en contexto la historia y estética de este deporte.

La xilografía es la técnica elegida para la producción artística, que comparte la misma naturaleza matérica: la madera, por ser la materia prima original de las tablas de surf.

Cabe mencionar que este trabajo resulta un estudio multidisciplinar que aborda además de manera sucinta la hidrodinámica, disciplina tangente a tener en cuenta pues determina la forma de la tabla, que será necesario respetar en el diseño de la obra personal. La producción final pretende ser una aportación a un sector de la industria del surf que se inclina por un modelo de negocio más sostenible.

El trabajo práctico desarrollado sirve como punto de partida para una línea de trabajo personal, aunando mi formación artística, por una parte, junto al deporte del surf como afición por otra. Pretendo encontrar un punto de convergencia que me permita ampliar estos dos aspectos primordiales para mí, así como las claves estéticas de su diseño.

PALABRAS CLAVE

Gráficos, tablas, madera, personalización, surf, xilografía, ilustración.

ABSTRACT

This work presents the unpublished artistic production of graphics on wooden surfboards, a work supported by a research and theoretical argumentation that puts into context the history and aesthetics of this sport.

Woodcut is the technique chosen for artistic production, which shares the same material nature: wood, being the original raw material of surfboards.

It is worth mentioning that this work is a multidisciplinary study that also deals succinctly with hydrodynamics, a tangent discipline to be taken into account since it determines the form of the table, which will have to be respected in the design of the personal work. The final production aims to be a contribution to a sector of the surf industry that is inclined towards a more sustainable business model.

The practical work developed serves as a starting point for a personal line of work, combining my artistic training, on the one hand, with the sport of surfing as a hobby for another. I intend to find a point of convergence that allows me to broaden these two fundamental aspects for me, as well as the aesthetic keys of its design.

KEYWORDS

Graphics, woodensurfboards, surfboards, personalization, surf, xilography, illustration.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora de TFG, Maria Victoria Esgueva por su dedicación y atención durante el desarrollo del trabajo. Por mantener siempre el rumbo del proceso y los consejos formales en la estructura del mismo.

A mi familia, por el apoyo incondicional a lo largo de estos años, y la confianza depositada que me ha dado fuerzas en los momentos más duros.

A mi padre en especial, Juan Boix Pericás, de quien siento una profunda admiración, gracias a él este proyecto se ha hecho realidad. Por la confianza y la persistencia que me han acompañado en todo momento.

A mis amigos y compañeros, quienes me han servido de apoyo y han aportado enfoques, problemas y soluciones distintas tras largas conversaciones en torno a este trabajo.

Todos ellos han sido partícipes de alguna forma para que este proyecto tan relevante para mí haya visto la luz.

1. INTRODUCCIÓN.....	5-6
2. OBJETIVOS.....	6-7
3. METODOLOGÍA.....	7-8
4. HISTORIA DEL SURF Y SU INDUSTRIA.....	8
4.1 Inicios del surf. Hawaii.....	8-10
4.2 Materiales.....	10
4.2.1 La madera como principal recurso natural.....	10-11
4.2.2 La fibra de vidrio, resina y el poliestireno.....	11-12
4.2.3 Vuelta a los orígenes.....	12-14
4.3 Primeras aportaciones gráficas en la industria.....	14-18
4.4 Expansión del surf en España y configuración de una red industrial.....	18-19
5. ESTÉTICA PROPIA E ICONOGRAFÍA DEL SURF.....	20
5.1 Referentes.....	20-21
6. DESARROLLO PRÁCTICO DE LA PROPUESTA ARTÍSTICA.....	21
6.1 Motivaciones.....	21-22
6.2 Xilografía.....	22-24
6.3 Referentes.....	24-29
6.4 Inédito.....	29
6.5 Posibilidad de lenguaje expresivo propio.....	30
6.6 Temática personal.....	30
7. RESULTADO FINAL.....	31-34
8. CONCLUSIONES.....	35
9. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS Y RECURSOS WEB.....	36-38
10. ANEXO.....	39-45

1. INTRODUCCION

El surf es considerado hoy día el padre de los deportes de deslizamiento como el skate o el snowboard que derivan de éste. Esto se debe a que el surf antes de consolidarse como deporte en nuestra sociedad fue una práctica de entretenimiento entre los plebeyos de la tribu y con la que los nobles se ganaban el respeto demostrando sus aptitudes deslizándose sobre las olas. Pues éstos contaban con más tiempo libre y reputación llegando a tener playas reservadas únicamente para ellos. Esta práctica conocida entonces como ‘el arte de montar las olas’ utilizaba principalmente la madera de los árboles de la zona¹. Requería un laborioso trabajo artesanal que consistía en devastar el tronco de madera hasta sacar una plancha lisa de varios pies de altura. Así pues, el surf se practicaba con mayor frecuencia en las zonas donde había más cantidad de árboles siendo Honolulu la localidad de mayor prestigio.

Se puede ver aquí la relación que esta tradición milenaria tiene con la madera y materiales orgánicos que guardarán una profunda relación con mi trabajo actual. Decir aquí que el punto de partida del trabajo es mi afición a este deporte por un lado, y por otro la formación de creador artístico con conocimientos en las técnicas gráficas, estos dos conceptos convergen en la intención de relacionar la madera como materia prima en los orígenes de esta práctica deportiva y madera como sustento en la xilografía.

El proyecto que presento pretende realizar una aportación a la industria del surf y reivindicar las cualidades estéticas propias de la madera, realizando una participación en los gráficos de las tablas de surf de madera construidas hoy en día a través de procesos más profesionales con la intención de volver a los orígenes. He considerado relevante esta aportación puesto que es una vía todavía en desarrollo y por explotar que está cogiendo más fuerza actualmente debido a la reciente tendencia de este deporte y la gran demanda que hay de tablas de surf de madera. Si bien es cierto que estas son una minoría en el

¹ ESPARZA, D. *La Historia del Surf en España*, Olomouc: Edición Olo Surf Hstory, 2014.

mercado frente a materiales nuevos que surgieron con la Segunda Guerra Mundial, existe un grupo de gente fiel a las tablas de surf de madera por distintas causas; su belleza estética, la apreciación de la artesanía y materiales naturales o bien un alto valor personal como parte de los inicios del surf.

Además, la intención del proyecto de manera intrínseca es humanizar en la medida de lo posible este deporte que de forma natural se ha ido modernizando y alejando del carácter artesanal y personal que tiene una tabla de surf. Pues para todo surfista la elección de la tabla es una decisión de gran relevancia en la que se establece un vínculo entre surfista y esta. Mi propósito con este trabajo es enfatizar ese vínculo a través de un diseño personalizado, otorgándole un carácter único y exclusivo.

Cabe mencionar que para la elaboración del proyecto me apoyo en una disciplina tangente como es la hidrodinámica y los conceptos físicos de los cuales se sirven para realizar la forma de las tablas. Así pues, se tratará sucintamente algunos de estos conceptos ya que están relacionados con la forma del soporte en el cuál realizaré mi intervención, por lo que éste a su vez determina la forma del diseño a ejecutar.

2. OBJETIVOS

Objetivo principal

-Configuración de los gráficos de 2 tablas de surf de madera mediante la xilografía con un lenguaje propio. Creando así un estilo personal para posibles colaboraciones con marcas dedicadas a la creación de tablas.

-Promover un proceso artesanal y artístico como es la talla en madera a un deporte en continuo desarrollo como es el surf.

Objetivo secundario:

Se podría diferenciar entre objetivos teóricos y prácticos. Entre los teóricos destacamos:

- Desarrollo de un estudio teórico de la historia e industria del surf
- Búsqueda y estudio de los referentes ya existentes que se vinculen con mis claves estéticas en el ámbito del surf y de la xilografía.

En cuanto a los prácticos:

- Promover un proceso artesanal y artístico como es la talla en madera a un deporte en continuo desarrollo como es el surf.
- Realizar una estampa del diseño de cada tabla para una posible venta junto a la misma.
- Transformación de un objeto funcional en artístico conservando su auténtica utilidad y establecer un punto de convergencia entre la matriz y el producto final que a su vez se convierte en la propia obra.

3. METODOLOGIA

La metodología empleada se estructura en dos fases diferenciadas. La primera se podría definir de orden teórico, y paralelamente la segunda aborda un desarrollo práctico del proyecto artístico.

- Por un lado, se ha realizado una investigación teórica que pasa por la documentación de diferentes fuentes que permitan profundizar en la historia, orígenes e industria de las tablas de surf. Seguida de una investigación que permita definir los rasgos fundamentales que han determinado la estética de la gráfica de este deporte.

Así mismo se desarrollará la técnica xilográfica, y se encontrarán sus puntos tangenciales con los orígenes de este deporte, vinculado a la propia tabla con la matriz xilográfica.

Con esto se construye un trabajo piramidal en el que tras referentes e influencias que he ido descubriendo, han contribuido a dar forma a mi obra

definitiva. Servirá así pues para sustentar el trabajo práctico que se desarrolla en la segunda etapa.

Esta parte práctica, tiene un carácter aplicado y se centra en el diseño y ejecución de dos tablas de surf, para ello, recurrimos a estudios formales del soporte con el fin de que sean prototipos definitivos, que permitan ser utilizadas para navegar y así mismo como receptores de la técnica xilográfica. Es relevante la decisión de abordar un proceso inicial con el dibujo como eje conductor del proceso, tras una serie de bocetos, que resuelven las características de idoneidad formal, pasamos a diseñar la matriz xilográfica con las peculiaridades que ésta presenta. Tras tener la imagen sobre la matriz se procede a la talla y obtención de la estampa definitiva, que formará parte de la obra junto a la tabla.

En último lugar se realiza un proceso técnico de laminación mediante resina poliéster y fibra de vidrio para aislar la madera y la talla y protegerla así tanto de los pies del surfista como del agua, que es el medio en el que se va a emplear finalmente, convirtiéndose por tanto en arte funcional.

4. HISTORIA DEL SURF Y SU INDUSTRIA

4.1 Historia del surf. Hawaii

El surf tal y como el mundo lo conoce hoy en día tiene sus orígenes en la Polinesia -entre finales del s. XV y principios del XVI- más concretamente en las Islas Hawaii. Situadas en el extremo norte del triángulo Polinesio, éstas fueron descubiertas en 1778 por el **Capitán James Cook** de origen anglosajón gracias a los mapas españoles de las primeras expediciones al Pacífico².

A pesar de ser Hawaii donde más se desarrolló el surf, éste no se originó aquí puesto que había otras islas del Pacífico donde ya se practicaba con anterioridad, llegando a las islas Hawaii a través de emigrantes procedentes de



Fig. 1 Llegada del capitán James Cook a las islas Hawaii.

² Ibíd, pág. 40- 41.



Fig. 2 Tabla Polinesia.

estos otros archipiélagos e introduciendo esta práctica en su cultura y tradición. Éstos ya realizaban este acto de coger las olas pero en una versión más primitiva, tumbados o de rodillas sobre la tabla.

Cabe decir que no se puede concretar los orígenes del surf a una fecha en concreto puesto que no existen documentos o escritos nativos que lo atestigüen. Por ello cuando se habla de los orígenes del surf se suele hacer referencia al año 1778 con el descubrimiento de Cook. Durante su estancia en las Hawaii hubo una discusión con los nativos que causó la muerte del capitán, pasando a tomar el mando el **Teniente James King** de quien se obtendrán los primeros escritos sobre la cultura hawaiana en la que se menciona la práctica del surf como un acto lúdico entre los nobles de las tribus. De esta manera se otorga la aparición del surf a dicha fecha, no obstante, se cree que se trata de una práctica milenaria de un modo más primitivo que se ha ido consolidando hasta lo que conocemos hoy día.

Tras la llegada de los europeos a las islas Hawaii impusieron su cultura y su forma de vida, llevando casi a la extinción toda la tradición y cultura nativa. Se sustituyó por una cultura de 'modestia', 'trabajo' y 'religión' en la que el surf al ser un entretenimiento lúdico fue considerado de inmoral llevándolo casi a su desaparición.



Fig. 3 Duke Kahanamoku realizando exhibición de surf.

No fue hasta principios del s. XX que los colonos comenzaron a perder influencia y se comenzó a retomar la práctica del surf por parte de nativos hawaianos y algunos no nativos. Para comprender la expansión de esta práctica a otros continentes hay una figura clave, el campeón olímpico de natación de origen hawaiano **Duke Kahanamoku** considerado también el padre del surf moderno. Este deportista además de promover la práctica del surf en Hawaii hizo que se conociera en otras partes del mundo como Estados Unidos y Australia especialmente. Tras unas exhibiciones de natación y de surf en Sidney, concretamente en Freshwater Beach, dio a conocer esta práctica en el continente con la que comenzó a ser imitada por los australianos y empezó a expandirse por el mundo.

Sin embargo, el surf no se expandió por el globo sólo como deporte y práctica lúdica, sino que ha sido fuente de inspiración y base para muchos géneros y prácticas artísticas como la música, el cine, la gráfica, la pintura, las artes tradicionales... así como guardar relación con movimientos socio- culturales y políticos como es el movimiento hippie que busca una ruptura de los valores tradicionales³.

4.2 Materiales

4.2.1 La madera como principal recurso natural

Con los inicios del surf en la Polinesia el material que se utilizaba para construir una tabla de surf eran las maderas autóctonas de la zona siendo el Wiliwili (*Erythrina sandwicensis*) y la Koa (*Acacia Koa*) las más comunes. La forma en la que las diferentes tribus realizaban sus '*ka papa he'enalu*'⁴ era mediante la talla del tronco de madera previamente cortado con la longitud deseada (cuanto más medía la tabla se otorgaba mayor reputación y era destinada a los líderes de la tribu). Para ello se servían de machetes y herramientas de filo creadas por ellos mismos hasta lograr esculpir la forma de la tabla que generalmente solían ser planas.



Fig. 4 Tabla 'Olo' a la izquierda utilizada por la realeza. Tabla 'alaia' a la derecha.

Fue **George Douglas Freeth** quién experimentó cortando su tabla hawaiana por la mitad. A partir de entonces comenzó a realizar sus tablas sólidas entre 6 y 10 pies con madera de secuoya.

El atleta, inventor y escritor **Tom Blake** (1902-1994) realizó el siguiente cambio importante -considerado unos de los surfistas más influyentes- quien diseñó la primera tabla de surf hueca con secuoya en 1926. Éste agujereó toda la tabla con la intención de quitar madera y reducir su peso y posteriormente selló la superficie llena de agujeros con un revestimiento de madera fina. Para 1930 este modelo se había convertido en el primero en ser producido de forma masiva, pues era la tabla más imitada. Además 'Blake' es conocido por ser el



Fig. 5 Tom Blake.

³ Para más información véase HEIMANN, J. *Surfing: 1778-2005*.

⁴ Tabla de surf en hawaiano.

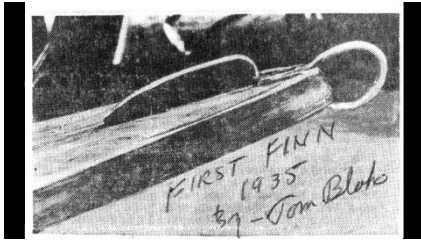


Fig. 6 Primera tabla con quilla por Tom Blake.

primero en introducir las quillas en las tablas en 1935, colocando una pequeña quilla/aleta fija en la parte central trasera lo que permitía un mayor agarre y control. Ésta última aportación cambió la historia del surf.

No fue hasta 1932 que se comenzó a utilizar la madera de balsa de América del sur, por sus características de menor peso, se popularizó para la construcción de tablas. Así pues, las tablas pasaron de pesar 41-45kg a 13-18kg. Sin embargo, debido a que la madera de balsa era complicada de controlar en grandes cantidades se utilizaron ambas maderas, la secuoya para el *alma*⁵ de la tabla y los cantos ya que era más dura y ofrece una mayor durabilidad y la balsa para el resto de la tabla. Éstas se ensamblaban mediante un pegamento impermeable inventado en aquella época y posteriormente se le daba varias capas de barniz que se aplicaba a prueba de agua. La madera de contrachapado también fue muy recurrente durante la Primera Guerra Mundial.

4.2.2 La fibra de vidrio, resina y poliestireno

Antes de la Segunda Guerra Mundial el diseño de las tablas de surf era algo rudimentario e improvisado, sin embargo, tras el fin de la guerra comenzaron a emplearse nuevos materiales del sector de la aviación debido al gran desarrollo tecnológico y avances en materiales que supuso este suceso⁶.

Fueron cuatro californianos los que llevaron a cabo la revolución de la modernización de las tablas de surf **Joe Quigg, Matt Kivlin, Tommy Zahn y Dave Rochlen**. Sin embargo, solo **Joe Quigg y Matt Kivlin** son los acreditados como los desarrolladores de la tabla conocida como 'Malibú' en 1947, antecesora de los longboards⁷ hoy en día. Sin embargo, la mayor aportación y la figura conocida como el padre de la tabla del surf moderno es sin duda el ingeniero naval y aeronáutico **Robert Wilson** (1919-1954), más comúnmente conocido como **Bob Simmons** que tras su participación como ingeniero en la Segunda Guerra Mundial se dedicó en cuerpo y alma a la mejora y el desarrollo de las



Fig. 7 Joe Quigg y Tom Zahn con su tabla 'Malibu'.

⁵ Parte central de la tabla de surf, generalmente de madera.

⁶ COSTASURF. 'La fascinante evolución de las tablas de surf, 2016.

⁷ Tabla larga de 8 pies en adelante.



Fig. 8 Modelos de tablas Simmons y Mini Simmons en el Bishop Museum de Hawaii.



Fig. 9 Tabla de Bob Simmons de una sola quilla.

tablas de surf basándose en sus conocimientos de hidrodinámica. Simmons realizó una serie de cambios y experimentó poniendo dos quillas que al principio fueron de madera para después comenzar a hacerse de plástico y fibra de vidrio. Esto fue posible gracias a un libro de uno de los mejores arquitectos navales de Estados Unidos, 'Lindsey' quien hizo un estudio intensivo sobre cascos de planeo. Simmons se hizo con una copia de este libro y lo estudió en profundidad, y del que extrajo grandes avances.

Además, con su propósito de crear la tabla más rápida del mundo introdujo el poliestireno (EPS)⁸ el núcleo de la tabla revistiendo este con láminas de madera ya que la resina de poliéster quemaba el poliestireno al entrar en contacto con éste. Hasta que finalmente dio con la resina epoxi que era idónea para el *blank*⁹ de poliestireno junto a la fibra de vidrio para el revestimiento y el proceso de laminación de la tabla. Así pues, Bob Simmons marca un antes y un después en la forma de construir una tabla de surf, será él quien pase de la secuoya y la madera a la fibra de vidrio y el poliestireno.

A partir de entonces numerosos *shapers*¹⁰ comenzaran a copiar este tipo de construcción empleando estos materiales junto al Poliuretano (PU) que aparecerá más adelante.

4.2.3 Vuelta a los orígenes, la madera

A principios del siglo XXI comienza a surgir una nueva tendencia hacia los materiales naturales y una búsqueda de volver a los orígenes del surf, en parte debido al cambio de conciencia que se está produciendo con el cambio climático, la tendencia al consumo de lo sostenible, - por otra parte, utilizada por marcas con ánimo de lucro y por mera moda, sin ningún tipo de interés medioambiental- además de una lucha contra el consumismo y la producción en línea actual. Con esa tendencia se produce un viraje también en una serie de apegos y preferencias en el consumo, que vuelve a lo primigenio, a lo no

⁸ Reacción química producida entre epíclorohidrina y bisfenol A.

⁹ Núcleo de espuma.

¹⁰ Nombre que se le da a la persona que construye o modela una tabla de surf.

industrial, a la manufactura. Dando valor al trabajo artesanal, a lo único, lo personal, lo que una máquina nunca podrá llegar a hacer.

En 2005 la empresa **Clark Foam** dedicada a la producción de blanks de espuma cerró sus puertas tras infringir las normativas medioambientales. Esto supuso un duro y oscuro golpe para el mundo del surf, pues este gigante comercial llegó a acaparar el abastecimiento de foams para la mayor parte del mundo con los que se realizaban las tablas de surf. Los componentes nocivos de la espuma de poliuretano salieron a flote dejando ver cómo también el surf que siempre ha presumido de su contacto con la naturaleza se había envilecido y convertido en todo lo contrario a los valores del mismo. Este acontecimiento tuvo un enorme eco en el mundo.

Ya por entonces unos pocos se habían dado cuenta del enorme impacto que causaban los materiales empleados para la industria de tablas, y los más decididos comenzaron a retomar la utilización de la madera, pero con nuevos métodos de construcción que permitían hacer tablas más livianas ya que estaban huecas por dentro *'hollowsandwich'*¹¹. En un principio se realizaban revistiendo con láminas o listones de madera el núcleo de espuma y laminándola, más adelante se descubrieron otros métodos para sellar las tablas como el aceite de linaza, barnices específicos o la cera de abeja. Hasta que finalmente comenzaron a realizarse tablas huecas con un sistema de construcción más sofisticado. Pues esta técnica no era nueva, Tom Blake ya había vaciado su tabla de secuoya con la intención de rebajar peso, sin embargo, los nuevos shapers se sirvieron de éste como referente y mejoraron el método.

Actualmente hay un mayor interés por reducir el impacto medioambiental y están desarrollándose nuevas técnicas constructivas y apareciendo nuevos materiales como la madera de paulownia o kiri.

Una de las figuras que mayor aportación ha hecho a las tablas de surf de madera es **Tom Wegener**, quien en 2005 quedó fascinado tras la visita al 'Museo Bishop' en Hawaii donde pudo ver las tablas antiguas de madera. Tom comenzó



Fig. 10 Fábrica de 'blanks' Clark Foam para tablas de surf.



Fig. 11 Tom Wegener trabajando en su taller en la construcción de una tabla de surf de madera, sistema *'hollow-sandwich'*.

¹¹ Nombre con el que se conoce al sistema de construcción de tablas de madera huecas.



Fig. 12 Plantación de paulownias jóvenes.

a realizar réplicas de las tablas 'Alaia'¹² con las que comenzó la revolución de las tablas sin quilla. Además, Tom también utiliza la madera de paulownia para construir sus tablas de surf y actualmente se encuentra experimentando con el corcho ya que éste confiere una mayor flexibilidad y torsión a la tabla, lo que hace absorber mejor los baches que pueda tener la ola.

4.3 Primeras aportaciones gráficas en la industria

En cuanto a los gráficos en las tablas de surf no hay referencia anterior a la década de 1980 ya que la decoración y personalización de tablas era considerado algo secundario puesto que no ofrecía ninguna mejora funcional en el desarrollo técnico para su práctica. Si bien es cierto que en el mundo del skate sí que existe una industria gráfica mucho más desarrollada y sólida. Pues existen plantillas adhesivas con las formas de las tablas de skate en las que se realiza la impresión digital del diseño que se desee plasmar y posteriormente ésta se pega a la parte de debajo de la tabla, quedando perfectamente adherida. En cambio, en el surf la industria no parece haberse interesado por este añadido estético que puede ser de gran importancia a la hora de vender una tabla. Esto resulta ser bastante curioso, pues vivimos en un mundo en el que lo visual es prioritario y prácticamente todo lo que vemos y nos llama la atención tiene que ver con la apariencia estética del producto.

Los shapers y empresas dedicadas a la elaboración y la venta de tablas estaban enfocados en mejorar su producto a través de la experimentación con materiales y nuevas formas que supusieran un avance en el rendimiento de las mismas para los surfistas, dejando de lado el plano estético. Así pues, la mayoría de las tablas se comercializaron sin ningún tipo de ilustración o diseño que las distinguiese, únicamente el logotipo personal de cada empresa o shaper y algún que otro *pinline*¹³, sin embargo, el resto de la tabla era totalmente blanca, con

¹² Nombre que se le da a un tipo de tabla utilizada por el pueblo hawaiano, ésta era la más común, siendo el 'Olo' una tabla de mayor longitud que era reservada para los jefes y las clases más nobles de la tribu.

¹³ Línea de color que bordea la tabla añadiéndole un distintivo.

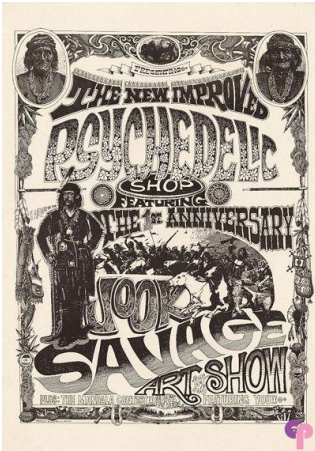


Fig. 12 Poster del festival Jook Savage por Rick Griffin.

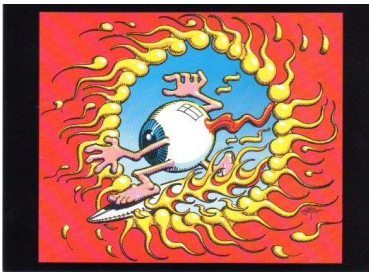


Fig. 13 'Surfing eyeball' diseño de Rick Griffin.

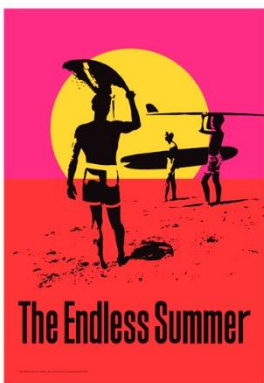


Fig. 14 Diseño de la portada 'The Endles Summer' por John Van Hammersveld.

el color propio del núcleo de Poliuretano o Poliestireno junto a las resinas propias.

·**Rick Griffin (1944-1991)**: Las primeras tablas pintadas que comienzan a aparecer tienen una gran influencia con el movimiento hippie y los diseños psicodélicos de los años 60, siendo **Rick Griffin** un gran referente para éstos. Griffin fue uno de los primeros diseñadores psicodélicos contribuyendo significativamente al movimiento de 'cómico underground'¹⁴ (1968-1979) siendo predecesor éste del fenómeno de *cómico alternativo*¹⁵. Su primera exposición artística fue en el festival psicodélico Jook Savages. Su trabajo atrajo la atención del festival *Human Be-In*, los cuales le llamaron para que les diseñara el cartel para el evento de enero de 1967. Participó además con regularidad para *Zap Comix* (1968)¹⁶ entre otras publicaciones de índole contracultural como *Snatch Comics* (1968) o *Yellow Dog* (1969). Sin embargo, éste nunca llegó a utilizar la tabla de surf como lienzo, no obstante, su trabajo sí que supone un punto de partida para entender de dónde viene la estética de artistas actuales que son influenciados por su estilo.

·**John Van Hamersveld (1941)**: Otro pionero del arte vinculado al surf junto a Rick Griffin es **John Van Hamersveld**. Este ilustrador y diseñador estadounidense comenzó su carrera en la década de 1960 decorando y diseñando portadas de discos para bandas de pop y psicodélicas de la época. Entre ellos se encuentran los álbumes de *Magycal Mystery Tour* de The Beattles, *Exile on Main Street* de los 'Rolling Stones' o las portadas de los discos de los Beach Boys. Pero sin duda, su trabajo que mayor reconocimiento le ha brindado

¹⁴ Género de cómic que surge en Estados Unidos en los años 60, asociado a la protesta estudiantil, la defensa por los derechos civiles, la oposición a la guerra... Se caracteriza por contar historietas que no siguen los cánones tradicionales, eran consideradas prensa de contracultura.

¹⁵ Historieta estadounidense y canadiense que desde los años 80 y también en los 90 se aleja de los estilos y géneros dominantes, esto es, de los estilos gráficos más realistas y del cómic de superhéroes y la fantasía heroica.

¹⁶ Publicación emblemática del *cómico underground* en Estados Unidos.

y el más conocido dentro de la cultura del surf, es el diseño realizado para el póster de la película *'The Endless Summer'*¹⁷ desde la playa de Dana Point.

“El surf era un estilo de vida completamente nuevo para mi generación. Hasta ese momento, todos los movimientos culturales habían sido minoritarios, pero el surf despertó el interés de Hollywood, de la televisión y de las revistas.” **John Van Hammersveld**

·**Drew Brophy:** Se puede considerar a este artista y surfista de Carolina del Sur uno de los pioneros en utilizar las tablas como soporte para plasmar sus pinturas. Brophy comenzó pintando sus tablas con un estilo y una técnica propia utilizando unos rotuladores de base de agua (Uni Posca Paint Pens), técnica muy utilizada por muchos de los artistas que plasman sus diseños hoy en día en las tablas. Más adelante se mudó a Hawaii y trabajó para marcas como Channel Islands o Rusty lo que significó un gran salto en su carrera.



Fig. 15 Drew Brophy, pintura mural surf-art.

El trabajo realizado para estas y otras marcas era a través del aerógrafo, puesto que no le dejaban utilizar su técnica porque decían que era ‘demasiado radical’. Brophy trató por todos los medios posibles realizar sus pinturas de un modo más tradicional utilizando los rotuladores ‘Posca’¹⁸ pero le fue realmente complicado.



Fig. 16 Ilustración surf-art por Drew Brophy.

Finalmente dio con el shaper Matt Biolos de la marca **Lost Surfboards** quien tenía una mentalidad más abierta y había experimentado con los Poscas en algunas de sus tablas, así que, Matt le concedió a Drew Brophy la oportunidad de colaborar con él realizando el diseño de las tablas con la técnica y estilo que Drew había desarrollado. Para 1996 Lost Surfboards tenía una gran repercusión en el mercado, dándole así al trabajo de Drew una difusión enorme siendo incluso hoy día piezas de coleccionista.

En 2001 dejó de pintar tablas de surf y se centró en su carrera como artista. Actualmente Drew Brophy es un artista profesional con más de 25 años de

¹⁷ Película de culto dirigida por Bruce Brown donde el surf es el eje conductor de toda la trama. Dos surfistas que emprenden un viaje por el mundo en busca de la ola perfecta, dando a conocer así esta práctica allí a donde van.

¹⁸ Marca de rotulador con base de agua.

experiencia en su campo. Su amor por el surf y la naturaleza continúan presentes en sus pinturas, junto a la concepción que tiene Drew de que todo es energía y todos estamos conectados en este cosmos.

Su obra es una representación visual de la energía y cómo funciona, imprimiendo luz, vibración y energía en el lienzo. Sus pinturas iluminan cómo funcionan las cosas en el Universo, demostrando un orden natural en todas las cosas. Utiliza una variedad de medios, perfeccionados después de décadas de práctica, para lograr efectos únicos de color, luz y energía en cada pieza.

•**Jim Phillips (1944)**: Este artista gráfico nacido en San Jose (California) es uno de los iconos más representativos en el arte de tablas. Ha trabajado durante más de cinco décadas en el arte de la decoración de tablas de skate y surf, así como en la creación de posters de rock de bandas emblemáticas como es el caso de **The Doors** y **Jimi Hendrix**. Jim comienza su faceta como ilustrador en la década de 1960, realizando su primer trabajo en la edición de primavera de *Surfer* trimestral de 1962 *Woody*. Sus ilustraciones han aparecido en muchas publicaciones de surf durante esta década. Pero no será hasta 1975 que se convierte en director de la famosa marca de tablas de skate Santa Cruz. Comienza a desarrollar la estética de la marca siendo encargado del departamento de arte junto a **Venon Courtland Johnson**, otro ilustrador de gran afición por los cráneos y serpientes, así como **Pushead**, artista plástico que se decantaba por el puntillismo en aquella época.

En 1973 Phillips sacó su obra más conocida, *Screaming Hand* que se convertirá en la imagen icónica de la marca 'Santa Cruz' y uno de los diseños más conocidos y valorados en el mundo del skate. Su estilo se caracteriza por diseños de calaveras, monstruos, con colores muy saturados y el color negro para el contorneado y sombras que dan la forma y sacan los volúmenes a la ilustración (fig. 18). Sus diseños se salen de lo socialmente considerado 'correcto' pues recuerdan más a la rabia de los adolescentes que buscan romper las reglas preestablecidas y el grito de la gente joven inconformista con la época que les ha tocado vivir.



Fig. 17 Jim Phillips en su estudio-taller.



Fig. 18 'Screaming Hand' de Jim Phillips.



Fig. 19 'Surf-art
ilustración por Jim
Phillips.

Actualmente el hijo de Jim, Jimbo Phillips ha cogido el relevo de su padre, tanto en el estilo de sus diseños como en el contenido que en ellos aparecen. Realizando así de igual modo colaboraciones para gráficos de skate, junto a una línea de camisetas con sus diseños y posters que imprime personalmente con el estilo característico de esta familia de artistas gráficos.

4.4 Expansión del surf en España y configuración de una red industrial

Las primeras referencias registradas del surf en España aparecen a principios de la década de 1960, siendo predecesores a este, países como Reino Unido (1925, planking/bellyboarding¹⁹), Francia (1956) y Portugal (1961) en cuanto a Europa se refiere.

Sin embargo, a diferencia de otros países como EE. UU. donde el surf aparece en un núcleo (California) y se va expandiendo desde este por todo el país. En España surgirán diferentes puntos simultáneamente sin haber tenido contacto entre ellos para su difusión, así pues, los principales focos en los que se han determinado como los primeros indicios de la práctica del surf en España son País Vasco, Cantabria, Asturias y Galicia (en el norte peninsular), Cádiz (atlántico andaluz), y Málaga (Mediterráneo). De lo que no hay referencia documentada es que el surf no se haya practicado en el territorio español antes de 1962 por lo tanto no se puede dar una veracidad total de que esto hubiera sucedido en algún momento por alguien en particular previo a la fecha datada.

Con la llegada de este nuevo fenómeno, surgieron algunos nombres de personas optimistas de la época que quisieron fabricar su propia historia del surf construyendo las tablas para poder hacer lo imposible, surfear cuando todavía apenas se tenía información de cómo realizar una tabla ni los materiales. Así como el hecho de conseguir una tabla de surf, pues tampoco existían tiendas especializadas.

¹⁹ Nombre que se le daba a desplazarse sobre la espuma de la ola tumbado en una plancha rectangular y curvada en la punta.



Fig. 20 Elejoste y Pedrera junto a sus tablas.

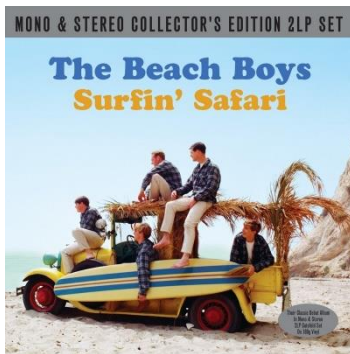


Fig. 21 Portada del disco 'Surfin Safari' de los Beach Boys.

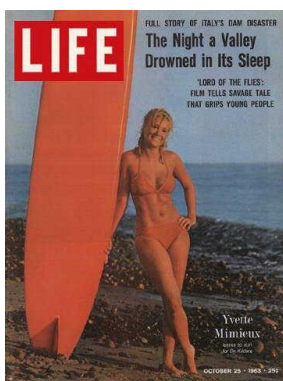


Fig. 22 Portada de la revista 'Life'.

Jose Luis Elejoste (1925) fue el primero en tallar una tabla de dos metros y medio en 1955, aunque nunca llegó a surfear con ella más que de rodillas.

Por otro lado, **Félix Cueto** e **Iñaki Arteche** son dos nombres muy sonados dentro de la historia del surf en España, por un lado, por ser considerados pioneros en practicar surf en sus respectivas localidades, así como ser autores de las tablas con las que se deslizarían por las olas o al menos entrarían al agua con esa intención marcando un inicio que será continuado posteriormente consolidando así un desarrollo sólido para esta práctica. El asturiano Félix Cueto se basó para la realización de su primera tabla (1962) en la portada del disco "Surfin Surfari" de los **Beach Boys** que le trajo su hermana de EEUU que era azafata²⁰ (fig 21). Esta portada junto a un reportaje de la revista Mecánica Popular del año 57 sirvieron a Cueto de inspiración para fabricar sus primeras tablas. Por otro lado, Iñaki Arteche pionero de Guipúzcoa, se inspiró de una portada de la revista "Life" en la que aparece una señorita con un bikini rojo sujetando una tabla de surf (fig.22). Se cree que el número de dicha portada corresponde al del 25 de octubre de 1963. La primera tabla de Iñaki con la que practicó surf por primera vez será pues en 1964²¹.

Una peculiaridad por destacar es la aparición de la primera tabla de surf en España, la cual lo hizo en un lugar donde no había ni olas ni mar, Pamplona en 1957. Esto fue así por el rodaje de la película "The Sun also Rises" (Fiesta) en la que el guionista **Peter Viertel**, marido de la actriz Deborah Kerr aprovechó el pedido de material fílmico para que le enviaran una tabla de surf desde Estados Unidos. Tras terminar el rodaje de la película tenía pensado subir de vacaciones a la costa francesa de Biarritz y practicar el surfing, dando origen así a los inicios del surf en Francia²².

²⁰ ESPARZA, D. Op. Cit. Pág. 92-93.

²¹ Ibid. Pág 94-95.

²² Ibid. Pág 53-54.



Fig. 23 Elvis Presley, portada de la película 'Blue Hawaii'

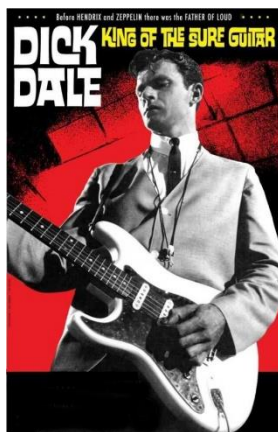


Fig. 24 Dick Dale, portada del álbum 'King Of The Surf Guitar'.

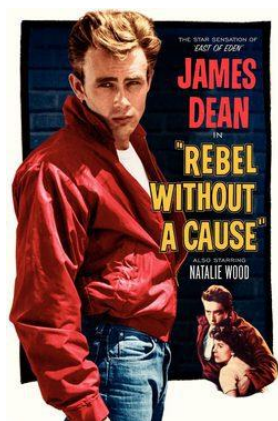


Fig. 25 James Dean, portada película 'Rebelde sin Causa'.

5. ESTETICA PROPIA E ICONOGRAFIA DEL SURF

5.1 Referentes

Con la llegada del surf moderno entre las décadas 50 y 60 se produce la transición del surf como deporte al surf como moda. Surge así una nueva estética que rodea el mundo del surf, marcada esta por el cine y la música principalmente.

La industria cinematográfica se dio cuenta pronto del atractivo comercial que podía generar el surf, así pues, surgen películas como "Blue Hawaii" (1961), (donde aparece **Elvis Presley** surfeando), "Gidget" (1959), "Rebelde sin Causa" (1955) y "The Wild One" (1954) siendo las dos primeras las de mayor éxito. El cine teje así unas bases icónicas y estéticas basadas en la rebeldía y la cultura juvenil amante del rock'n'roll y contestaría a la época y al sistema. Esto no deja de ser una representación caricaturesca de lo que realmente representa la esencia del surf, sin embargo, tuvo gran eco contagiando a miles de personas cada año a sumarse a la moda del surf e inundando las costas de tablas.

Por otra parte, la música surf, un subgénero del rock instrumental aportará también a esta estética completándolo como moda y convirtiendo al surf como tendencia del momento. **Dick Dale** considerado el padre de la música surf con su grupo 'Del-Tones' junto a otros grupos posteriores como The Surfaris, The Markets o los famosos Beach Boys cuyas canciones hablaban mayormente de surf, playas y chicas. Todos estos grupos otorgaron personalidad al surf que venía de una práctica aislada y marginal, ayudando así a construir su propia cultura y bases para su desarrollo.

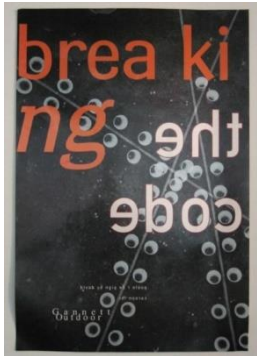


Fig. 26 Obra tipográfica de David Carson.

En el ámbito editorial por su parte, el diseñador gráfico, director de arte y surfista estadounidense **David Carson (1955)** es el protagonista en desarrollar una estética asociada al movimiento del surf (entendido este como un modo de vida alternativo) a través de la tipografía utilizada y creada conocida como 'tipografía experimental'.

6. DESARROLLO PRACTICO DE LA PROPUESTA ARTISTICA

6.1 Motivaciones

El interés y la práctica de técnicas artísticas tradicionales junto a mi pasión y el vínculo con el mar y el surf han sido las principales causantes que me han llevado a realizar dicho proyecto. He escogido la técnica xilográfica puesto que guarda una profunda relación con el material originario de las tablas de surf por un lado. De otra parte, la xilografía aporta una riqueza gráfica por su tradición y su lenguaje propio que le caracteriza y que me parece fascinante hacerlo converger con este deporte y el material principal que se utiliza en él como son las tablas.

La idea de personalización de tablas de surf de madera a través de la técnica xilográfica surge de la convergencia que se produce entre mi afición al deporte y en este caso específico al deporte del surf y mis estudios y conocimientos adquiridos a lo largo de estos años en torno a las Bellas Artes, así como un interés personal constante por el trabajo manual de un carácter más artesanal que prima sobre otros de naturaleza distinta.

Esta idea comenzó a tomar forma años atrás, cuando mi curiosidad por conocer más acerca de este deporte me llevó a investigar y comprender así el proceso mediante el cual se fabricaba una tabla de surf. Pronto empecé a ver las primeras apariciones de artesanos que realizaban dichas tablas con madera, las cuales despertaron un gran interés en mí.



Fig. 27 'Quiver' de tablas de surf de madera de la marca española Flama.

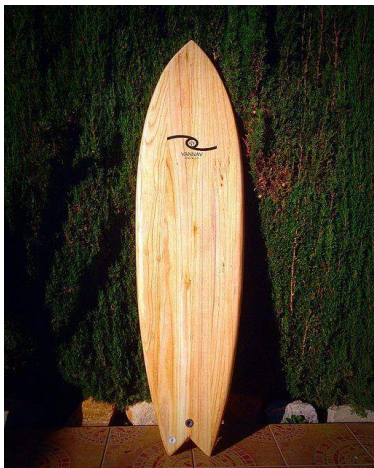


Fig. Tabla de surf de madera sistema hollow-sandwich de la marca de surf española Vannav.

A partir de ese momento supe que quería formar parte de esos pocos que apostaban por un modelo distinto de producción, mediante el cual se minimizaba la huella ecológica a través de la madera en sustitución de materiales tóxicos.



Fig. 37 Interior de tabla de surf de madera construida con el sistema en hueco (hollow-sandwich).

Para ello, sólo tenía que ver el modo de llevar mis habilidades hasta ahora desarrolladas a la construcción de una tabla. Así pues, se me ocurrió realizar ilustraciones sobre tablas y así personalizarlas aún más, ya que de por sí, éstas ya son únicas.

Este trabajo presenta un carácter inédito puesto que no hay referencias previas en cuanto al objetivo de integrar la xilografía como técnica gráfica en la construcción de tablas de surf y su personalización aunando así ambas disciplinas y oficios con un fin común.



Fig. 27 Adoración de los reyes de Alberto Durero.

6.2 Xilografía

El grabado en madera se trata del primer sistema de estampación en la historia de la imprenta siendo sus primeras apariciones en el s. XII a través de 'naipes'²³. Tras su desarrollo desde la época prehistórica con fines decorativos, pasó a constituirse en Occidente como método de impresión siendo el responsable de casi la totalidad de la divulgación del conocimiento lúdico, científico o religioso hasta bien entrado el Renacimiento²⁴. **Alberto Durero**

²³ Conjunto de cartas.

²⁴ CHAMBERLAIN, W. *Grabado en madera*.



Fig. 28 *Danza de la muerte* de Hans Holbeni el Joven.

(1471- 1528) y Hans Holbein el Joven (1497- 1543) serán dos de los grandes maestros del grabado en relieve.

Sin embargo, en Oriente ya se utilizaba esta técnica anteriormente, como método de impresión sobre tela. Los ejemplos más antiguos son en China anteriores al año 220. No obstante, el movimiento ukiyo-e (s.XII-XX) en Japón es el más conocido, siendo este en sus raíces utilizado para ilustrar libros en los que se contaban historias. Más tarde pasó a utilizarse para realizar carteles y estampas de una sola página. El artista **Katsushika Hokusai** (1760- 1849) quien representaba sobre todo paisajes y naturaleza es uno de los más relevantes con su serie 'Treinta y seis vistas del monte Fuji' entre las cuales se encuentra el famoso grabado de 'La gran ola de Kanagawa' siendo ésta la primera de la serie y una de las imágenes más conocidas en el mundo.²⁵



Fig. 29 *La gran ola de Kanagawa* (1830-1833).

Esta obra de Hokusai ha sido una de las principales fuentes de inspiración para el presente proyecto. La fuerza imponente de dicha imagen, así como su relación con el mar y las olas la cual domina la composición y la escena han constituido un apoyo fundamental en la construcción de mi obra.

²⁵ *Ibíd.*

Dicho esto, a continuación, me centraré en referentes de artistas xilográficos cuyo trabajo me ha servido como fuente para la elaboración de mi proyecto, así como guardar relación en aspectos como el proceso de talla, y el valor de la matriz como pieza definitiva.

6.3 Referentes

Para exponer los referentes en los que me he basado he desarrollado dos líneas con distintas aportaciones:

Por una parte, he realizado una investigación en artistas y trabajos que tienen una relación en cuanto a la técnica xilográfica. Se enfoca en este sentido en la técnica, es decir el proceso de entintado monocromo, el sistema de devastación de la madera, el trabajo en grandes formatos, y la expresividad conseguida con el proceso de talla.

Por otro lado, he profundizado en las claves estéticas e iconografía desde dos vértices, de un lado he recopilado una serie de referentes actuales cuyos trabajos tienen una profunda relación con la cultura del surf, así como una base estética que me aporta una visión plástica más amplia. En la otra vertiente se encuentra realizo una mirada al pasado, al arte más primitivo realizado en la Polinesia, con el que trato de reunir las prácticas artísticas indígenas de dicha cultura y establecer una conexión desde las raíces al mundo moderno.

Referencias estéticas de arte nativo hawaiano

Respecto al arte hawaiano que conocemos hoy éste se puede dividir en tres tipos; arte preeuropeo, arte nativo o arte producido por hawaianos que incorporan ideas occidentales. Para este proyecto me enfocaré en el arte nativo tratando de buscar las raíces de esta cultura y establecer un punto de conexión con mi trabajo.

El arte nativo hawaiano todavía se puede encontrar en las islas por algunos hawaianos nativos que tratan de preservar su cultura en el mundo moderno. Éste está compuesto principalmente por figuras talladas en madera, trabajo de



Fig. 30 Artesanía hawaiana



Fig. 31 Representación gráfica de tatuaje tribal hawaiano.



Fig. 32 Collar decorativo realizado con plumas



Fig. 33 Representación de los 4 dioses de la cultura Hawaiana.



Fig. 43 Detalle de la obra de Kilpper realizada en el Museo Pablo Tobon Uribe. Medellín.

plumas para ornamentación, petroglifos, tatuajes y tela de corteza conocida como 'kapa' en Hawaii.

La tela de corteza o 'kapa' es una de las piezas de artesanía que más representa la cultura hawaiana, ésta se realizaba a partir de fibras liberianas de ciertas especies de árboles y arbustos y está compuesta fundamentalmente por elementos lineales que se utilizan para sábanas de cama, ropa, batas y banderas. Dependiendo de la jerarquía de las tribus se realizaba un tipo de ropa u otro a partir de este material y técnica. De otra parte, los gráficos representados en los tatuajes hawaianos (conocidos como 'kakau') presentan un carácter tribal a partir de líneas y formas geométricas creando una composición. Éstos tienen significados relacionados con los distintos dioses de su cultura, así como la simbología que ellos daban a ciertos animales y plantas de las islas como la tortuga que simbolizaba larga vida y fertilidad.

Por otro lado, las plumas se utilizaban como adorno para algunos ropajes destinados a las clases dirigentes de las tribus, siendo éste un elemento que otorgaba superioridad en la sociedad hawaiana según su jerarquía. Esto también es conocido como 'hulu manu'.

Las estatuas talladas en madera de gran tamaño conocidas como 'tikis' son otras de las muestras artesanales de la cultura hawaiana y la Polinesia. Éstas se colocaban en lugares que eran considerados sagrados y representaban autoridades, dioses, o guardianes. Los dioses hawaianos principales eran 4, siendo 'Kanaloa' considerado el dios del mar. Estas esculturas conocidas en el mundo moderno como 'totems' está directamente relacionada con mi trabajo, puesto que se realiza mediante la talla directa en madera.

Referentes xilográficos

·**Thomas Kilpper (1956)**: Este artista alemán es conocido por los grabados que realiza en suelo de parquet en distintas viviendas o instituciones realizando al mismo tiempo una instalación en el lugar donde ejecuta sus obras. Tras realizar el dibujo de gran formato tallado con diferentes herramientas, Kilpper realiza estampas mediante un rodillo de grandes dimensiones para después colgar



Fig. 35 Thomas Kilpper frente a la ejecución de su obra.



Fig. 36 Exposición de la artista callejera Swoon.

estas estampas en fachadas de edificios haciéndolo así visible a la gente que se encuentra en el exterior de la habitación donde se ha realizado la intervención. Una de sus obras más conocidas es la realizada en el Museo Pablo Tobon Uribe' en Medellín en la que retrata 16 rostros que representan la historia de la violencia colombiana. La obra de este artista guarda relación con dicho proyecto en cuanto al papel fundamental de la propia matriz como parte de la obra, así como el de trabajar en grandes formatos.

·**Swoon (1978)**: La artista callejera Swoon utiliza el medio xilográfico sobre papeles y periódicos de gran formato que posteriormente encola y pega sobre distintas superficies urbanas en zonas en desuso o desalojadas. Además, utiliza las matrices recortándolas y creando composiciones a modo de collage en 3D que se convierten en instalaciones tras ser manipuladas con diferentes técnicas. Swoon realiza imágenes de personas cotidianas que se envuelven en un halo de melancólica elegancia el cual se fortalece al ser plasmado en una atmósfera callejera. Lo interesante de la obra de Swoon para este proyecto es el formato en que trabaja en grandes dimensiones, así como la capacidad de llevar la obra más allá del soporte de papel. A su vez el dibujo como eje conductor de la obra está también estrechamente ligado a mi proyecto.



Fig. 37 La artista Swoon junto a su obra.



Fig. 38 La Catrina. José Guadalupe Posada.

·**Jose Guadalupe Posada (1852- 1913)**: Este artista mexicano, grabador, litógrafo y caricaturista es considerado el padre de la xilografía en Mexico de finales del s. XIX y principios del s. XX Su obra es conocida por el carácter folklore que las acompaña, así como escenas populares y costumbristas de la época y una crítica sociopolítica que se encuentra muy presente. Además, es conocido

por sus ilustraciones de calaveras y es el autor de *'La Catrina'* también conocida como *'La Calavera Garbancera'*. Ha influenciado en la realización del presente trabajo en cuanto a la maestría con la que trabaja la técnica de la talla para representar ilustraciones en blanco y negro de una calidad inestimable. La influencia en este proyecto ha sido la calidad técnica xilográfica así como la precisión en la talla que tanto cuesta conseguir.



Fig. 39 Leopoldo Méndez, *'Fusilamiento'*.



Fig. 40 Leopoldo Méndez, *'El Fusilado'*.



Fig. 42 Tabla de surf ilustrada por Thomas Campbell.



Fig. 41 Distintos diseños en tablas de skate.

·**Leopoldo Méndez (1902- 1920)**: Leopoldo Méndez es considerado el sucesor de Jose Guadalupe Posada, así como uno de los grabadores más famosos de México del s. XX. Su obra destaca por la técnica a la hora de trabajar mediante la talla, pues tiene un control de la misma, así como del claroscuro capaz de atraer y conquistar al espectador. Se hace notar en su obra el vasto conocimiento del lenguaje xilográfico del cual hace uso mediante el contraste generado para distinguir los elementos que componen la imagen. Así como las distintas tramas que crea a través de la gubia que ayudan a dar textura y enfatizan cada elemento. Ha sido decisivo en este proyecto el estudio de dicha técnica en la talla mediante la cual es capaz de dar volumen y diferenciar los distintos elementos que aparecen en la imagen, así como el método de estampación a un solo color creando la gráfica mediante los negros y el banco del papel.

Referentes plásticos

·**Thomas Campbell (1969)**: Thomas Campbell es un artista multidisciplinar de California, cuyo trabajo es imprescindible para comprender la escena y la cultura del surf y el skate. Su obra abarca distintos géneros artísticos como la pintura, escultura, el cine y la fotografía en las que se mantiene un mismo discurso en la totalidad de su obra. Es el creador de películas basadas en el estilo retro del surf como *'The Seedling'*, *'Sprout'* o *'The Present'*. Campbell es fundamental para comprender la estética del surf contemporáneo ya que es uno de los artistas más activos y con más obra en este ámbito.

Ha sido interesante para este proyecto la obra de Campbell la conexión que establece con el medio ambiente y una profunda mirada a la naturaleza

humana. Así como la riqueza visual y plástica que genera a través de la línea y la trama en parte de su obra.



Fig. 43 Andy Davis realizando diseños sobre tablas de skate.



Fig. 44 Obra Andy Davis.



Fig. 45 Ilustración en tabla de surf por Martin Varbaro.



Fig. 46 Ilustración de Poseidón por Martin Varbaro

•**Andy Davis:** La obra de este artista de California del Sur es divertida y colorista, con algunos toques de psicodelia en sus pinturas. La temática por la que se caracteriza la obra de Andy Davis es el surf en todas sus vertientes, sus pinturas recogen imágenes que ocurren en la playa, encima de una tabla, entre el mar y las olas, estableciendo un nexo entre el humano y la naturaleza con un toque psicodélico y fresco que nos recuerda a una estética asociada a los 60's. La principal fuente de inspiración para Andy Davis es el artista y periodista **John Severson**, el hombre que editó en 1960 desde una playa la primera revista de surf, 'Surfer'.

Para este proyecto ha resultado fundamental la aportación gráfica de la obra de Andy Davis así como la simplicidad que tiene su obra mediante colores planos. Considero importante que la obra tenga dinamismo, diversión y entretenimiento pues son parte de los ingredientes que lleva la práctica de este deporte y por tanto debe estar asociado también en dicho proyecto. Tanto en la temática como en el proceso y la ejecución.

•**Martin Varbaro (1976):** Este artista de origen argentino está directamente influenciado por Jim Phillips, pues se puede ver en sus ilustraciones un estilo personal desarrollado a partir de las bases que puso Jim Phillips, muy cercano al cómic. En su obra vemos calaveras, poseidones y en general diversidad de especies del medio acuático, pero con un toque mutante y surrealista. Además, actualmente es uno de los artistas que más obra genera en tablas de surf y skate con una técnica analógica y artesanal.

Considero relevante la obra de este artista para el presente proyecto por el surrealismo que caracteriza los personajes, así como por la línea y cómo utiliza ésta que compone el dibujo y sus distintas partes, siendo la base de sus diseños.



Fig. 47 'Solrac' con tabla de surf personalizada.

Carlos Saint- Lawrence 'Solrac': De origen chileno, es un ilustrador, diseñador gráfico y director de arte que vive y trabaja en Santiago. Siempre está desarrollando personajes y universos que inundan su obra. Ésta es colorida y gamberra con una técnica que recuerda al cómic y en la que frecuentan también calaveras y especies marinas con las que 'Solrac' muestra un mundo caótico y en continuo movimiento. Ha realizado trabajos tanto tradicionales como digitales, explorando todos los campos de la ilustración: cómic, murales, ilustración de libros y por supuesto tablas de surf.

Ha influenciado en este proyecto en el dibujo como base de la obra final y la temática escogida.

6.4 Inédito

Un propósito claro en la elaboración del producto ha sido preservar y reducir la huella ecológica generando el menor impacto medioambiental posible en la construcción y customización de una tabla y otorgar un valor personal a la pieza.

Si bien es verdad que el principal problema que se presenta es el proceso de laminación. No obstante, actualmente se está innovando hacia técnicas y materiales más sostenibles a partir de recursos naturales y menos tóxicos. Sin embargo, actualmente todavía prevalecen las resinas y la fibra como principales en dicho proceso.

Como se ha mencionado anteriormente, la técnica del grabado en relieve en sus orígenes guarda una profunda relación respecto al material utilizado. Pues la matriz xilográfica en sus orígenes acostumbra a ser un tablero de madera sobre el cual se realiza la obra.

Por su parte el surf más primigenio era practicado con tablas de madera de los árboles autóctonos de la zona talladas éstas para dar la forma de la tabla deseada. Se establece así un vínculo fundamental entre la técnica empleada para la realización de grabados en relieve y la técnica antigua en la construcción de una tabla de surf, siendo ésta el trato y trabajo de la madera.

6.5 Posibilidad de lenguaje expresivo propio

Con este trabajo he tratado de experimentar y profundizar en la técnica de grabado en relieve como búsqueda de un lenguaje gráfico personal. Me he servido así pues de las características propias de la talla en madera y la riqueza gráfica que ésta aporta para construir una línea de trabajo propia. En esta búsqueda he tratado de experimentar con distintos materiales como las gubias o la dremel (para secciones donde había de devastar más), tratando siempre de buscar la expresividad y la gestualidad manual que proporciona integrándolo así en la creación de una gráfica deseada.

Se trata pues de un método de búsqueda y experimentación a través del trato de la madera que me ha servido para encontrarme artísticamente, así como para abrir nuevos focos y perspectivas desde las que construir mi propio lenguaje gráfico.

6.6 Temática personal

En relación con la temática escogida para realizar dicho proyecto, los gráficos realizados responden a los intereses del cliente/espectador.

Las imágenes que he escogido personalmente están vinculadas a una estética asociada con artistas que han trabajado dentro del campo de la ilustración sobre tablas de surf y skate. Se observa pues una clara distinción entre ambos gráficos, por una parte, se hace presente en una de las tablas una actitud rebelde y contestaria asociada a un público más juvenil y por otro lado se representa un paisaje buscando la conexión de la obra con la naturaleza.

Por tanto, la temática predominante en este trabajo es de carácter interpretativo puesto que los diseños realizados provienen de un imaginario que se ha ido gestando a través de la recopilación de distintas imágenes relacionadas con la cultura del surf junto a mi visión personal del mismo. Mi obra por tanto representa una mirada hacia lo natural, huyendo de la artificialidad que está salpicando también a este deporte.

7. RESULTADO FINAL

Para la realización de este proyecto se ha estudiado y se han tenido en cuenta principios de hidrodinámica que han sido aplicados a la hora de realizar las matrices con una forma idónea enfocada al deslizamiento de la misma sobre el agua para su posible uso. Así como el ‘Efecto de Venturi’ en los cóncavos que ofrece una mayor aceleración de la tabla dependiendo de la sección de la ola.²⁶

Así su vez este trabajo se ha planteado desde un principio para ser concebido en gran formato siendo las medidas de las obras las siguientes:

Matrices: 111x45 cm y 81,5x45cm

Estampa: 115,5x76,5cm y 70,5x50cm

Posteriormente a sacar la estampa definitiva se dará cuerpo a la matriz con planchas de corcho pegadas y se procederá a realizar un proceso de laminación mediante resina y catalizador y fibra de vidrio, para darle consistencia y a modo de aislamiento.

Se incluye además un logotipo desarrollado como marca personal y de futura empresa dedicada a gráficos sobre tablas de surf. Este logotipo ha sido creado en consonancia con la línea de mi trabajo, se observa pues una simetría también presente en las maquetas de las tablas, así como el uso monocromático del negro. A su vez, la parte negativa del isotipo es igual de relevante para la totalidad del significado del logotipo, pues ésta conforma la punta de una tabla de surf, dentro de la parte positiva compuesta por las 4 piezas negras que se ven que representan una gota de agua hacia arriba, asociada a las olas y al mar cuando se levanta. Además, se ha recurrido a la tipografía utilizando el nombre de la marca ‘Alma’ que también es la parte central de las tablas de surf, comúnmente con un listón de madera que las atraviesa. Se dejará para el anexo una batería de imágenes en las que se recopila todo el proceso realizado así como otros productos tales como las quillas.

²⁶ Véase SMITH, B. *Cosas que tu shaper nunca te dice*.



Fig. 48 **Daniel Boix Amorós**: Maqueta tabla de surf y matriz xilográfica, sobre madera de contrachapado, **Sunny Lips** 2018.

Medidas: 81,5x 45 cm



Fig. 49 **Daniel Boix Amorós**: Maqueta tabla de surf y matriz xilográfica, sobre madera de contrachapado, **Pineapple Skating**; 2018.

Medidas: 111x45 cm.



Fig. 50 **Daniel Boix Amorós: Sunny Lips**
Xilografía sobre papel.
Medidas: 70,5x 50 cm



Fig. 51 **Daniel Boix Amorós: Pineapple Skating**
Xilografía sobre papel.
Medidas: 115,5x76,5 cm.



Fig. 52 *Daniel Boix Amorós:*
Logotipo de empresa Alma.



Fig. 53 *Daniel Boix Amorós:*
Isotipo de empresa Alma.



Fig. 54 *Daniel Boix Amorós:*
Imagotipo de la empresa Alma.

8.CONCLUSIONES

Se deberá hacer una revisión de los objetivos planteados al principio de dicho proyecto para hacer una valoración final y el alcance de dichos objetivos.

Por una parte, considero satisfactorio el trabajo realizado dada la complejidad del mismo, puesto que se ha cumplido el objetivo principal de integrar la técnica xilográfica sobre una tabla de surf a modo de maqueta para una posterior aplicación a escala real. Además, se han realizado dos gráficos a gran formato para realizar la ejecución del proceso.

Los objetivos principales considero que están alcanzados como he dicho, se ha llevado a cabo la adaptación de la xilografía como aportación estética y personal en el proceso de fabricación de una tabla de surf de madera.

Por otro lado, se ha realizado satisfactoriamente un estudio en profundidad sobre las claves estéticas en torno al mundo del surf, así como una parte de la historia y la industria del mismo tan ligados a dicho proyecto. Considero esto unas bases fundamentales para continuar desarrollando la línea de trabajo que he emprendido, el cual me gustaría seguir expandiendo junto a mis habilidades como creador de gráficos en soportes no convencionales. Mencionar también aquí, que he encontrado un canal funcional de la obra xilográfica aplicada al deporte.

9. FUENTES BIBLIOGRAFICAS Y RECURSOS

WEB

FUNES RULL, A. *‘Producción de gráficos e ilustración aplicada al monopatín y productos asociados’* [Tesina final de master]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015. [consulta: 2018-05-27]. Disponible en: https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/61349/FUNES%20RULL%2c%20ANA_TFM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

GARCIA, B. *‘Linda Benson, la reina de la edad de oro del surf’: Surferrule* [en línea] [consulta: 2018-05-26]. Disponible en: <http://www.surferrule.com/linda-benson/>

CREMADES RUBIO, S. *‘Naturaleza Innata. Procesos de experimentación en la xilografía’* [Tesina de fin de master]. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2016. [consulta: 2018-05-27]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/74358/CREMADES%20-%20NATURALEZA%20INNATA.%20PROCESOS%20DE%20EXPERIMENTACI%3%93N%20EN%20LA%20XILOGRAF%c3%8dA.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

SURFEROS. *‘Historia de la tabla del surf’*: [consulta: 2018-04-05]. Disponible en: <http://surferos.info/historia-tabla-surf>.

SURFEROS. *‘Historia del surf’*: [consulta: 2018-04-05]. Disponible en: <http://surferos.info/historia-surf>.

ELPAIS. *CincoDias*. *‘La industria del surf en la cresta de la ola’*. Madrid: Sentidos, 2015. [consulta: 2018-04-09]. Disponible en: https://cincodias.elpais.com/cincodias/2015/08/31/sentidos/1441015521_231631.html

TELVI. La fascinante evolución de las tablas de surf: *Costasurf* [en línea]. Asturias: 2016. [consulta: 2018-04-09]. <<http://www.costasurf.com/la-fascinante-evolucion-las-tablas-surf/>>

SURFISTICA. 'Bob Simmons I'; 2013. [consulta: 2018-04-10] <<http://surfistica.blogspot.com.es/2013/05/bob-simmons-i.html>>

SURFEMMEMAG. El lunes más negro de la historia del surfing: *Surfermme magazine* [en línea]. [consulta: 2018-04-11]. Disponible en: <<http://www.surfemmemag.com/2016/11/28/el-lunes-mas-negro-de-la-historia-del-surfing/>>

OCEANOSURFMUSEO. *Gidget y el boom de la cultura popular*: [consulta: 2018-05-27]. Disponible en: <<http://oceanosurfmuseo.org/gidget-y-el-boom-de-la-cultura-popular/?lang=es>>

WEGENER, T. *Tom Wergener Master Shaper*: [consulta: 2018-04-11]. Disponible en: <<http://www.tomwegenersurfboards.com/about-tom-0>>

KENVIN, R. *Surf Craft: Design and the Culture of Board Riding*. San Diego, Published by Mingei International Museum in association with The MIT Press, 2015.

ANTIOQUÍA, M. 'Thomas Kilpper'. En: *You Tube*. Medellín: You Tube 2011-11-01. [consulta: 19-06-2018], Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=rhttysl9mEc>>

CHAMBERLAIN, W. *Manual de grabado en madera y técnicas afines*. Madrid: Ed. Hermann Blume, 1990.

FICK, B. *El grabado y la impresión: guía completa de técnicas, materiales y procesos*. Barcelona: Blume, 2009.

AMELL, C. *Skate, surf & art*. Barcelona: Monsa, 2017.

PHILLIPS, J. *Surf Graphics*. Londres: Korero, 2012.

WESTHEIM, P. *El grabado en madera*. México: Ed. Fondo, 1992.

DAWSON, J. *Guía completa del grabado y la impresión*, técnicas y materiales.

ESPARZA, D. *La historia del surf en España*. Olomouc: Edición Olo Surf History, 2014.

SMITH, B. *Cosas que tu shaper nunca te dice*. The Fishbone Project, 2013.

10. ANEXO

BOCETOS



Fig. 55 Boceto de la primera plancha. 'Sunny'



Fig. 56 Boceto de la segunda plancha. 'Pinneapple Skating'.

FORMATO DE LAS MATRICES Y DISEÑO



Fig. 57 Contorno de tabla de surf marcado para matriz.



Fig. 58 Corte outline tabla de surf y formato de matriz.



Fig. 59 Tablas matriz recortadas. Retro outline. surfboards.



Fig. 60 Calco del diseño sobre matriz. Primera plancha.



Fig. 61 Diseño pasado a la matriz en la segunda plancha.

PROCESO DE TALLA



Fig. 62 *Proceso de talla de la segunda plancha.*



Fig. 63 *Detalle de talla sobre matriz. Segunda*



Fig. 64 *Proceso de vaciado con 'dremel'.*



Fig. 65 *Proceso de vaciado mecanizado con 'dremel'.*



Fig. 66 *Detalle del proceso de talla sobre matriz.*

PROCESO DE ENTINTADO

Fig. 67 Fase de entintado de la primera plancha.



Fig. 68 Proceso de entintado.



PROCESO DE ESTAMPADO Y PRUEBAS DE ARTISTA



Fig. 70 PA de la segunda maqueta.

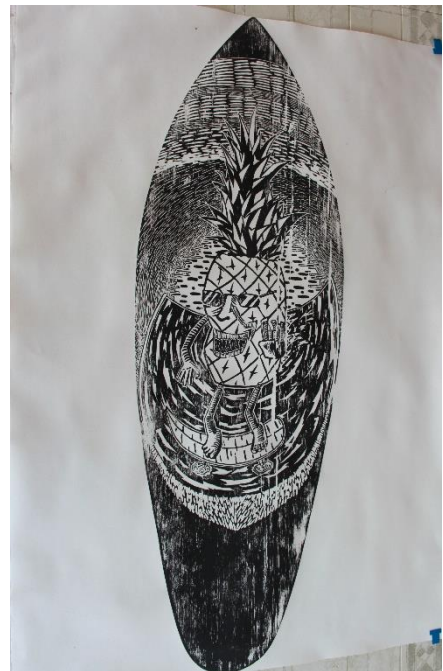


Fig. 69 PA de la segunda maqueta.



Fig. 70 Quillas y parte de arriba (deck) de la maqueta Mini Simmons.



Fig. 71 Quillas y maqueta tabla Mini Simmons.



Fig. 72 Proceso creación de quillas.