

# TFG

---

## GOOD HYBRID SHAPE.

LA FÁBULA GRÁFICA DEL EGO HUMANO.

Presentado por Jose Reji Rodríguez

Tutor: Fernando Evangelio Rodríguez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## Resumen

El principal contenido de este proyecto de fin de grado hace referencia a la cultura del híbrido como descripción alternativa de lo humano, y la interacción del mundo de las redes sociales, siendo su núcleo principal los cuerpos humanos, y su ámbito de origen angloparlante, de ahí el título «Good Hybrid Shape»

Para materializar esto se ha realizado una serie de obras ilustrativas mediante xilografía a color, siendo la gama cromática una representación del “yo” de la persona o sujeto elegido para la hibridación. En cada estampa se emplean cuatro planchas de un formato grande (91 x 52 cm ), una para cada uno de los colores.

Estas proporciones proceden de una media entre la altura y anchura del autor de este proyecto y las medidas de su dispositivo móvil. Para su materialización se recurrió a cuatro gamas sintéticas y la aplicación de un recurso de degradación tonal que permitió generar una ilusión de profundidad. Para la obtención de todos los recursos y datos necesarios en este proyecto se hizo un test a cada participante, basado en los tipos de personalidades descritos por Katharine Cook Briggs, respondiendo a las teorías que Carl Gustav Jung propusiera en su trabajo Tipos psicológicos<sup>1</sup>.

Los principales referentes de este conjunto de obras se sitúan en el ámbito de la cultura pop, el cine o la literatura (mitología o relato de terror); siendo obras de carácter figurativo que tratan de sintetizar el dibujo y la mancha, aplicando la economía de recursos plásticos propia de la xilografía. El objetivo de la memoria es el de contextualizar la obra presentada, analizando el proceso de trabajo realizado, tras haber aportado una breve enumeración y descripción de las principales claves, aspectos, conceptos, recursos o temas de la misma.

Palabras clave: híbrido, xilografía, color, ilustración, animal y humano.

---

1. JUNG, C. G. (1994). *Tipos psicológicos*. Barcelona

## Abstract

The main content of this final degree project refers to the culture of the hybrid as an alternative description of the human, and the interaction of the world of social networks, its main nucleus being human bodies, and its sphere of English-speaking origin, from there the title “Good Hybrid Shape”

To materialize this, a series of illustrative works have been carried out using color woodcuts, the chromatic range is a representation of the “I” of the person or subject was chosen for hybridization. Four plates of a large format (91 x 52 cm) are used in each print, one for each of the colors.

These proportions come from an average between the height and width of the author of this project and the measurements of his mobile device. For its materialization, four synthetic ranges were used and the application of a tonal degradation resource that allowed generating an illusion of depth. To obtain all the necessary resources and data in this project, a test was carried out on each participant, based on the types of personalities described by Katharine Cook Briggs, responding to the theories that Carl Gustav Jung proposed in his work *Psychological Types*<sup>1</sup>.

The main references of this set of works are located in the field of pop culture, cinema, or literature (mythology or horror story); being figurative works that try to synthesize drawing and stain, applying the economy of plastic resources typical of woodcut. The objective of the report is to contextualize the work presented, analyzing the work process carried out, after having provided a brief enumeration and description of its main keys, aspects, concepts, resources, or themes.

Key words: hybrid, woodcut, color, illustration, animal and human.

---

1. JUNG, C. G. (1994). *Tipos psicológicos*. Barcelona

Estos cuatro años han sido un total terremoto de sentimientos. Subidas y bajadas seguidas de una gran carga lectiva; que me ha llevado de no saber qué iba a ser de mi vida, en primero, a ir viendo un posible futuro conforme iban pasando los años. En cierto sentido esto se lo debo a varias personas.

Al primero que me gustaría hacer alusión es a mi tutor, un grandísimo profesor que me ha aguantado todas mis preguntas, que a veces son muchas, y que me ha abierto un mundo del que era totalmente inconsciente aumentando cada vez mas mi interés y siempre con una sonrisa o una carcajada. Gracias a él y a los profesores de grabado como Alejandro Rodríguez, Jose Manuel Guillen o David Heras he descubierto una segunda casa, literalmente, en la que me siento cómodo y no me importa pasar las horas muertas.

También tengo que hacer mención a mis compañeros y amigos que no solo me han dado risas, conversación y una serie de situaciones a cual más pintoresca. Gracias a ellos esta experiencia ha sido un poco mas llevadera e interesante. Sin olvidar lo mucho que he aprendido de algunos de ellos.

Y por último me gustaría agradecerle a mi madre el gran esfuerzo que ha hecho durante todos estos años por permitirme cumplir este objetivo y por apoyarme desde pequeño, sin decir nunca que yo no podía lograr lo que me propusiera.

# Indice

<b>1. Introducción.....</b>	<b>pág. 6</b>
<b>2. Objetivos y Metodología.....</b>	<b>pág. 7</b>
2.1 Objetivos generales y específicos.....	pág. 7
2.2 Metodología de trabajo.....	pág. 7
<b>3. Contextualización. Referentes.....</b>	<b>pág. 9</b>
3.1 Primeras Muestras en la tradición.....	pág. 9
3.2 La literatura de terror y el origen popularizante de los híbridos.....	pág. 10
3.3 Desde el cine con horror.....	pág. 11
3.4 Metafísica-simbólica.....	pág. 12
3.5 Híbridos contemporáneos.....	pág. 12
3.6 Los reyes de los híbridos.....	pág. 13
<b>4. Producción Artística.....</b>	<b>pág. 15</b>
4.1 Proceso de trabajo.....	pág. 15
4.1.1 La xilografía.....	pág. 15
4.1.2 La idea.....	pág. 16
4.1.2.1 Brainstorming.....	pág. 16
4.1.2.2 Mapa conceptual.....	pág. 17
4.1.2.3 Fotografía y Boceto.....	pág. 18
4.1.3 Proceso de talla.....	pág. 19
4.1.3.1 Preparación de la matriz... ..	pág. 19
4.1.3.2 Tallado de la matriz.....	pág. 20
4.1.4 Proceso de estampación.....	pág. 21
4.1.4.1 Entintación de la matriz ....	pág. 21
4.1.4.2 Pasos en la edición.....	pág. 26
<b>5. Conclusión.....</b>	<b>pág. 34</b>
<b>6. Bibliografía.....</b>	<b>pág. 36</b>
6.1 Libros y documentación.....	pág. 36
6.2 Proyectos académicos.....	pág. 38
6.3 Filmografía.....	pág. 39
6.4 Webgrafía.....	pág. 40
<b>7. Índice de Imágenes.....</b>	<b>pág. 42</b>
<b>8. Anexos.....</b>	<b>pág. 45</b>
8.1 Text de personalidad.....	pág. 45
8.2 Fotografías del proceso.....	pág. 105

# 1. Introducción

En este trabajo se abordan seis ilustraciones tratadas con técnica xilográfica, haciendo uso de cuatro tintas del mismo color en cada una de ellas a modo de gradación tonal, que genere una ilusión de profundidad. Destacando la síntesis formal y la naturalidad del recurso plástico que supone el estampado con contrachapado.

La motivación esencial de este trabajo es la correcta difusión de la imagen del cuerpo, haciendo uso de un recurso narrativo, como es la hibridación, para crear conciencia y mostrar al ciudadano, que observe estos carteles, que no solo los cuerpos perfectamente proporcionados quedan bien en la composición visual de un cartel o cualquier elemento de publicidad. Es así como lo que se trata de buscar en el proyecto es la capacidad de los modelos de expresar con su cuerpo la mayor cantidad de emociones propias que puedan, para que de este modo la imagen que se coja de base de la hibridación sea real y en definitiva tenga alma.

Se hace uso de las redes sociales como contexto a desenvolver la ilustración por su gran capacidad de difusión, que es al final lo que se busca a la hora de remover conciencias con la publicidad o la venta de un concepto, llegar al mayor número de personas posible. Concretamente se plantea el uso de una red social muy conocida hoy en día por los individuos de corta edad, lo cual permite generar una base de educación que es fácil de influenciar o modificar a gusto del diseñador.

En definitiva este proyecto trata de mostrar una problemática real en la que los seres humanos hemos de ahondar para poder llegar a comprendernos a nosotros mismos y a nuestro entorno, y así ser capaces de desarrollar un correcto comportamiento con lo ajeno. Porque en definitiva, si no nos entendemos a nosotros mismos cómo vamos a entender a los demás.

## 2. Objetivos y Metodología.

### 2.1 Objetivos generales y específicos

Los objetivos generales del proyecto son:

- Explicar a través de la hibridación de seres antropomórficos conceptos complejos, o satirizar un tema en concreto, mediante el desarrollo de una serie de obras que asuman los referentes de la tradición.

Los objetivos específicos serían:

- Experimentar los recursos formales que ofrece la técnica xilográfica, desarrollando diferentes apartados del proceso de trabajo como puede ser el uso de las tintas o las matrices y sus registros matéricos.

- Dar relevancia absoluta al objeto que se quiere retratar, haciendo uso de composiciones centradas y estampas a sangre.

- Conseguir en cada estado definitivo llegar a la correcta resolución técnica, desarrollando adecuadamente la estampación de las diferentes tintas.

Los objetivos de la Memoria serían:

- Lograr interrelacionar el trabajo práctico con el estudio de los diferentes referentes de la cultura popular.

- Contextualizar las obras presentadas en el nuevo panorama audiovisual.

- Recrear con la hibridación la metodología de enseñanza de conceptos antaño empleada.

### 2.2 Metodología de trabajo

Las fases que se realizaron para la correcta ejecución de las obras son las siguientes:

- Desarrollo de un proceso de documentación relacionado con la tradición de los seres híbridos en diferentes culturas y su significado.

- Realización de un casting de varias personas en el que se le da relevancia a la elección de tres sujetos de cada género binario (hombre o mujer), en que se encuentre representado un ejemplo de cada tipología en el espectro corporal (de más gordo a más delgado).

- Pase de un test a cada candidato para deducir su personalidad y el tipo de animal o color que más se le acopla, o con el que más identificado se sientan.

- Realización de fotografías a los candidatos elegidos, buscando lograr la mayor expresividad y gestualidad en los movimientos y poses de los modelos. Tratando de reflejar su propia personalidad.

- Elaboración de los diferentes bocetos de cada individuo, mediante collage digital, buscando usar el formato de imagen de “stories” propio de las redes sociales tales como instagram.

- Impresión de los diferentes bocetos y su transferencia con papel de calco, sobre las planchas que servirán de base para las tintas.

- Tallado de las planchas siguiendo el planteamiento de dejar en relieve lo que se quiere entintar y tallando aquello que se quiere anular.

- Obtención de varias pruebas de estado para comprobar el adecuado desarrollo de las estampas y su correcta consecución.

- Una vez comprobado que las seis se encuentran en un estado de correcta resolución se realizan las estampas finales.



Fig. 1. Fragmento de la pared de la cueva de los Letreros, Vélez - Blanco en la provincia de Almería. Representación ceremonial con un brujo con cabeza de cabra.

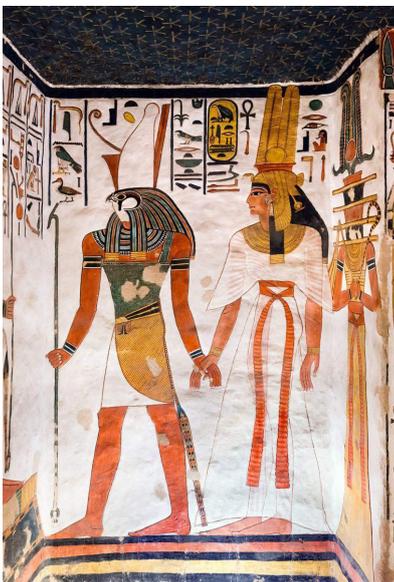


Fig. 2. Pinturas procedentes de la tumba de la reina Nefertari, QV66 del Valle de los Reyes, acompañada de Horus.

## 3. Contextualización. Referentes.

### 3.1 Primeras Muestras en la tradición.

A la hora de desgranar la iconografía que compone este trabajo habría que hacer un viaje hacia el imaginario colectivo, para descubrir cual fue el origen natural de los híbridos. Como en la inauguración del coloquio “El cuerpo como imaginario”<sup>2</sup> aseguraron, el híbrido es un ser fundamental en las culturas, siendo en muchos casos un elemento inherente al mismo ser humano. Si miramos hacia atrás en el tiempo observamos muestras de representaciones mitológicas de monstruos que trataban de reflejar seres de niveles sociales superiores o que mostraban de manera sintética conceptos más complejos; que los seres humanos eran incapaces de explicar con meras palabras. Uno de los primeros ejemplos de híbridos lo encontramos en las cuevas de los letreros en Vélez-Blanco (Almería) donde se nos enseña un ser de un rango social elevado que no refleja ningún tipo de característica que nos lleve a empatizar con él, por la presencia de una cabeza de cabra en un cuerpo humano.

Siguiendo con esta línea de argumentación vemos que la mitología es un elemento de gran importancia en la difusión de seres de otros mundo. Uno de los ejemplos obligados sería la cultura egipcia, donde los faraones meramente humanos, eran elevados a seres de concepción divina al ser fusionados con animales. Ejemplos como *Ra*, *Anubis* o *Seth* son una pequeña muestra de todos los dioses que esta cultura poseía. Pero esta sociedad no era la única con presencia de híbridos en su mitología sino que otras culturas también usaban este recurso para crear esas criaturas de origen divino. Es así como vemos representaciones como la Manticora (fusión entre un hombre y un león con cola de escorpión) de Mesopotamia, el minotauro (hombre con cabeza de toro) de Grecia, o la diosa Ganeixa (mujer de cuatro brazos con cabeza de elefante) en la India, entre otras muchas representaciones de las diferentes culturas.

En definitiva, podríamos decir que los híbridos son un elemento no solo religioso sino también cultural teniendo presencia incluso en la actualidad, donde religiones como la hindú tienen aún veneración por estas criaturas fantásticas; o como la cultura japonesa donde los yokai (seres de origen fantástico) siguen creando numerosas supersticiones y miedos en los individuos más proclives a las supercherías, personas incapaces de bañarse en determinadas aguas por miedo a ser arrastrados al fondo por un Kappa (ser antropomórfico con características de ranas y patos).

2. Inauguración del coloquio internacional (2016). *Híbridos. El cuerpo como imaginario*. Ciudad de México



Fig. 3. "Grandes Antiguos". Bestiario, H. P. Lovecraft. Ilustraciones de Enrique Alcatena.2008



Fig. 4. "La mosca". Director David Cronenberg (9 de febrero de 1987 España). Historia de George Langelaan

Fig. 5. "Morlock" La máquina del tiempo. Director Simon Wells, Gore Verbinski (8 de marzo de 2002). Historia de H. G. Wells



### 3.2 La literatura de terror y el origen popularizante de los híbridos.

Tras narrar la existencia religiosa y cultural de los híbridos hay que trasladarse a otros referentes que permitan una mayor difusión de la tradición oral llevada por los trovadores o religiosos. Este apartado se centraría en la escritura y los autores que desarrollarían la hibridación entre sus páginas. Es aquí donde podemos ver a autores como **H. P. Lovecraft**, narrador omnisciente de numerosas novelas de terror cósmico. Seguirá el planteamiento antes descrito de la idea de la hibridación o mutación como explicación de la transcendencia; difiriendo en la idea de seres que no se asemejan en absoluto a los humanos pero que algunos de ellos tienen comportamientos muy similares, como es el caso de los *Antiguos*. (Fig. 3)

Pero Lovecraft no solo se centra en la idea de monstruos deformes de carácter mitológico sino que en su iconografía también participan criaturas de carácter divino, casi de nivel cósmico, *Qztlu*, que son el resultado de la hibridación de diferentes características de animales diversos. Siendo un caso interesante la aparición de bestias como los *Shoggoth* en los que la hibridación es de un grado tan elevado que dejan de tener forma y solo pasan a ser criaturas que quieren ver destrucción como único modo de existencia.

En el ámbito literario tenemos más ejemplos del uso de la hibridación como método de creación de un miedo existencial, o que no permite al lector empatizar del todo con la criatura debido a sus partes no humanas. La librería de autores es muy extensa pero podemos encontrar escritores muy representativos en los nombres de **H. G. Wells**, **Richard Walter Chambers** o **George Langelaan**.



Fig. 6. Mike Worrall, "Xenomorfo". Boceto de para 'Alien 3'. Película del Director Ridley Scott.

Un caso que me gustaría destacar sería el de **Mary Shelly** con su obra *Frankenstein*; el centro de la historia no es otro que una creación del hombre, un mutante formado de partes muertas de humanos, que es incomprendido por estos mismos que le dan vida. En este relato Mary Shelly no solo nos hace partícipes de cómo aquello que no es comprensible es odiado por norma general sino que le da una vuelta de tuerca al imaginario colectivo, pasando de la adoración que he ido describiendo al odio. Por otro lado, George Langaan trata de mostrar los límites del hombre y cómo éstos los pueden volver bestias de aspecto hediondo con las que jamás se podría empatizar.

Ambos escritores llevan el mundo de la hibridación a la psique humana y observan los efectos que estos seres pueden generar en el humano de su época.

### 3.3 Desde el cine con horror.

Después de ahondar en el mundo de la literatura es natural sumergirse en una consecuencia obvia de la literatura: el cine. En este ámbito quería destacar a autores como **Ridley Scott**, director de *Alien: el octavo pasajero*.

En esta película asistimos al origen de la franquicia y al nacimiento del "Xenomorfo", ser que nace de la hibridación que he ido describiendo a lo largo de este trabajo. El alien es una criatura monstruosa que se caracteriza por tener una serie de características de varios seres vivos, incorporándolas a la matriz principal de un ser humano. Pero perdiendo un elemento esencial para poder empatizar con el ser, los ojos. (Fig.6)

En esta película el director **Ridley Scott** anula los globos oculares de la criatura para crear más horror en el espectador, porque los ojos se consideran el espejo del alma, si se anulan los ojos no existe vínculo humano o mortal con el que podamos empatizar. Lo que me fascina de este proceso de hibridación es el hecho de que el híbrido busca un fin, es decir, su forma es el resultado de una serie de objetivos que desembocan en una masa de exoesqueleto de origen desconocido.

Otros ejemplos que tenemos de adaptación cinematográfica de la idea de hibridación, podemos encontrarlos en las antes mencionada *La máquina del tiempo* de **Simon Wells**, **Gore Verbinski** o las adaptaciones de *La mosca* de 1958 y 1987, entre otros muchos.



Fig. 7. *Creature from the black lagoon* (*La mujer y el monstruo*). (12 de febrero de 1954). Director Jack Arnold.



Fig. 8. "La vedova (The Widow)", Alberto Savinio (1931), tempera en papel montada en caballete, 21 5/8 x 18".

Pero no son los únicos ejemplos de ello; también disponemos de adaptaciones como *La mujer y el monstruo*, una suerte de criatura a medio camino entre un pez y un humano, del director **Jack Arnold**; o en otro plano, más relativamente cercano estaría el sátiro, hombre mitad cabra, de *El laberinto del Fauno* del director **Guillermo del Toro**, o la otra alternativa de este ser en las adaptaciones cinematográficas de las sagas de *Narnia* del escritor **C. S. Lewis**.

En definitiva, podemos observar cómo el cine se retroalimenta tanto de la cultura popular como de la literatura, y cómo ésta va generando de manera casi sistemática los seres que en los libros habitan; dándoles vida mediante el celuloide y llevando la hibridación, generalmente del miedo o el desconocimiento, más cerca y real al humano. Lo cual me parece fascinante ya que se le da esa alma a las criaturas que dieron vida al hombre de hombres de Mary Shelly.

### 3.4 Metafísica-simbólica.

Una vez abordado el tema de la literatura y del mundo del celuloide es de recibo empezar a hablar del mundo plástico. En concreto de dos movimientos artísticos que abordan este fenómeno que he ido explicando de la hibridación, pero que también cogen un concepto nuevo, la cultura popular o ideario colectivo, y dan vida a escenas a través de ello. El primero de ellos sería el simbolismo; corriente poético-plástica que refleja escenas de la ya mencionada Grecia y sus mitos. Uno de los ejemplos que más me han conmovido es **Gustave Moreau** y su obra académica que trata de reflejar ese mundo fantástico desde un prisma más poético o romántico. Teniendo cuadros protagonizados por la esfinge o una quimera de origen desconocido.

El segundo movimiento del que hablaré será el Metafísico italiano, con autores como De Chirico o **Alberto Savinio** que crean diferentes criaturas (o maniqués casi humanos) o híbridos que protagonizan unos cuadros la mar de perturbadores. Pero es Savinio el que más se acerca a la idea que subyace este trabajo, creando unas escenas protagonizadas por aves híbridas, a modo de vírgenes expectantes por un milagro.

### 3.5 Híbridos contemporáneos.

Pero no solo tenemos ejemplos de hibridación a lo largo de los siglos anteriores, sino que en la historia más reciente del arte contemporáneo tenemos casos de estas hibridaciones, ejemplo de ello serían **Vinz Feel Free** o **Javier Piñon**.



Fig. 9. Max Ernst, *Una semana de bondad*. (1934); Paris, Francia. Collage, papel; 18 x 13 cm. Libro con 182 collages compuestos a partir de ilustraciones xilográficas del S. XIX



Fig. 10. Mural at Figar 1040 in Wien; Vinz Feel Free. Austria, Censored picture



Fig. 11. "Medusa", Javier Piñon (2009). Collage.

Autores que hacen uso del recurso plástico del collage aplicándolo de diferentes maneras o acompañándolo de recursos distintos.

En el caso del artista callejero Vinz Feel Free asistimos a una hibridación moderna de carácter satírico donde las proporciones no son importantes sino el mensaje que se quiere transmitir. Es aquí donde habría que hacer una mención de la idea que ya he ido anunciando "la cultura popular"; aquí podríamos mencionar a artistas como **Roy Lichtenstein**, **Andy Warhol**, o **Richard Hamilton**, que usan ese concepto como elemento creativo independiente de lo que aquí redactamos, pero su proceso creativo me parece de lo más interesante. Usando recursos como las tintas planas que aplican para estructurar imágenes complejas, un recurso de gran impacto a mi parecer.

Por otro lado Javier Piñon sí le da importancia a las proporciones y a la creación de un personaje bien compuesto a base de trozos de otros sujetos fotográficos. Usando conceptos como Medusa o criaturas de carácter mítico que le da un ambiente más moderno o contemporáneo; incluso rozando con el concepto de pin-up.

### 3.6 Los reyes de los híbridos.

Los últimos referentes artísticos a los que tengo que hacer alusión son por un lado **Marx Ernst**; artista alemán surrealista, que mediante el collage era capaz de crear seres quiméricos que rozaban lo irreal si no fuera por el estudio casi científico que éste hacía de sus quimeras. Creando escenas satíricas en las que seres híbridos interactuaban con un mundo ajeno al nuestro.



Fig. 12. "Becerro de oro". J.J Grandville (1844); litografía, Libro recopilatorio "Otro Mundo".

De este artista no solo me resulta de gran interés el dibujo academicista al que hace alusión, llegando a ser de una calidad típica de los libros ilustrados de ciencia biológica, sino que también me resulta impactante los temas que hace alusión y cómo resuelve las formas, casi como si fueran grabados completos de una única matriz. Teniendo que destacar en este apartado la serie de collages que realizó compilados en cinco libros conocidos como *Una semana de bondad*. (Fig. 9)

Las composiciones de sus ilustraciones también son de gran interés y la narración que genera entre los personajes (híbridos con un gran sentido de la proporción), siempre envueltos en ese ambiente parisino de desenfreno y decadencia.

El segundo ilustrador que me gustaría mencionar no es otro que **J. J. Grandville**, alias Jean Ignace Isidore Gérard, este autor me resulta fascinante por el tratamiento que hace de la trama de líneas para dibujar formas completas que, acompañadas de un color naturalista, se van complementando, generando varias capas de profundidad en las ilustraciones que realiza, obviamente, haciendo uso del recurso narrativo del híbrido como elemento satírico de las tiras que ilustraba. Una de las obras de este autor que me gustaría destacar es el *Becerro de oro* (Fig. 12), obra perteneciente al libro recopilatorio *Otro Mundo*, en donde el ilustrador hacía alusión al mundo consumista en el que vivía la sociedad parisina del siglo XIX, pero usando la hibridación como recurso para eludir la censura de la época.



Fig. 13. "AIDES LAPIN". James Jean (2016); dibujo en digital, photoshop; 9539 x 6000 pixels.

El último artista que quiero presentar en este apartado es **James Jean** un autor que destaca por la utilización de escenarios oníricos para la creación de su obras. Este autor es el más representativo actualmente, según mi opinión, ya que la utilización tan sutil que él hace de la hibridación para crear ambientes de una gran carga poética me resulta de lo mas exquisita, ejemplo de ello lo vemos en la orgia de seres irreales presentes en *AIDES LAPIN* (Fig. 13). Es así como vemos en obras tuyas las combinaciones más descabelladas sin perder el equilibrio estético, y la creación de monstruos e híbridos. Este autor adquiere gran parte de sus influencias de la cultura de los comics y los mangas, que a su vez, como ya hemos ido redactando a lo largo de este apartado, tiene sus padres en conceptos arraigados en la mitología perteneciente al imaginario colectivo.



Fig. 14. "Petrus" (Pietrino Vincenzi, 1915 - 1972). Taco xilográfico empleado por las fábricas de papel Miliani Fabriano de 1945 a 1970

## 4. Producción Artística.

### 4.1 Proceso de trabajo.

#### 4.1.1 La xilografía

Es en este punto donde cabría hacer una explicación que diferenciase los diversos métodos de estampado para así poder apreciar de manera más correcta a qué tipo de estampación se está haciendo alusión en todo este proyecto. En el arte gráfico encontramos cuatro tipos diferentes de estampación dependiendo de la técnica a la que nos enfrentamos:

- **Xilografía**; basada en la diferencia de relieves, se deposita la tinta en el estrato superior para que el papel (normalmente seco, solo se humedece para mejorar el agarre) recoja esa tinta.

- **Calcografía**; esta técnica se basa en la generación de huecos y en la colocación de tinta en estas cavidades, que después el papel húmedo recogerá al introducirse en los estratos inferiores de la matriz.

- **Litografía**; estaría basada en la diferencia química entre el agua y el aceite. Preparando la matriz para que zonas repelan la tinta y otras la acepten, siendo toda la superficie plana.

- **Serigrafía**; consistiría en la utilización de materiales que impermeabilicen una tela o similar, que seleccione las zonas que admiten el paso de tinta y cuales no.

Una vez claras las diferencias entre los sistemas de estampación y cómo funciona el proceso al que nos enfrentamos, es momento de explicar la razón de la elección de la técnica xilográfica, como la más idónea para poder desarrollar este proyecto. Como ampliación de la técnica sería conveniente narrar las posibilidades plásticas de ésta además de los diferentes materiales que son necesarios para su correcto desarrollo, acabando en la explicación de la elección de dicha técnica.

La xilografía es una técnica en relieve que se desarrolla haciendo uso de cuatro principios: matriz (la cual puede ser de diversos materiales tales como el DM, el contrachapado o el plástico), soporte (papel u otros materiales en los que se quiera dejar la huella de la talla), herramientas (las cuales pueden ser gubias de vaciado o buriles para talla en madera de bog) y un sistema de estampación (el cual se puede aplicar con la utilización de una prensa).

Fig. 15. Brainstorming con todas las posibles palabras que tubieran relación con lo comentado en los referentes.

Animal	Grabado	Diferente	Imagen	Humano	Xilografía	Incomprensido	Cuento	Sentimiento
Híbrido	Historia	Rito	Incomprensible	Mitología	Tradición	Sacerdote	Alienígena	Forma
Religión	Natural	Pergamino	Palabra	Bestia	Papel	Retablo	Demonio	Terror
Dios	Tinta	Desforme	Curva	Cultura	Color	Miedo	Astilla	Compartir
Empatizar	Tallar	Horror	Veta	Personalidad	Madera	Devoción	Regocijo	Sentido
Explicación	Veneración	Grabar	Razón	Crítica	Sueño	Difundir	Cuerpo	Reflexión
Celestial	Expresar	Red Social	Raza	Oscuro	Mentir	Comunicación	Rodillo	Incomprensible
Verdad	Antiguo	Torculo	Temido	Arte	Seguidores	Escritura	Relieve	Medio

Es aquí cuando tendríamos que explicar el por qué se ha seleccionado esta técnica como recurso para este trabajo. La razón es la importancia que tuvo la Xilografía a lo largo de una época en la que no existía la imprenta, por lo que esta técnica resultó ser un método idóneo de comunicación (al igual que son hoy las redes sociales), ya que tanto el conocimiento como las reflexiones teológicas eran distribuidas de una manera más popular, mediante imágenes fácilmente interpretables en un sociedad incapaz de leer.

Estas son algunas de las razones por las que se eligió la xilografía como recurso matérico (ya que algunos materiales, como la madera de contrachapado, dejan un registro de textura propio de la madera que aporta una calidez que difícilmente es replicable en otras técnicas), pero no solo es una elección propia sino que es una técnica que en este mundo de redes sociales y hastag se ha vuelto aún más conocida, debido a su relativa facilidad de desarrollo y sus resultados impactantes, a pesar de ser una técnica muy antigua y elemental.

#### 4.1.2 *La idea*

##### 4.1.2.1 Brainstorming

Una vez claros los referentes que nos inspiran, es el momento de preparar el concepto o base de la que partirá este proyecto. Lo primero que tocaría realizar es un Brainstorming (Fig. 15), en el que reflejar todas las palabras que se vienen a la cabeza respecto a los conceptos explicados hasta este momento, tratando de hilar un discurso que finalmente desemboque en un mapa

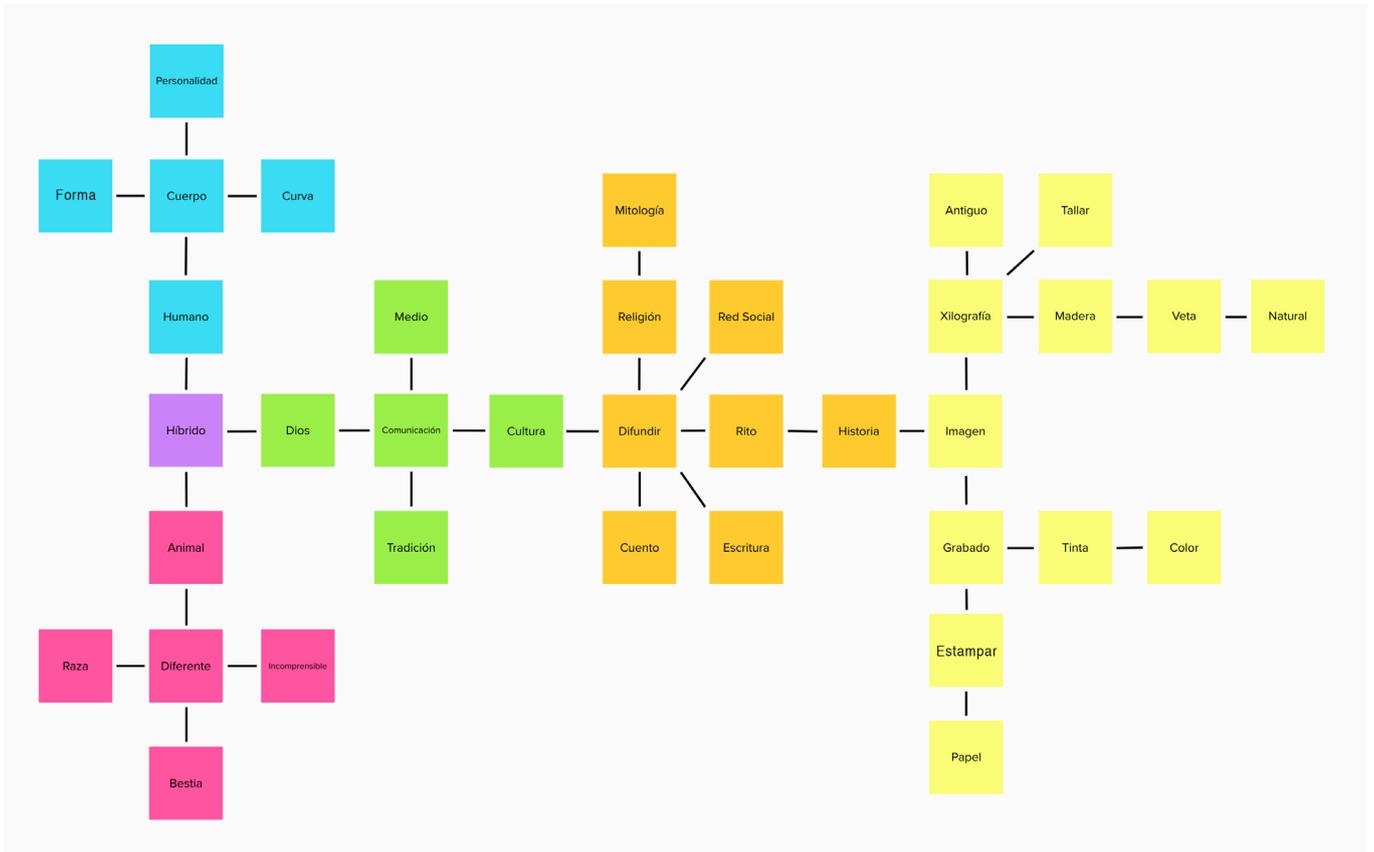


Fig. 16. Mapa conceptual con todas las posibles palabras que tuvieran relación con lo comentado en los referentes.

conceptual (Fig. 16), a partir del cual desarrollar la idea que al final se abordará en el proceso de trabajo. En este Brainstorming han surgido ideas relacionadas con los híbridos, a la manera que el ser humano tiene de transmitir su existencia y cómo ésta podría cambiar en un futuro. Es así como me empezó a surgir la idea de crear un tipo de imagen que reflejase la nueva concepción de comunicación de este tipo de criaturas en las redes sociales. En parte basado en la instalación de Richard Hamilton, en la que cuelga post de Instagram como si fueran obra suya, cambiando los diferentes hashtag por su nombre. En vez de crear post (publicaciones de imágenes o contenido en redes sociales), a mi parecer era más lógico usar “Stories” (videos o imágenes compartidos en la aplicaciones que se eliminan a las 24h), ya que tienen un alcance mayor y son más fáciles de difundir, transmitiendo mayor información, (lo que contribuye a reflejar de manera más real a veces la forma de ser del creador, por su carácter de video).

#### 4.1.2.2 Mapa Conceptual

Una vez pensada la Imagen que trataría de ser algún híbrido que se pudiese difundir por redes sociales, a ser posible por historias, tocaba reflexionar acerca del tema. Este debía ser algo de interés actual, a fin de cuentas los híbridos servían para reflejar algo perfecto o imperfecto que tratase de adoctrinar a los seres humanos. Es así como se me ocurrió la idea de mostrar la problemática de los cuerpos en las redes sociales y cómo éstos en la mayoría de los casos se basan en unos estándares totalmente irreales y que no responden a la mayoría social.



Fig. 17. Collage Belugocrata en Digital. Jose Reji (2019); Valencia, España. fotomontaje digital; 91 x 52 cm. Archivo propio.



Fig. 18. Ilustración Belugocrata en Digital (4 tintas). Jose Reji (2019); Valencia, España. fotomontaje digital; 91 x 52 cm. Archivo propio.

Tras establecer el tema solo quedaba decidir el medio en el que se desarrollaría. La cartelera me ha fascinado de manera muy intensa desde hace mucho y es muy buen método de comunicación y difusión así que se me ocurrió usar la composición del cartel, y la xilografía como técnica de reproducción, por las características naturales de la veta en el grabado en madera (método de estampación antiquísimo que se usaba para transmitir información incluso antes de la invención de la imprenta).

Es así como daría con la idea final del proyecto; la creación de una serie de carteles de diferentes tipos de cuerpos femeninos y masculinos, de híbridos con gran carga reflexiva en la composición y la pose, en técnica xilográfica, que tratasen de sintetizar la figura y el color en unas representaciones de historias típicas de redes sociales, como Instagram. Todos estos conceptos se deducirían al desarrollar un mapa conceptual que permitiese la organización y reflexión del brainstorming.

#### 4.1.2.3 Fotografía y Boceto

Una vez claro el concepto sobre el que versaría este proyecto era necesario concretar las imágenes a las que darían vida las xilografías. Es así como se decidió realizar un casting con selección de seis individuos, en los que primase la diferencia de cuerpos (siendo cada uno representante de un punto del espectro corporal, a modo de representación, nunca intentando decir que ese es el nuevo canon) y que cada uno de ellos tuviese una anatomía contraria totalmente a los estereotipos estéticos (mujeres delgadas de cuerpos dignos de Afrodita, más propios de quirófano que obra de la naturaleza u hombres de cuerpos hercúleos y delgados, que son propios de modelos de pasarela más que de personas de la calle) presentes en redes sociales como Instagram (dentro del boceto (Fig. 17) se incorporaron elementos típicos de la red social para que el espectador pudiese identificar rápidamente la fuente a la que se quiere hacer mención, estos podrían ser el círculo para hacer la foto o iniciar el video, la flecha para compartir la historia, etc. ).

Para poder decidir la pose en la que se realizaría la sesión fotográfica a las tres mujeres y a los tres hombres se optó por realizar un test de personalidad a cada individuo seleccionado, basado en los tipos de caracteres descritos por Katharine Cook Briggs, respondiendo a las teorías que Carl Gustav Jung propusiera en su trabajo *Tipos psicológicos*<sup>3</sup>, con la intención clara de dejar una impronta viva en la ilustración de cada individuo. Una vez concretado el tipo de personalidad se procedía a determinar una serie de palabras en las que basar las poses, y se le indicaba al modelo que realizase las posturas

3. JUNG, C. G. (1994) *Op Cit.*



Fig. 19. Tablones de madera de 91 x 52 cm. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.



Fig. 20. Plancha preparada con goma laca. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.



Fig. 21. Matriz con el dibujo transferido con papel de calco y retintado con posca. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.

concretas; buscando que la expresión corporal fuera un elemento de importancia en la imagen. Una vez seleccionada la imagen que realmente reflejara la personalidad del individuo, de todas las posibles poses que se fotografiaron (las fotografías se realizarían con dos focos en una habitación oscura que acentuase las sombras para una mejor estructuración y modelado de la figura del modelo), se procede a realizar una hibridación con los animales y colores (Fig. 18) que cada uno había elegido en la encuesta. Tratando de evitar repeticiones en cualquiera de los dos aparatados. La imagen se obtendría mediante un collage digital para conseguir amoldar la cabeza del animal a la perspectiva que presentaba el cuerpo, procurando que se adaptase a la luz, pose y temática que llevase el cuerpo en la imagen.

Es así como se obtubieron seis nuevas imágenes que se procesaron por un programa basado en curvas de Bézier, y se generaron las tintas planas que luego se trasladaron a las planchas con las diferentes capas de color. De este modo se crearían seis nuevos individuos a los que me gustaría denominar o incluso bautizar, por su inexistencia en la Tierra, como **Belugocrata** (siendo la fusión del nombre del animal y el sufijo -crata que se asocia a la pertenecía a un partido o ser miembro de un Gobierno o poder), **Unicrata**, **Ardillocrata**, **Búhocrata**, **Pandocrata Modelo Rojo** y **Pingüinocrata**.

#### 4.1.3 Proceso de talla

##### 4.1.3.1 Preparación de la matriz

Tras acabar las imágenes de los híbridos había que decidir el material y el tamaño de éstas. Entonces se buscó una relación entre el creador y la temática que se esta tratando en el proyecto. Para ello lo que se hizo fue medir la altura del autor y la del móvil que posee (siendo éste el vínculo que une al autor con las redes sociales a las que se quiere aludir); después buscando un punto medio entre ambas (que representaría la traducción en



Fig. 22. Tallado de la matriz. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.

tre lo que la persona ve y lo que el móvil representa, tal y como ocurre entre el código máquina que entiende el ordenador y el lenguaje interpretado que somos capaces de escribir y desarrollar nosotros), se eligió la medida que llevarían las planchas en su corte. Esta medida sería 91 x 52 cm; solo faltaba la selección del material, tras un proceso de experimentación en la asignatura de xilografía con diferentes materiales, desde el DM hasta plásticos como el Saipolan (comúnmente usado para insonorizar suelos de los hospitales), se optaría por el uso de la madera de contrachapado (Fig. 19), ya que ésta ofrece una calidad en cuanto a la textura que otros materiales no pueden aportar, lo que permite dar calidez y enriquecer la tinta plana que se busca.

Una vez la madera estaba elegida y las medidas concretadas se escogió el espesor de 1 cm para favorecer la utilización del tórculo presente en los talleres, preparado para esta altura. Es ahora cuando tocó preparar la plancha para el tallado de la misma, esto se realizó con la aplicación con brocha de una capa de gomalaca (Fig. 20) mezclada con alcohol (material usado para la obstrucción de los poros de la madera, evitando así la absorción excesiva de tinta en el proceso de entintado). Una vez acabado el proceso de impermeabilización de la plancha se procedió a la transferencia del dibujo sobre la matriz. Para esta transferencia hemos optado por la impresión en plotter del diseño en la medida de la matriz, lo que nos sirve también para tener claras las tintas que van en cada plancha. A partir de la impresión hecha por plotter de la imagen, con las capas de color delimitadas se pasa a las planchas de contrachapado por medio del calco manual (podía hacerse por transferencia pero dada la característica sintética de los dibujos resulta más rápido y preciso este sistema). La disposición que se hace del material es la siguiente: primero colocar la plancha, sobre ella la hoja de calco con la superficie de grafito mirando a la matriz y encima la impresión antes citada. Haciendo uso de un bolígrafo o un lápiz (uno diferente por color para no generar confusión alguna entre las diferentes capas de tintas que se están transfiriendo), se procede a retintar cada una de las líneas de la ilustración (Fig. 21), calcando éstas en la parte inferior.

Una vez completado el traspaso del dibujo se procedería al fijado del dibujo con un posca negro para evitar borrones y errores de trazo. Sería así cómo la matriz ya estaría preparada para el siguiente paso, la talla.

#### 4.1.3.1 Tallado de la matriz

En esta fase del proceso de trabajo lo realmente relevante es lograr la suficiente separación de altura entre el hueco y el relieve para que, a la hora de entintar, la mancha sea del color deseado y la forma adecuada. Esto se logra con dos métodos diferentes de tallado.



Fig. 23. Corte del papel. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.



Fig. 24. Rodillo, espátula y tintas para entintar la plancha. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.

El primero consiste en la talla mediante el uso de un cuchillo xilográfico, herramienta parecida a un cuchillo de caza pero con la hoja mas corta que tiene la funcionalidad de ser cogido en el puño de la mano con la hoja hacia abajo para poder realizar un corte preciso. El uso de esta herramienta se realiza haciendo un corte siguiendo la línea que queramos tallar (talla), pero con una inclinación de 30 o 45% hacia afuera, tras efectuar el corte se repite la incisión con la misma angulación pero con el cuchillo a la inversa (contratalla). Con esta maniobra lo que se consigue es crear una astilla entre los dos cortes que facilita mucho el posterior uso de gubia para el vaciado (Fig. 22). Este tipo de corte se usa para líneas que necesiten mucha precisión o zonas de un tamaño muy pequeño que la gubia podría llevarse por delante.

El segundo método de tallado consistiría en la utilización de gubias para realizar tallado de gran profundidad. La gubias son muy diferentes entre ellas, encontrado en el mercado numerosos tipos de calidades y cortes. En el caso de este proyecto la gubia que más se uso es la de U pero en dos formatos, el pequeño para los vaciados de menor tamaño, que requerían una precisión casi quirúrgica, o para contornear zonas que con el cuchillo tomaría más tiempo de la cuenta. También se usó un tipo de gubia en U de gran tamaño que sirve para el vaciado de las grandes zonas, ésta deja una serie de cordilleras que van marcando el paso de la gubia y que a la hora de ser entintados dejan un registro que solo es apreciable en la estampación xilográfica.

En definitiva, en las planchas de contrachapado lo más relevante es el vaciado de la primera capa de madera (normalmente de un material de mejor calidad, en este caso haya) y la primera capa de engrosado de las tres presentes en el contrachapado. Una vez la matriz ya ha sido tallada al completo se le aplicaría una segunda capa de gomalaca (esta se aplica por la apertura de los huecos que ya no tienen impermeabilización y para reforzar las zonas que ya disponen de una capa previa) y se dejaría reposar para su posterior entintado.

#### **4.1.4 Proceso de estampación**

##### 4.1.4.1 Entintado de la matriz

Una vez acabadas de preparar las cuatro planchas necesarias para la correcta estampación de una edición, se procede a la preparación del color y el papel necesario para poder tener la primera tinta estampada. El papel se prepara realizando las mediciones de la plancha (91 x 52 cm) y trasladándolas con un lápiz duro, que no deje marcas, a la hoja (100 x 70 cm), posteriormente realizando un corte apoyando una regla sobre dos puntos de referencia en la hoja y tirando del papel (Fig.23) mientras se apoya el peso en la regla,



Fig. 25. Mezcla de la tinta. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.



Fig. 26. Primera tinta gris con el rodillo cargado. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.



Fig. 27. Segunda tinta rosa con el rodillo cargado. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.

para inmovilizar la zona que no se quiere cortar. Dejando así una serie de barbas que le dan carácter manual a la estampa; siendo mucho más atractivas visualmente que el corte que ofrece la guillotina del papel. El papel elegido para la edición de los originales fue un Fabriano Rosaspina blanco de 220 g, tras las diferentes pruebas de papel usadas a lo largo de la asignatura de Xilografía, durante el tercer curso de la carrera, es el que más se amoldaba a mi tipo de trabajo. El color se prepara con una base de tinta blanca, en la mayoría de los casos, y el porcentaje necesario de los otros colores para poder obtener el correcto tono (Fig. 25). Todos ellos siguiendo una mezcla similar a esta:

#### - Primera estampación (Belugocrata)

· Primera tinta (Rosa pálido)	
- Base blanca	90 %
- Rojo magenta (muy colorante)	10 %
· Segunda tinta (Rosa)	
- Base blanca	75 %
- Rojo magenta (muy colorante)	25 %
· Tercera tinta (Rosa - Magenta)	
- Base blanca	50 %
- Rojo magenta (muy colorante)	35 %
- Negro	15 %
· Cuarta tinta (Magenta oscuro)	
- Base blanca	30%
- Rojo magenta (muy colorante)	40 %
- Negro	30 %



Fig. 28. Segunda tinta azul con el rodillo cargado y vistazo al espacio de trabajo. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.

### - Segunda estampación (Unicrata)

· Primera tinta (Gris pálido)	
- Base blanca	90 %
- Negro	10 %
· Segunda tinta (Gris)	
- Base blanca	65 %
- Negro	35 %
· Tercera tinta (Gris oscuro)	
- Base blanca	50 %
- Negro	50 %
· Cuarta tinta (Negro)	
- Negro	100 %

### - Tercera estampación (Ardillocrata)

· Primera tinta (Azul pálido)	
- Base blanca	90 %
- Azul ultramar	10 %
· Segunda tinta (Azul celeste)	
- Base blanca	65 %
- Azul ultramar	35 %
· Tercera tinta (Azul medio)	
- Base blanca	35 %
- Azul Ultramar	65 %
· Cuarta tinta (Azul puro)	
- Azul ultramar	100 %



Fig. 29. Primera tinta amarilla más detalle de las tintas en crudo. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.



Fig. 30. Carta de colores para ver si el tono que se estampa es el correcto sobre papel. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.

#### - Cuarta estampación (Búhocrata)

- Primera tinta (Verde pálido)
  - Base blanca 85 %
  - Azul ultramar 5 %
  - Amarillo 10 %
- Segunda tinta (Verde medio)
  - Base blanca 60 %
  - Azul ultramar 15 %
  - Amarillo 25 %
- Tercera tinta (Verde)
  - Base blanca 35 %
  - Azul ultramar 25 %
  - Amarillo 35 %
  - Negro 5 %
- Cuarta tinta (Verde oscuro)
  - Azul ultramar 40 %
  - Amarillo 50 %
  - Negro 10 %

#### - Quinta estampación (Pandocrata modelo rojo)

- Primera tinta (Naranja pálido)
  - Base blanca 85 %
  - Rojo 5 %
  - Amarillo 10 %
- Segunda tinta (Naranja medio)
  - Base blanca 65 %
  - Rojo 10 %
  - Amarillo 25 %
- Tercera tinta (Naranja)
  - Base blanca 35 %
  - Rojo 25 %
  - Amarillo 35 %
  - Negro 5 %
- Cuarta tinta (Naranja oscuro)
  - Base blanca 15 %
  - Rojo 35 %
  - Amarillo 40 %
  - Negro 10 %



Fig. 31. Entintado de la matriz. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.



Fig. 32. Madera entintada con detalle del espacio de trabajo. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.

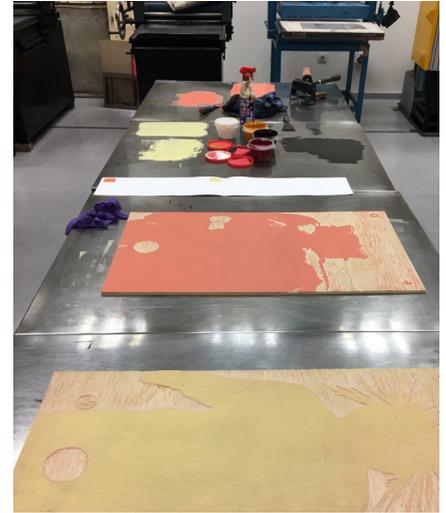


Fig. 33. Maderas entintadas con detalle del espacio de trabajo. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.

#### - Sexta estampación (Pingüinocrata)

· Primera tinta (Amarillo pálido)	
- Base blanca	85 %
- Amarillo	15 %
· Segunda tinta (Amarillo roto)	
- Base blanca	60 %
- Amarilla	30 %
- Negro	10 %
· Tercera tinta (Amarillo verdoso)	
- Base blanca	40 %
- Amarilla	45 %
- Negro	15 %
· Cuarta tinta (Amarillo verdoso oscuro)	
- Base blanca	30 %
- Amarilla	40 %
- Negro	20 %

Todos estos colores, tras realizar la mezcla, se deben extender en pequeñas muestras de capa fina sobre un trozo de papel que no solo sirva de carta de color (Fig. 30) sino que también nos haga de probador para ver si el tono es el adecuado, ya que el valor cambia al ser estampado en el papel. Una vez terminado el color se ha de cargar el rodillo y entintar la plancha (Fig. 31) intentando que la herramienta deje una textura fina en la mesa (siendo el sonido muy importante para saber cuando esta bien cargado el rodillo, cuanto menos ruido y más armonioso, similar a un velcro pequeño, mejor entintado el rodillo estará).



Fig. 34. Primera tinta Búhocrata. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.



Fig. 35. Segunda tinta Búhocrata. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.



Fig. 36. Tercera tinta Búhocrata. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.

Tras esto procederíamos a entintar toda la madera, solo centrándonos en el relieve que esta protegido por doble capa de gomalaca, hasta que veamos que la superficie se encuentra completamente cubierta. Un indicador que nos muestra si la matriz esta bien entintada es el brillo de la capa aceitosa de la tinta sobre la madera, si este es homogéneo, la madera esta bien entintada.

#### 4.1.4.2 Pasos en la edición

Como última fase de este proyecto tocaría hablar del proceso de estampación en la técnica xilográfica. Una vez se acaba de preparar el entintado de la matriz tocaría colocar ésta sobre la platina del tórculo, el cual, en el taller que se realiza la investigación presenta una alza de un centímetro de altura, que favorece el no tener que ir modificando la presión del tórculo cada vez que se tenga que estampar. Encima de la madera colocaríamos el papel previamente cortado, para que en éste se quede registrado el color que hemos depositado en la madera.

Se procede a cubrir el papel con un fieltro que al pasar el tórculo por encima de este, presione de manera homogénea el papel sobre la superficie de la plancha, permitiendo así una transmisión de tinta lo más correcta posible. Una vez se pasa el tórculo, se procede a retirar el fieltro y el papel, dejando este último en el secadero para que se seque la tinta; con el fin de efectuar la siguiente estampación encima de ésta. Los tiempos de espera entre tinta y tinta en un mismo papel varían de 12 a 24h dependiendo las condiciones atmosféricas o la estación del año en la que se realice la estampación.



Fig. 37. Última tinta Búhocrata (Imagen final). Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.

Una vez la tinta de la primera estampa se ha secado de manera correcta, se procederá a preparar el siguiente color y repetir todo el proceso de estampación, manteniendo el registro que se usó en la primera vez. El registro consiste en la elección de una esquina y un punto de la plancha que sirvan de escuadra para que todas las tintas de la edición salgan donde deben; sin producir movimientos erróneos. Este registro se puede tallar en la propia matriz o usar la forma de la plancha como escuadra, como fue el caso de este proyecto en donde las estampas iban a sangre (la ilustración no presenta bordes blancos ya que va al filo del papel).

Una vez acabadas de estampar las cuatro tintas, siguiendo el proceso antes descrito, se procedió a formalizar la edición de las tres estampas originales de cada una de las ilustraciones, siguiendo unas reglas estrictas de numeración, según los acuerdos internacionales de grabado.

-  $n / x$  ; siendo  $n$  el número de la estampa en la serie y  $x$  el número total de ejemplares que hay en la edición. En este caso concreto la edición que se realizaría en cada una de las ilustraciones sería  $1 / 3$  ;  $2 / 3$  ;  $3 / 3$  .

- P.A. ; prueba de artista que solo se numera el 10 % de los papeles impresos (de una edición de 50 solo puede haber 5)

- P.E. ; siendo las pruebas que se realizan para comprobar el estado en el que se encuentra la matriz antes de realizar la edición final de esta.

Existen otros tipos de numeración pero en este caso concreto no son tan relevantes para ser enunciados en este proyecto.

Por último, y no menos importante, quedaría explicar el proceso de limpieza de las tintas y el rodillo. Este se lleva a cabo con un químico de origen refinado; derivado del "Petróleo", aunque existen otros tipos de limpiadores en el mercado sin olores y no tan dañinos, como el Novasol. La limpieza se realiza echando unas gotas del líquido sobre una bayeta de microfibra y retirando el material restante de los rodillos, matriz o mesa (antes de usar las bayetas hay que retirar el exceso, con una rasqueta en el caso de la mesa, y con periódico en el caso del rodillo y la matriz). Una vez limpios los materiales se dejan secar antes de volver a usarlos.

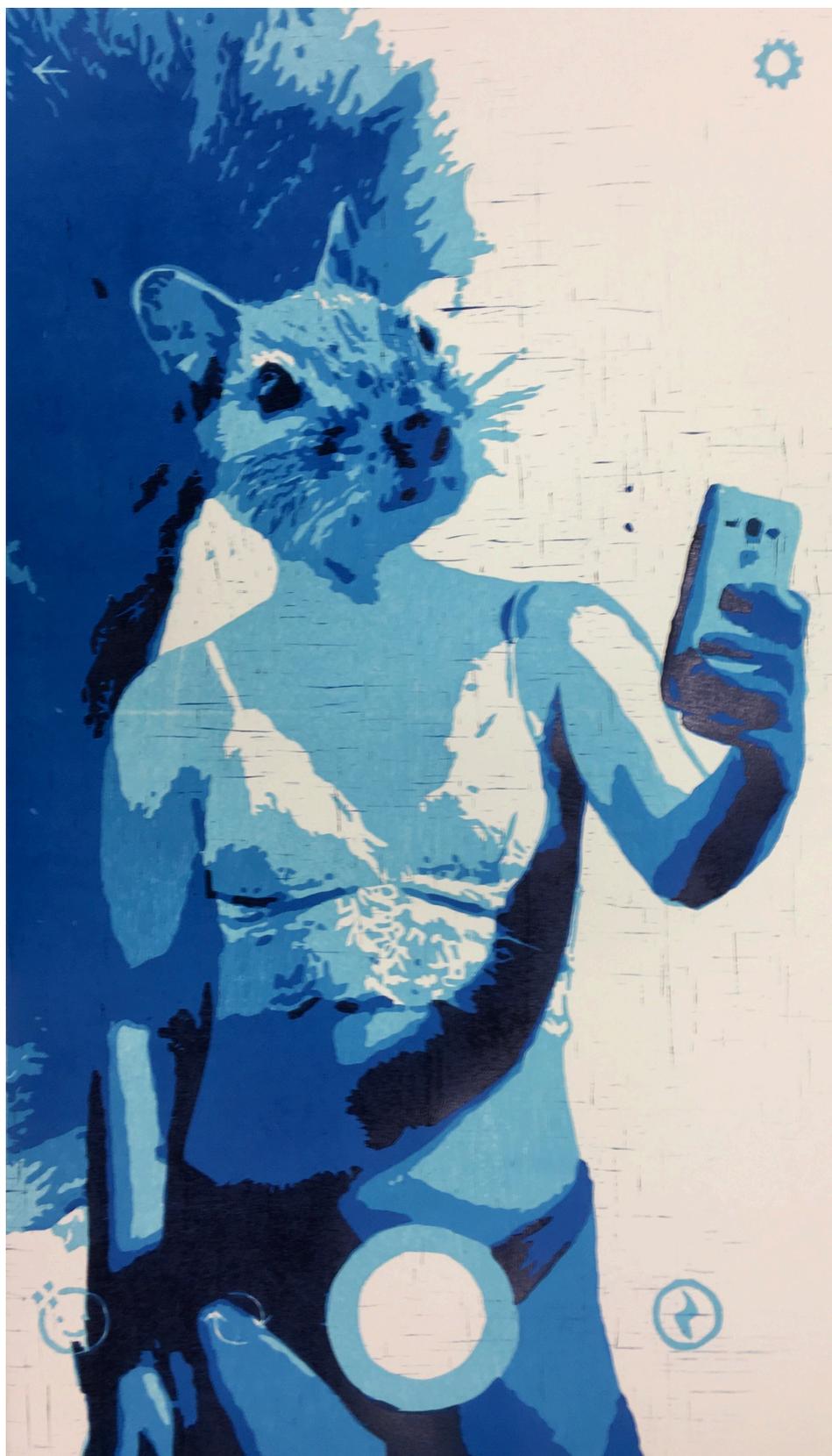
Y así concluiría el proceso completo de estampación de las matrices, las seis estampas definitivas pueden verse en las páginas siguientes, y en los anexos se puede encontrar un archivo fotográfico que amplía la información sobre todos los pasos desarrollados.



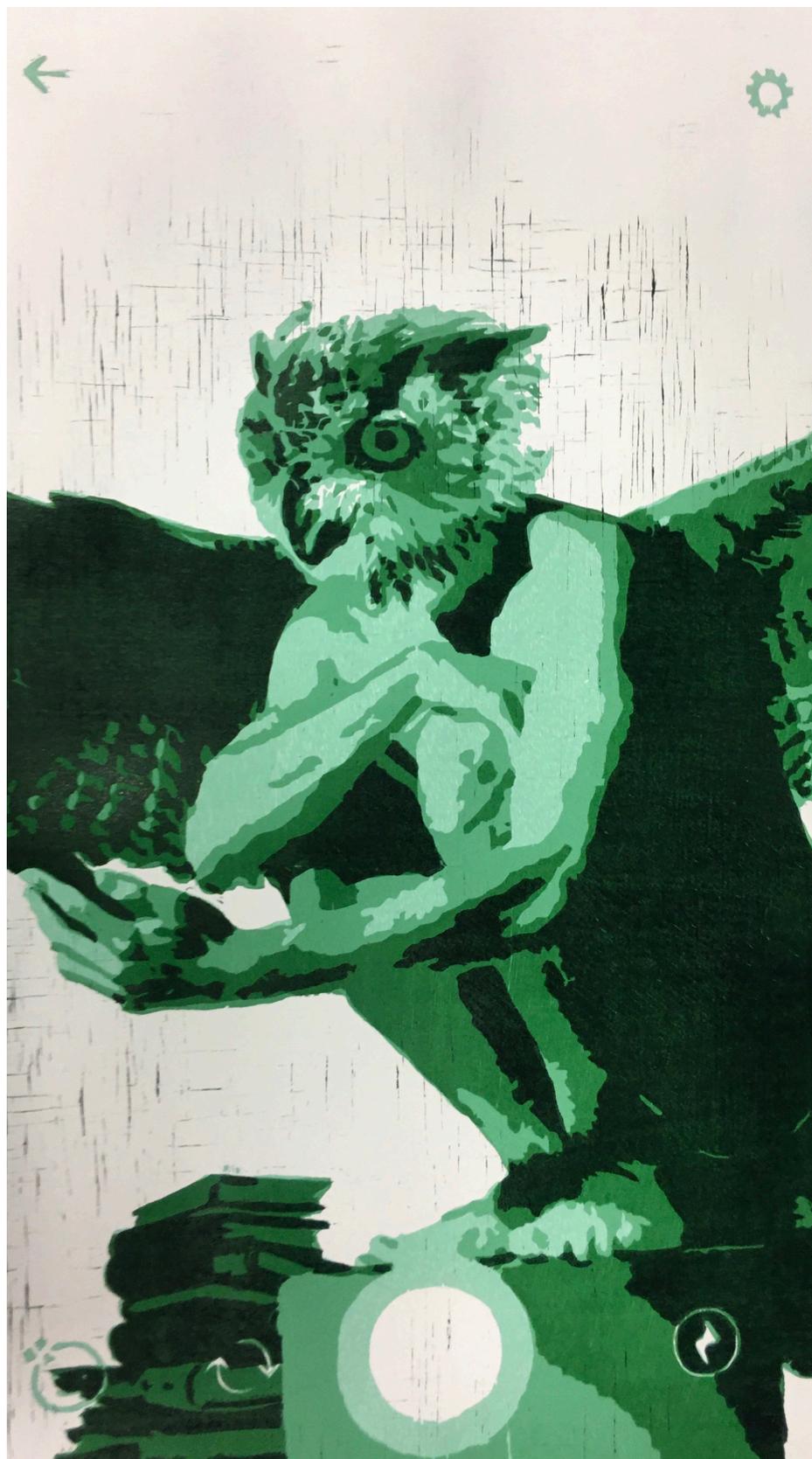
Belugocrata I, Jose Reji Rodríguez (2019). Xilografía sobre plancha de contrachapado, edición de tres originales sin pruebas de artista, 91 x 58 cm.



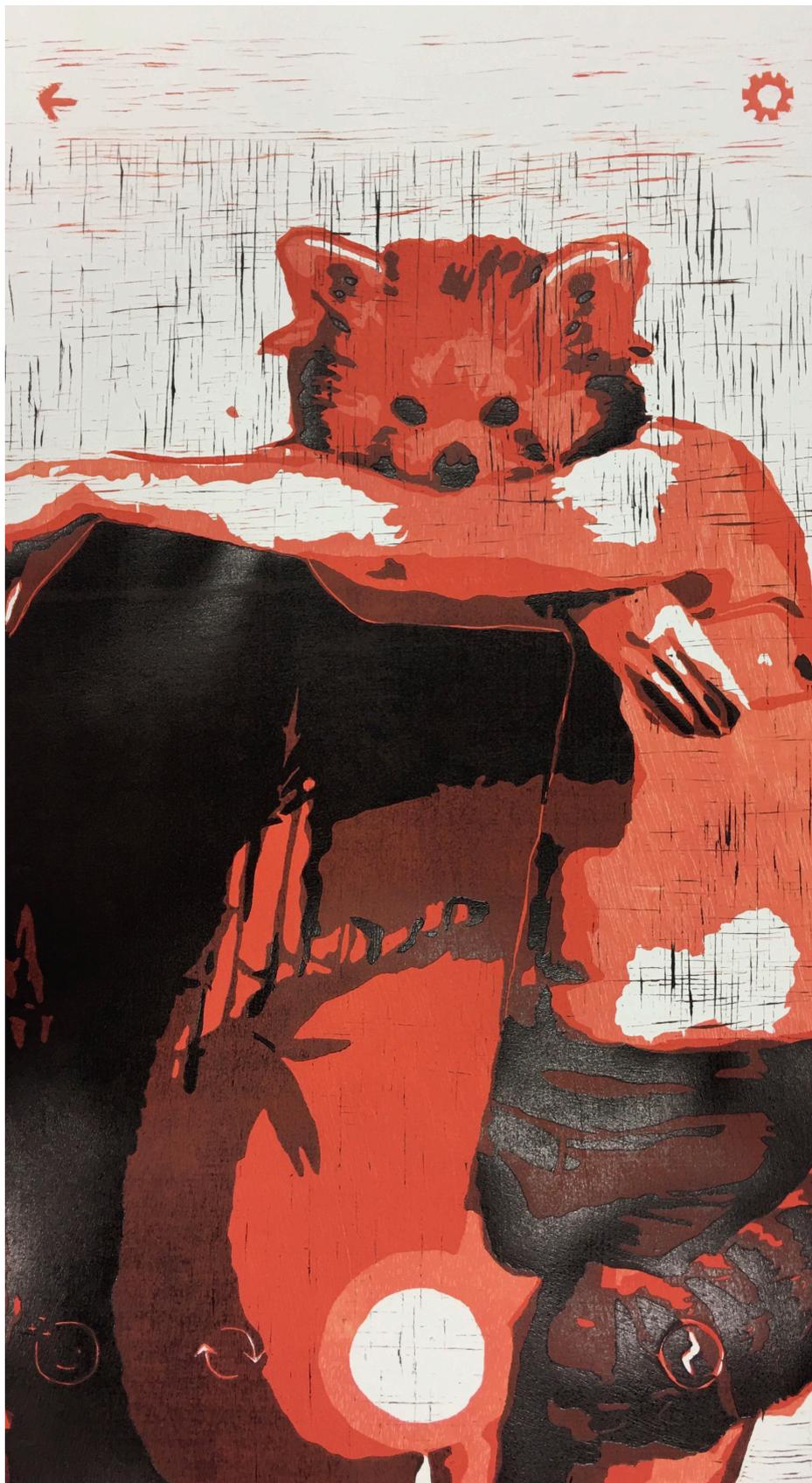
Unicrator I, Jose Reji Rodríguez (2019).  
Xilografía sobre plancha de contrachapado, edición de tres originales sin pruebas de artista, 91 x 58 cm.



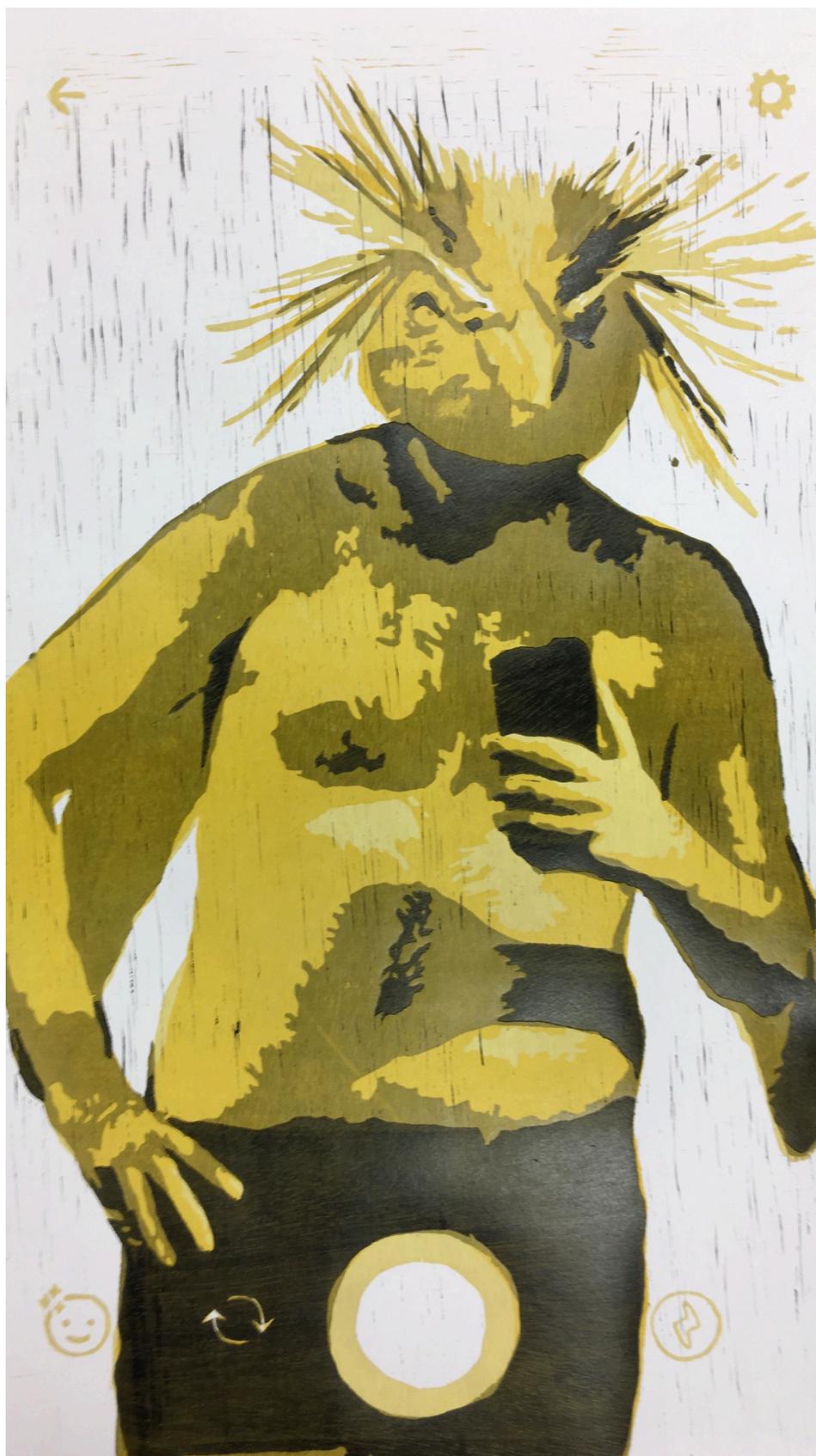
Ardillocrata I, Jose Reji Rodríguez (2019). Xilografía sobre plancha de contrachapado, edición de tres originales sin pruebas de artista, 91 x 58 cm.



Búhocrata I, Jose Reji Rodríguez (2019). Xilografía sobre plancha de contrachapado, edición de tres originales sin pruebas de artista, 91 x 58 cm.



Pandocrata Modelo Rojo I, Jose Reji Rodríguez (2019). Xilografía sobre plancha de contrachapado, edición de tres originales sin pruebas de artista, 91 x 58 cm.



Pingüinocrata I, Jose Reji Rodríguez (2019). Xilografía sobre plancha de contrachapado, edición de tres originales sin pruebas de artista, 91 x 58 cm.



Fig. 38. Fotomontaje de la instalación de los seis carteles xilográficos. Jose Reji (2019); Valencia, España. Archivo propio.

## 5. Conclusiones.

Una vez acabado el proceso de realización del proyecto tocaría observar cuáles han sido los resultados de éste. Desde un punto de vista general, se ha logrado una experiencia bastante satisfactoria en el conocimiento de los elementos que la tradición de hibridación nos ha ido proveyendo a lo largo de los años, consiguiendo una serie de obras de resultado aceptable que significan un primer paso en el proceso de conocimiento mayor de esta temática concreta.

Desde un punto de vista específico, se ha logrado la realización de seis estampas en las que las cuatro tintas, con intencionalidad sintética, han logrado formar y estructurar de manera correcta las figuras; consiguiendo unas composiciones centradas en las que el formato de papel delimita la ilustración, dando el mayor protagonismo posible a la figura. Es también importante destacar el proceso de trabajo como un método de descubrimiento y experimentación con los materiales. Siendo de gran relevancia la experiencia en el taller y cómo el alumno que desarrolla esta memoria ha debido solucionar los errores que fueron surgiendo en el proceso, sobre la marcha, intentando lograr un resultado óptimo para dar la sensación a una profundidad por degradado inexistente a primera vista. Es así como el objetivo principal de la memoria, que era la contextualización del proceso de trabajo con el fin de lograr una simbiosis que uniese el desarrollo manual con el estudio académico y de investigación, se ha logrado de manera efectiva, aunque es obvio

que el proceso que aquí se explica es solo un primer paso en la línea de investigación a la que el alumno se puede enfrentar en un futuro profesional.

En definitiva, este proyecto se ha de considerar como una primera aproximación a la cultura del híbrido, ya que al ser un tema tan extenso, este modelo de proyecto no se amolda a ese tipo de investigación; habiendo tenido que hacer una selección de aquellos elementos de gran relevancia para el proyecto, siendo consciente de la existencia de muchos más. Al mismo tiempo, el proceso manual descrito en este proyecto se ha de tomar como una investigación y reto de mejora en las técnicas aprendidas en la asignatura de Xilografía, llevando al individuo a superar sus límites. Siendo evidente la aclaración de que se seguirá con esta línea de trabajo para poder desarrollar nuevos proyectos de mayor profundidad y desarrollo en este concepto y temática. Queda pendiente, como se ha apuntado en esta memoria, el compromiso de colgar estas seis ilustraciones en redes sociales con el fin de cerrar el círculo que completaría el objetivo final de llegar a una mayor cantidad de personas y por lo tanto influenciar en ellas.

## 6. Bibliografía.

### 6.1 Libros y documentación.

Actas del Seminario-Exposición, (2002). *Seres híbridos. Apropiación de motivos míticos mediterráneos*. Madrid, España: Casa Velázquez. ISBN: 84-369-3686-8

Barbé Arrillaga, Juan (2017). *Las plantas y su papel. 102 recetas papeleras*. Asturias, España: HiFer editor. ISBN: 978-84-16209-84-2

Borges, Jorge Luis (1986). *El libro de los seres imaginarios*. Barcelona, España: Libro amigo. ISBN: 84-02-08177-0

Carroll, Lewis (2018). *Alicia en el país de las maravillas*. Brcelona, España: Penguin Random House Grupo Editorial. ISBN: 978-84-9105-225-8

Catafal, Jordi y Oliva, Clara (2013). *El grabado*, Barcelona: Parramon. ISBN: 9788434224803

Dunca, Paul y Müller, Jürgen (editores) (2018). *Cine de terror*. Barcelona, España: Tachen. ISBN: 978-3-8365-6183-9

Jung, Carl G. (1994). *Tipos psicológicos*. Barcelona, España: Edhasa Editorial. ISBN: 84-350-1434-7

Gavira, Angeles (Coordinadora editorial) (2018). *El libro de la mitología*. Londres, England: Dorling Kindersley Limited. ISBN: 978-84-460-4697-4

Lovecraft, H. P. (2018). *En las montañas de la locura*. Madrid, España: Valdemar. ISBN: 97884-7702-618-1

Lovecraft, H. P. (2017). *Edición anotada H. P. Lovecraft*. Madrid, España: Akal. ISBN: 9788446043867

Lovecraft, H. P. (2018). *Los mitos de Cthulhu*. Madrid, España: Alianza Editorial. ISBN: 978-84-206-4334-2

Lovecraft, H. P. , Alcatena, Enrique (2008). *Bestiario*. Barcelona, España: Libros del zorro rojo. ISBN: 978-84-965099-3-1

Kafka, Franz (2019). *La metamorfosis y otros relatos*. Barcelona, España: Alma Editorial. ISBN: 978-84-17430-08-5

King, Stephen (2012). *It*. Barcelona, España: Penguin Random House Grupo Editorial. ISBN: 978-84-9759-379-3

Ligotti, Thomas (2018). *Noctario, Relatos extraños y terroríficos*. Madrid, España: Valdemar. ISBN: 978-84-7702-887-1

Machen, Arthur (2017). *El gran Dios Pan*. Madrid, España: Valdemar. ISBN: 978-84-7702-806-2

Orwell, George (2017). *Revelión en la granja*. Barcelona, España: Penguin Random House Grupo Editorial. ISBN: 978-84-9989-095-1

Rodríguez Fischer, Cristina (Coordinadora) (2016). *Arte. Historia completa*. Barcelona, España: Blume. ISBN: 978-84-16138-85-2

Rodríguez Fischer, Cristina (Coordinadora) (2016). *Cine. Historia completa*. Barcelona, España: Blume. ISBN: 978-84-17056-03-2

Sáez Castán, Javier (Ilustración); Murugarren, Miguel (Comentarios)(2003). *Animalario universal del profesor Revillod, almanaque ilustrado de la fauna mundial*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica. ISBN: 9788437506982

Shelley, M., (2015). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. España, España: Alma editorial. ISBN: 9788415618799

Sheppard, Joseph (1930). *Anatomy: a complete guide for artists*. London, England: Watson-Guption Publications. ISBN: 0-8230-0218-7

Stephen Rogers, Peck (1979). *Atlas of human anatomy for the artist*. New York, United States: Oxford University Press Inc. ISBN 0-19-500052-8

Uhlenbroek, Charlotte (2009). *Vida animal*. Madrid, España: Dorling Kindersley. ISBN: 978-84-205-5582-9

Walter Chambers, Robert (2018). *El Rey de amarillo*. Madrid, España: Valdemar. ISBN: 978-84-7702-780-5

Wells, H. G. (2019). *La guerra de los mundos*. Barcelona, España: Austral. ISBN: 978-84-08-21006-1

Wells, H. G. (2019). *La máquina del tiempo*. Barcelona, España: Austral. ISBN: 978-84-08-21005-4

## 6.2 Proyectos académicos.

Cremades Rubio, S. (2016-09-14). *Naturaleza Innata, Procesos de experimentación en la xilografía*. TFM. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/74358>

Domingo Parra, C. (2015-01-12). *Conciencia híbrida: animales humanizados*. TFG. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/45975>

Hurtado Hurtado, I. (2016-02-04). *MONSTRUOS DE AYER, MONSTRUOS DE HOY*. TFG. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/60593>

Pascual Ledesma, A. (2018-04-11). *Terror prints Grabado Expandido*. TFG. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/100194>

Tormo Sevilla, G. (2018-10-11). *Diseño gráfico y textual de un mundo de fantasía. La isla y sus bestias*. TFG. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/110142>

Soria Román, A. (2016-11-14). *PROYECTO DE CÓMIC: IL RONDÒ DELL'INFERNO (EL RONDÒ DEL INFIERNO)*. TFG. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/73951>

### 6.3 Filmografía.

Alien (Alien el octavo pasajero. Dir. Ridley Scott.) 20th Century Fox/Brandywine Productions. May 25, 1979 (United States); September 6, 1979 (United Kingdom).

Creature from the Black Lagoon (La mujer y el monstruo. Dir. Jack Arnold.) Universal Pictures. 1954.

Fantastic Beasts and Where to Find Them (Animales fantásticos y dónde encontrarlos. Dir. David Yates) Heyday Films. 2016.

Animales fantásticos: Los crímenes de Grindelwald (Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald. Dir. David Yates) Heyday Films. 2018

Frankenstein (Frankenstein. Dir. James Whale) Universal Pictures. 1931.

The island of Dr. Moreau (La isla infernal del Dr. Moreau. Dir. Don Taylor) Major Productions. 1977.

The island of Dr. Moreau (La isla infernal del Dr. Moreau. Dir. Richard Stanley, John Frankenheimer) New Line Cinema. 1996.

The Time Machine (La máquina del tiempo. Dir. Simon Wells) Warner Bros. Pictures / Dreamworks. 2002.

The Time Machine (La máquina del tiempo. Dir. George Pal) Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). 1960.

Le montagne della follia (At the Mountains of Madness) (En las montañas de la locura. Dir. Michele Botticelli) Cthulhu films. 2008.

The fly (La mosca. Dir. Kurt Neumann) 20th Century Fox. 1958.

The fly (La mosca. Dir. David Cronenberg) Brookfilms. 1986.

The Shape of Water(La forma del agua. Dir. Guillermo del Toro.) Bull Productions / Fox Searchlight. 2017.

## 6.4 Webgrafía.

Artforum, Alberto Savinio

< <https://www.artforum.com/print/reviews/201802/alberto-savinio-73671> > [ Consulta: 13 de Enero 18:22 2020]

Biblioteca Nacional, Xilografía

< <https://www.bn.gov.ar/resources/conferences/pdfs/seibert-ponencia.pdf> > [Consulta: 13 de Enero 18:23 2020]

Facebook Vinz Feel Free

< <https://www.facebook.com/Vinzfeelfree/> > [ Consulta: 13 de Enero 18:30 2020]

Filmaffinity, películas

< <https://www.filmaffinity.com/es/film914166.html> > [ Consulta: 13 de Enero 18:32 2020]

< <https://www.filmaffinity.com/es/film383204.html?platform=hootsuite> > [ Consulta: 20 de Febrero 18:34 2020]

< <https://www.filmaffinity.com/es/film944411.html> > [ Consulta: 20 de Febrero 18:36 2020]

< <https://www.filmaffinity.com/es/film194894.html> > [ Consulta: 20 de Febrero 18:36 2020]

< <https://www.filmaffinity.com/es/film197574.html> > [ Consulta: 20 de Febrero 18:36 2020]

< <https://www.filmaffinity.com/es/film353875.html> > [ Consulta: 20 de Febrero 18:36 2020]

< <https://www.filmaffinity.com/es/film708792.html> > [ Consulta: 20 de Febrero 18:36 2020]

James Jean

< <http://www.jamesjean.com/> > [ Consulta: 20 de Febrero 18:15 2020]

Javier Piñón Porfolio

< <http://www.javierpinon.com/homepage.html> > [ Consulta: 26 de Mayo 18:15 2020]

MoMa, Max Ernst

< <https://www.moma.org/artists/1752?=&page=3&direction=fwd> > [Consulta: 26 de Mayo 18:10 2020]

Museo Placio de Bellas Artes

< <http://museopalaciodebellasartes.gob.mx/micrositios/hibridos/> > [Consulta: 26 de Mayo 12:36 2020]

National Geographic

< <https://historia.nationalgeographic.com.es/personajes/nefertari> > [Consulta: 26 de Mayo 10:36 2020]

Tate Modern, Cuadro minotauro

< <https://www.tate.org.uk/art/artworks/watts-the-minotaur-n01634> > [Consulta: 26 de Mayo 10:36 2020]

Junta de andalucía, Medio Ambiente, Cueva de los letreros

< <http://www.juntadeandalucia.es/medioambiente/ser-vc5/ventana/mostrarFicha.do;jsessionid=1C52228B515F0C0AF631F08736F1006D?idEquipamiento=19709> > [Consulta: 26 de Mayo 10:36 2020]

Youtube; Inauguración del seminario Híbrido, el cuerpo como imaginario

< <https://www.youtube.com/watch?v=sn5n3kv7NLM> > [Consulta: 26 de Mayo 12:36 2020]

## 7. Índice de Imágenes

Fig. 1. Fragmento de la pared de la Cueva de los Letreros. Pag. 9. [Consulta: 27 de Mayo de 2020 a las 8:46] Disponible en: <http://art.loston-site.com/67021046-011/>

Fig. 2. Fragmento de fresco de la Tumba de Nefertari. Pag. 9. [Consulta: 27 de Mayo de 2020 a las 8:50] Disponible en: <https://eltemplodeses-hat.blogspot.com/2015/09/la-reina-nefertari-por-la-que-brilla-el.html>

Fig. 3. Bestiario, H. P. Lovecraft. Pag. 10. [Consulta: 27 de Mayo de 2020 a las 9:00] Disponible en: <http://mitologiasyleyendas.blogspot.com/2019/02/bestiario-hp-lovecraft-grandes-antiguos.html>

Fig. 4. “La mosca”. Pag. 10. [Consulta: 27 de Mayo de 2020 a las 9:21] Disponible en: <http://cinedelos80.blogspot.com/2014/01/la-mosca-1986-david-cronenberg-fly.html>

Fig. 5. Morlock “La maquina del tiempo”. Pag. 10. [Consulta: 27 de Mayo de 2020 a las 9:23] Disponible en: <http://monstruoteca.blogspot.com/2010/10/morlocks-hg-wells.html>

Fig. 6. “Xenomorfo”. Pag. 11. [Consulta: 27 de Mayo de 2020 a las 9:26] Disponible en: <https://co.pinterest.com/pin/508906826631869806/?lp=true>

Fig. 7. El monstruo de la laguna negra, La mujer y el monstruo. Pag. 12. [Consulta: 27 de Mayo de 2020 a las 9:30] Disponible en: <https://www.cinepremiere.com.mx/monstruo-de-la-laguna-negra-remake.html>

Fig. 8. “La vedova (The Widow)”. Pag. 12. [Consulta: 27 de Mayo de 2020 a las 9:36] Disponible en: <https://www.artforum.com/print/reviews/201802/alberto-savinio-73671>

Fig. 9. Ilustración de “A Week of Kindness”. Pag. 13. [Consulta: 27 de Mayo de 2020 a las 9:46] Disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/383791199475652002/?lp=true>

Fig. 10. Mural at Figar 1040 in Wien. Pag. 13. [Consulta: 27 de Mayo de 2020 a las 9:47] Disponible en: <https://www.facebook.com/Vinzfeelfree/>

Fig. 11. “Medusa”. Pag. 13. [Consulta: 27 de Mayo de 2020 a las 9:48] Disponible en: <http://www.javierpinon.com/image%20pages/medusas/medusa.104.html>

Fig. 12. "Becerro de oro". Pag. 14. [Consulta: 28 de Mayo de 2020 a las 8:40] Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/J.\\_J.\\_Grandville](https://es.wikipedia.org/wiki/J._J._Grandville)

Fig. 13. "AIDES LAPIN". Pag. 14. [Consulta: 28 de Mayo de 2020 a las 8:46] Disponible en: <http://www.jamesjean.com/2016/2016/3/24/good-lord>

Fig. 14. Cliché in legno per stampa xilografica. Pag. 15. [Consulta: 28 de Mayo de 2020 a las 8:46] Disponible en: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Clich%C3%A9\\_in\\_legno\\_per\\_stampa\\_xilografica\\_-\\_san\\_dl\\_SAN\\_IMG-00469267.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Clich%C3%A9_in_legno_per_stampa_xilografica_-_san_dl_SAN_IMG-00469267.jpg)

Fig. 15. Brainstorming. Pag. 15. [Creada: 20 de Septiembre de 2019 a las 9:00] Imagen de archivo propio.

Fig. 16. Mapa conceptual. Pag. 16. [Creada: 20 Septiembre de 2019 a las 9:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 17. Collage Belugocrata. Pag. 17. [Creada: 20 Septiembre de 2019 a las 9:22] Imagen de archivo propio.

Fig. 18. Ilustración Belugocrata. Pag. 17. [Creada: 20 Septiembre de 2019 a las 9:25] Imagen de archivo propio.

Fig. 19. Tablon de contrachapado. Pag. 18. [Creada: 21 Septiembre de 2019 a las 9:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 20. Plancha con gomalaca. Pag. 18. [Creada: 20 Septiembre de 2019 a las 10:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 21. Matriz dibujada. Pag. 18. [Creada: 20 Septiembre de 2019 a las 11:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 22. Tallado. Pag. 19. [Creada: 26 Septiembre de 2019 a las 12:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 23. Corte. Pag. 20. [Creada: 26 Septiembre de 2019 a las 13:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 24. Material de entintado. Pag. 20. [Creada: 15 Noviembre de 2019 a las 9:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 25. Mezcla. Pag. 21. [Creada: 15 Noviembre de 2019 a las 10:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 26. Primera. Pag. 21. [Creada: 15 Noviembre de 2019 a las 12:20]  
Imagen de archivo propio.

Fig. 27. Segunda. Pag. 21. [Creada: 17 Noviembre de 2019 a las 9:20]  
Imagen de archivo propio.

Fig. 28. Segunda Tinta azul. Pag. 22. [Creada: 17 Noviembre de 2019 a las 10:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 29. Primera tinta amarilla. Pag. 23. [Creada: 23 Noviembre de 2019 a las 9:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 30. Carta de color. Pag. 23. [Creada: 12 Diciembre de 2019 a las 9:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 31. Entintado. Pag. 24. [Creada: 12 Diciembre de 2019 a las 10:20]  
Imagen de archivo propio.

Fig. 32. Madera entintada. Pag. 24. [Creada: 12 Diciembre de 2019 a las 11:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 33. Espacio de trabajo. Pag. 24. [Creada: 12 Diciembre de 2019 a las 13:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 34. Primera tinta. Pag. 25. [Creada: 23 Noviembre de 2019 a las 11:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 35. Segunda Tinta. Pag. 25. [Creada: 25 Noviembre de 2019 a las 11:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 36. Tercera Tinta. Pag. 25. [Creada: 27 Noviembre de 2019 a las 11:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 37. Última tinta. Pag. 26. [Creada: 10 Diciembre de 2019 a las 11:20] Imagen de archivo propio.

Fig. 38. Fotomontaje. Pag. 27. [Creada: 28 de Mayo de 2020 a las 8:46]  
Imagen de archivo propio.

## 8. Anexos

### 8.1 Text de personalidad

#### Sujeto Numero 1

1.- Si fueras un animal cual serías:

- Beluga
- Ballena
- Husky

2.- De todos los colores existentes elige dos que te representen:

- Rosa chicle
- Azul cielo
- Azul verdoso

3.- Te resulta difícil presentarte a ti mismo ante otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

4.- A menudo te quedas absorto en tus pensamientos que ignoras el entorno que te rodea o te olvidas de él.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

5.- Tratas de responder a todos tus correos electrónicos lo más pronto posible y no soportas una bandeja de entrada descuidada.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

6.- Te resulta fácil permanecer relajado y concentrado incluso cuando hay algo de presión.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

7.- Normalmente no sueles iniciar las conversaciones.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

8.- Es muy raro que hagas algo simplemente por pura curiosidad.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

9.- Te sientes superior a otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

10.- Para ti es más importante ser organizado que ser capaz de adaptarte a las circunstancias.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

11.- Normalmente te sientes muy motivado y con mucha energía.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

12.- Cuando hay un debate te importa menos ganarlo que asegurarte de que nadie se sienta molesto.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

13.- Con frecuencia sientes que tienes que justificarte ante otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

14.- Tu casa y tu entorno de trabajo esta muy organizados.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

15.- No te importa ni te incomoda ser el centro de atención.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

16.- Te consideras una persona más práctica que creativa.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

17.- Es muy raro que la gente te haga sentirte molesto o alterado.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

18.- Tus planes de viaje generalmente están bien pensados.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

19.- Con frecuencia te resulta difícil entender los sentimientos de otras personas.





39.- Eres una persona relativamente callada y reservada.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

40.- Si tuvieras un negocio te costaría mucho despedir a empleados que son leales aunque su rendimiento estuviera por debajo de lo esperado.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

41.- A menudo piensas en las razones de la existencia de la humanidad.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

42.- Consideras que la lógica generalmente es más importante que el corazón cuando se trata de tomar decisiones importantes.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

43.- Disponer de todas tus opciones es más importante que tener un lista preestablecida de cosas que hacer.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

44.- Si tu amigo se siente triste por algo, es más probable que le ofrezcas apoyo emocional que sugerirle formas de tratar el problema.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

45.- Raramente te sientes inseguro.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

46.- No tienes dificultades para diseñar una agenda personal de actividades y adherirte a ella.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

47.- Cuando se trata de trabajo en equipo, tener razón es más importante que ser cooperativo.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

48.- Piensas que se deben respetar las opiniones de todos, independientemente de si están respaldadas por hechos probados o no.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

49.- Te sientes más dinámico después de pasar tiempo con un grupo de personas.



50.- Con frecuencia, extravías cosas.



51.- Te consideras una persona emocionalmente muy estable.



52.- Tu mente está siempre muy activa con ideas y planes no explorados.



53.- No te consideras un soñador.



54.- En general, te resulta difícil relajarte cuando hablas delante de muchas personas.



55.- Por lo general confías más en tu experiencia que en tu imaginación.



56.- Te preocupa demasiado lo que piensan otras personas.



57.- Si la sala está llena te quedas cerca de las paredes para evitar estar en el centro.



58.- Tienes una tendencia a posponer cosas hasta que no queda tiempo suficiente para hacer todo lo que quieres hacer.



59.- Sientes mucha ansiedad en situaciones de estrés.



60.- Crees que es mucho más gratificante gustar a la gente que ser poderoso.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

61.- Siempre has estado interesado en cosas convencionales y ambiguas, por ejemplo libros, arte o películas de cine.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

62.- Tomas la iniciativa frecuentemente en las situaciones sociales.

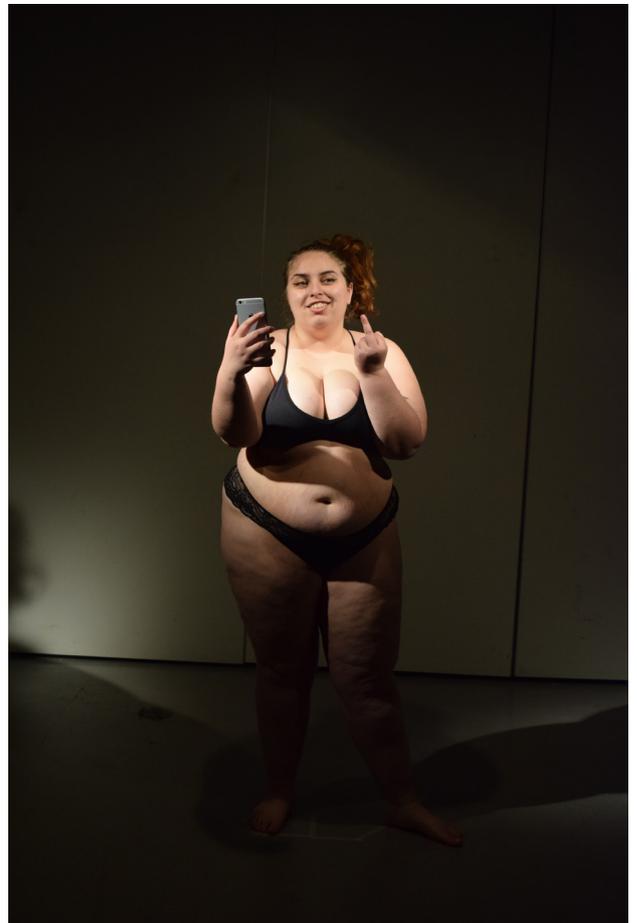
Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

Resultado: INFP-T

Palabras clave para buscar las poses: Risueña, Alegre, Feliz, Mediadora, Energética, Apasionada, Bondadosa, Comunicadora, Sociable.

Imagenes resultantes, con diferentes poses según las palabras clave.





Imágenes de referencia para la realización del collage:



Imágenes del Collage y la ilustración traducida a tintas planas para su posterior tratado en Xilografía:



## Sujeto Numero 2

1.- Si fueras un animal cual serías:

- Unicornio
- Gato
- Koala

2.- De todos los colores existentes elige dos que te representen:

- Negro
- Azul
- Gris

3.- Te resulta difícil presentarte a ti mismo ante otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

4.- A menudo te quedas absorto en tus pensamientos que ignoras el entorno que te rodea o te olvidas de él.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

5.- Tratas de responder a todos tus correos electrónicos lo más pronto posible y no soportas una bandeja de entrada descuidada.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

6.- Te resulta fácil permanecer relajado y concentrado incluso cuando hay algo de presión.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

7.- Normalmente no sueles iniciar las conversaciones.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

8.- Es muy raro que hagas algo simplemente por pura curiosidad.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

9.- Te sientes superior a otras personas.



10.- Para ti es más importante ser organizado que ser capaz de adaptarte a las circunstancias.



11.- Normalmente te sientes muy motivado y con mucha energía.



12.- Cuando hay un debate te importa menos ganarlo que asegurarte de que nadie se sienta molesto.



13.- Con frecuencia sientes que tienes que justificarte ante otras personas.



14.- Tu casa y tu entorno de trabajo esta muy organizados.



15.- No te importa ni te incomoda ser el centro de atención.



16.- Te consideras una persona más práctica que creativa.



17.- Es muy raro que la gente te haga sentirte molesto o alterado.



18.- Tus planes de viaje generalmente están bien pensados.



19.- Con frecuencia te resulta difícil entender los sentimientos de otras personas.



29.- Si alguien no responde con rapidez a tu correo electrónico, comienzas a preocuparte porque piensas que has podido decir algo incorrecto.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

30.- Como progenitor, preferirías que tu hijo fuera amable antes que inteligente.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

31.- No dejas que otras personas influyan en tus acciones.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

32.- Tus sueños tienden a concentrarse en el mundo real y sus acontecimientos.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

33.- No te lleva mucho tiempo comenzar a implicarte en actividades sociales en tu nuevo entorno de trabajo.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

34.- Eres más un improvisador natural que un planificador cuidadoso.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

35.- Tus emociones te controlan más de lo que tú las controlas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

36.- Disfrutas asistiendo a eventos sociales que requieren ir bien vestido o participando en actividades que requieren representar un papel.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

37.- A menudo pasas tiempo explorando ideas irreales y poco prácticas pero intrigantes.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

38.- Prefieres improvisar a tener que dedicar tiempo a desarrollar un plan detallado.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

39.- Eres una persona relativamente callada y reservada.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

40.- Si tuvieras un negocio te costaría mucho despedir a empleados que son leales aunque su rendimiento estuviera por debajo de lo esperado.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

41.- A menudo piensas en las razones de la existencia de la humanidad.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

42.- Consideras que la lógica generalmente es más importante que el corazón cuando se trata de tomar decisiones importantes.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

43.- Disponer de todas tus opciones es más importante que tener un lista preestablecida de cosas que hacer.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

44.- Si tu amigo se siente triste por algo, es más probable que le ofrezcas apoyo emocional que sugerirle formas de tratar el problema.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

45.- Raramente te sientes inseguro.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

46.- No tienes dificultades para diseñar una agenda personal de actividades y adherirte a ella.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

47.- Cuando se trata de trabajo en equipo, tener razón es más importante que ser cooperativo.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

48.- Piensas que se deben respetar las opiniones de todos, independientemente de si están respaldadas por hechos probados o no.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

49.- Te sientes más dinámico después de pasar tiempo con un grupo de personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

50.- Con frecuencia, extravías cosas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

51.- Te consideras una persona emocionalmente muy estable.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

52.- Tu mente está siempre muy activa con ideas y planes no explorados.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

53.- No te consideras un soñador.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

54.- En general, te resulta difícil relajarte cuando hablas delante de muchas personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

55.- Por lo general confías más en tu experiencia que en tu imaginación.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

56.- Te preocupa demasiado lo que piensan otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

57.- Si la sala está llena te quedas cerca de las paredes para evitar estar en el centro.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

58.- Tienes una tendencia a posponer cosas hasta que no queda tiempo suficiente para hacer todo lo que quieres hacer.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

59.- Sientes mucha ansiedad en situaciones de estrés.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

60.- Crees que es mucho más gratificante gustar a la gente que ser poderoso.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

61.- Siempre has estado interesado en cosas convencionales y ambiguas, por ejemplo libros, arte o películas de cine.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

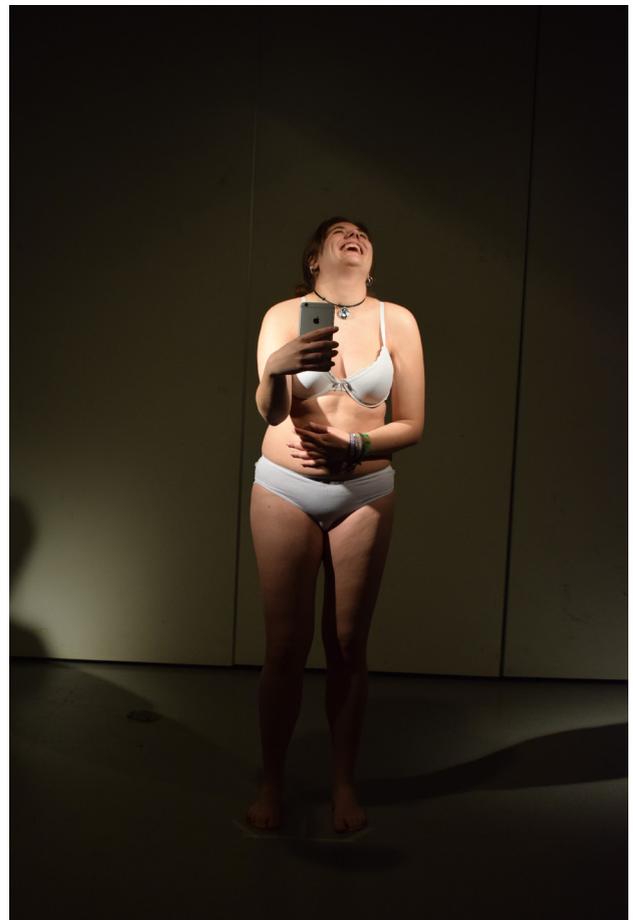
62.- Tomas la iniciativa frecuentemente en las situaciones sociales.

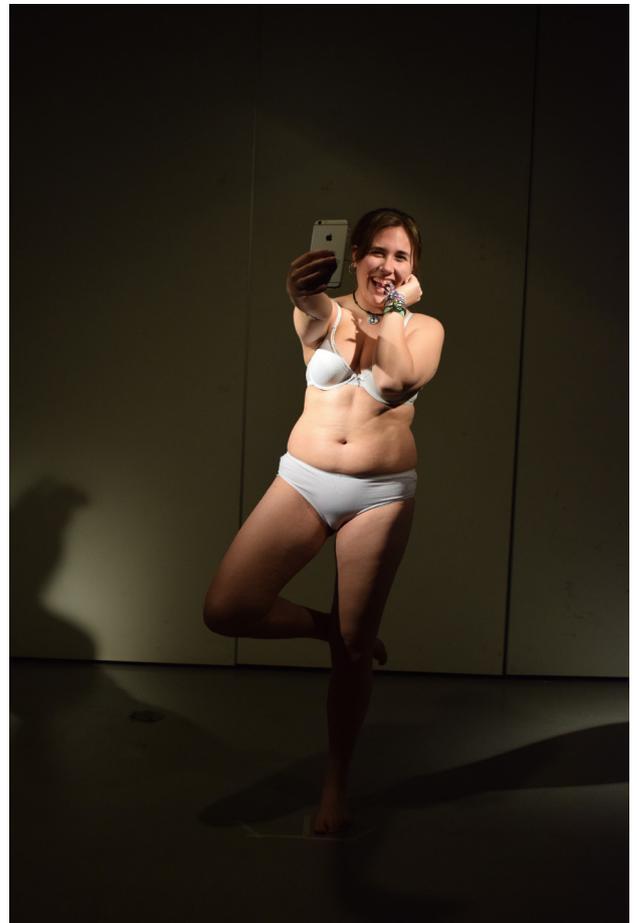
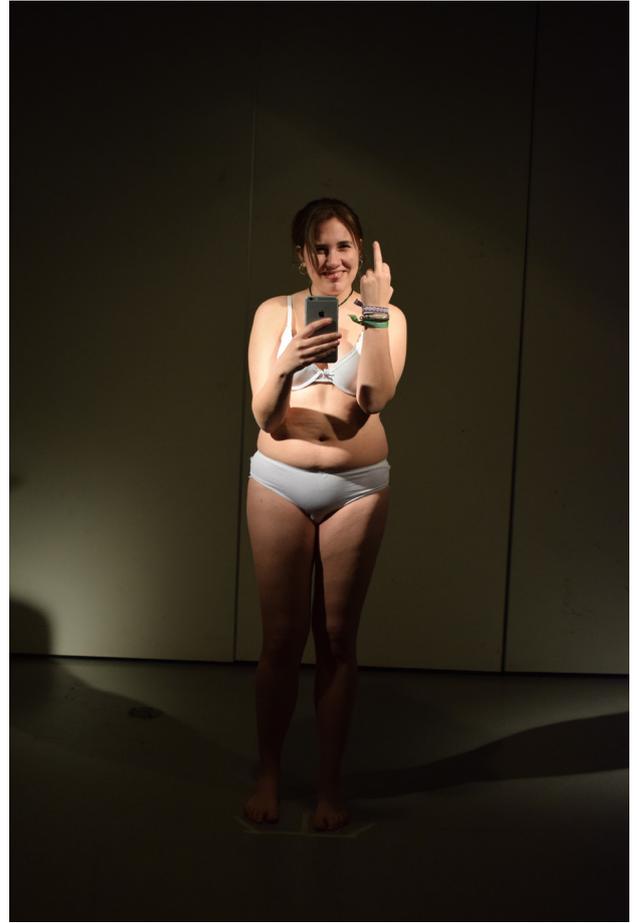
Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

Resultado: INFP-T

Palabras clave para buscar las poses: Brava, Directa, Borde, Fiestera, Desenfadada, Convencida, Elocuente, Abierta.

Imagenes resultantes, con diferentes poses según las palabras clave.





Imágenes de referencia para la realización del collage:



Imágenes del Collage y la ilustración traducida a tintas planas para su posterior tratado en Xilografía:



### Sujeto Numero 3

1.- Si fueras un animal cual serías:

- Gato
- Búho
- Ardilla

2.- De todos los colores existentes elige dos que te representen:

- Azul
- Verde
- Rojo oscuro

3.- Te resulta difícil presentarte a ti mismo ante otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

4.- A menudo te quedas absorto en tus pensamientos que ignoras el entorno que te rodea o te olvidas de él.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

5.- Tratas de responder a todos tus correos electrónicos lo más pronto posible y no soportas una bandeja de entrada descuidada.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

6.- Te resulta fácil permanecer relajado y concentrado incluso cuando hay algo de presión.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

7.- Normalmente no sueles iniciar las conversaciones.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

8.- Es muy raro que hagas algo simplemente por pura curiosidad.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

9.- Te sientes superior a otras personas.



10.- Para ti es más importante ser organizado que ser capaz de adaptarte a las circunstancias.



11.- Normalmente te sientes muy motivado y con mucha energía.



12.- Cuando hay un debate te importa menos ganarlo que asegurarte de que nadie se sienta molesto.



13.- Con frecuencia sientes que tienes que justificarte ante otras personas.



14.- Tu casa y tu entorno de trabajo esta muy organizados.



15.- No te importa ni te incomoda ser el centro de atención.



16.- Te consideras una persona más práctica que creativa.



17.- Es muy raro que la gente te haga sentirte molesto o alterado.



18.- Tus planes de viaje generalmente están bien pensados.



19.- Con frecuencia te resulta difícil entender los sentimientos de otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

20.- Tu estado de ánimo o humor pueden cambiar muy rápidamente.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

21.- En una discusión o debate, debería ser más importante la verdad que la susceptibilidad de la gente.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

22.- Muy raramente te preocupa cómo afectan tus acciones a otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

23.- Tu estilo de trabajo se parece más a rachas aleatorias de mucha energía que a un enfoque metodológico y organizado.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

24.- Con frecuencia sientes envidia de otros.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

25.- Para ti, un libro o videojuego interesante normalmente es mejor que un evento social.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

26.- Ser capaz de desarrollar un plan y adherirse a él es la parte más importante de todo proyecto.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

27.- Es muy raro que te dejes llevar por fantasías o ideas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

28.- Con frecuencia te sientes ensimismado cuando caminas por entornos de la naturaleza.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

29.- Si alguien no responde con rapidez a tu correo electrónico, comienzas a preocuparte porque piensas que has podido decir algo incorrecto.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

30.- Como progenitor, preferirías que tu hijo fuera amable antes que inteligente.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

31.- No dejas que otras personas influyan en tus acciones.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

32.- Tus sueños tienden a concentrarse en el mundo real y sus acontecimientos.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

33.- No te lleva mucho tiempo comenzar a implicarte en actividades sociales en tu nuevo entorno de trabajo.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

34.- Eres más un improvisador natural que un planificador cuidadoso.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

35.- Tus emociones te controlan más de lo que tú las controlas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

36.- Disfrutas asistiendo a eventos sociales que requieren ir bien vestido o participando en actividades que requieren representar un papel.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

37.- A menudo pasas tiempo explorando ideas irreales y poco prácticas pero intrigantes.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

38.- Prefieres improvisar a tener que dedicar tiempo a desarrollar un plan detallado.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7



49.- Te sientes más dinámico después de pasar tiempo con un grupo de personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

50.- Con frecuencia, extravías cosas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

51.- Te consideras una persona emocionalmente muy estable.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

52.- Tu mente está siempre muy activa con ideas y planes no explorados.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

53.- No te consideras un soñador.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

54.- En general, te resulta difícil relajarte cuando hablas delante de muchas personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

55.- Por lo general confías más en tu experiencia que en tu imaginación.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

56.- Te preocupa demasiado lo que piensan otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

57.- Si la sala está llena te quedas cerca de las paredes para evitar estar en el centro.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

58.- Tienes una tendencia a posponer cosas hasta que no queda tiempo suficiente para hacer todo lo que quieres hacer.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

59.- Sientes mucha ansiedad en situaciones de estrés.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

60.- Crees que es mucho más gratificante gustar a la gente que ser poderoso.



61.- Siempre has estafo interesado en cosas convencionales y ambiguas, por ejemplo libros, arte o películas de cine.



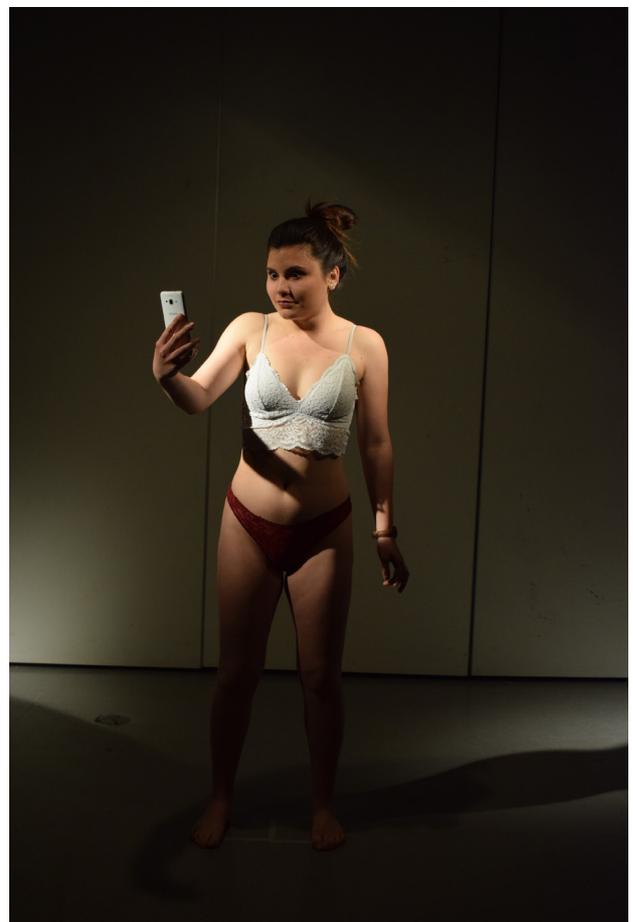
62.- Tomas la iniciativa frecuentemente en las situaciones sociales.

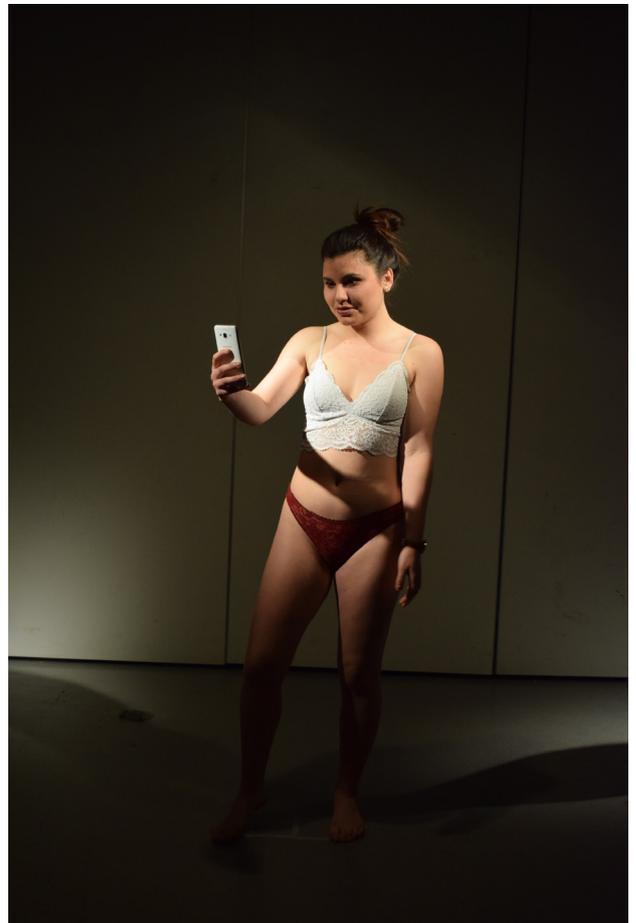
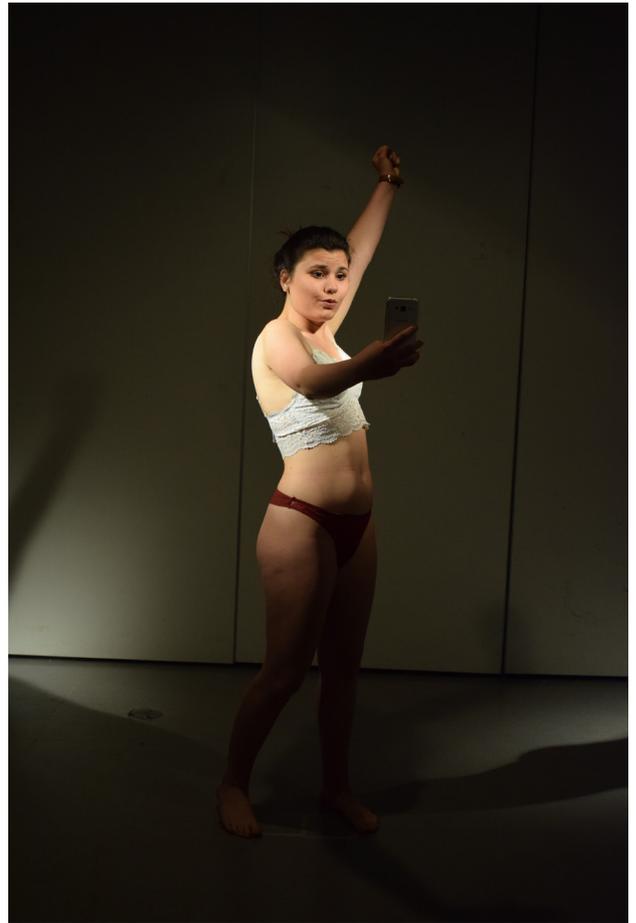


Resultado: ENFP-T

Palabras clave para buscar las poses: Sociable, Coqueta, Directa, Des-  
pistada, Espesa, Abierta, Impaciente, Inocente.

Imagenes resultantes, con diferentes poses según las palabras clave.





Imágenes de referencia para la realización del collage:



Imágenes del Collage y la ilustración traducida a tintas planas para su posterior tratado en Xilografía:



### Sujeto Numero 4

1.- Si fueras un animal cual serías:

- Búho
- Serpiente
- Mantis Religiosa

2.- De todos los colores existentes elige dos que te representen:

- Verde
- Negro
- Púrpura

3.- Te resulta difícil presentarte a ti mismo ante otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

4.- A menudo te quedas absorto en tus pensamientos que ignoras el entorno que te rodea o te olvidas de él.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

5.- Tratas de responder a todos tus correos electrónicos lo más pronto posible y no soportas una bandeja de entrada descuidada.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

6.- Te resulta fácil permanecer relajado y concentrado incluso cuando hay algo de presión.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

7.- Normalmente no sueles iniciar las conversaciones.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

8.- Es muy raro que hagas algo simplemente por pura curiosidad.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

9.- Te sientes superior a otras personas.



10.- Para ti es más importante ser organizado que ser capaz de adaptarte a las circunstancias.



11.- Normalmente te sientes muy motivado y con mucha energía.



12.- Cuando hay un debate te importa menos ganarlo que asegurarte de que nadie se sienta molesto.



13.- Con frecuencia sientes que tienes que justificarte ante otras personas.



14.- Tu casa y tu entorno de trabajo esta muy organizados.



15.- No te importa ni te incomoda ser el centro de atención.



16.- Te consideras una persona más práctica que creativa.



17.- Es muy raro que la gente te haga sentirte molesto o alterado.



18.- Tus planes de viaje generalmente están bien pensados.



19.- Con frecuencia te resulta difícil entender los sentimientos de otras personas.



29.- Si alguien no responde con rapidez a tu correo electrónico, comienzas a preocuparte porque piensas que has podido decir algo incorrecto.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

30.- Como progenitor, preferirías que tu hijo fuera amable antes que inteligente.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

31.- No dejas que otras personas influyan en tus acciones.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

32.- Tus sueños tienden a concentrarse en el mundo real y sus acontecimientos.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

33.- No te lleva mucho tiempo comenzar a implicarte en actividades sociales en tu nuevo entorno de trabajo.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

34.- Eres más un improvisador natural que un planificador cuidadoso.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

35.- Tus emociones te controlan más de lo que tú las controlas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

36.- Disfrutas asistiendo a eventos sociales que requieren ir bien vestido o participando en actividades que requieren representar un papel.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

37.- A menudo pasas tiempo explorando ideas irreales y poco prácticas pero intrigantes.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

38.- Prefieres improvisar a tener que dedicar tiempo a desarrollar un plan detallado.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

39.- Eres una persona relativamente callada y reservada.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

40.- Si tuvieras un negocio te costaría mucho despedir a empleados que son leales aunque su rendimiento estuviera por debajo de lo esperado.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

41.- A menudo piensas en las razones de la existencia de la humanidad.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

42.- Consideras que la lógica generalmente es más importante que el corazón cuando se trata de tomar decisiones importantes.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

43.- Disponer de todas tus opciones es más importante que tener un lista preestablecida de cosas que hacer.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

44.- Si tu amigo se siente triste por algo, es más probable que le ofrezcas apoyo emocional que sugerirle formas de tratar el problema.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

45.- Raramente te sientes inseguro.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

46.- No tienes dificultades para diseñar una agenda personal de actividades y adherirte a ella.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

47.- Cuando se trata de trabajo en equipo, tener razón es más importante que ser cooperativo.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

48.- Piensas que se deben respetar las opiniones de todos, independientemente de si están respaldadas por hechos probados o no.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

49.- Te sientes más dinámico después de pasar tiempo con un grupo de personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

50.- Con frecuencia, extravías cosas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

51.- Te consideras una persona emocionalmente muy estable.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

52.- Tu mente está siempre muy activa con ideas y planes no explorados.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

53.- No te consideras un soñador.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

54.- En general, te resulta difícil relajarte cuando hablas delante de muchas personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

55.- Por lo general confías más en tu experiencia que en tu imaginación.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

56.- Te preocupa demasiado lo que piensan otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

57.- Si la sala está llena te quedas cerca de las paredes para evitar estar en el centro.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

58.- Tienes una tendencia a posponer cosas hasta que no queda tiempo suficiente para hacer todo lo que quieres hacer.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

59.- Sientes mucha ansiedad en situaciones de estrés.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

60.- Crees que es mucho más gratificante gustar a la gente que ser poderoso.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
 1 4 7

61.- Siempre has estafo interesado en cosas convencionales y ambiguas, por ejemplo libros, arte o películas de cine.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
 1 4 7

62.- Tomas la iniciativa frecuentemente en las situaciones sociales.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
 1 4 7

Resultado: ENTP-T

Palabras clave para buscar las poses: Excéntrico, Cultivado, Raro, Recto, Serio, Paciente, Analítico.

Imagenes resultantes, con diferentes poses según las palabras clave.





Imágenes de referencia para la realización del collage:



Imágenes del Collage y la ilustración traducida a tintas planas para su posterior tratado en Xilografía:





9.- Te sientes superior a otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

10.- Para ti es más importante ser organizado que ser capaz de adaptarte a las circunstancias.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

11.- Normalmente te sientes muy motivado y con mucha energía.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

12.- Cuando hay un debate te importa menos ganarlo que asegurarte de que nadie se sienta molesto.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

13.- Con frecuencia sientes que tienes que justificarte ante otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

14.- Tu casa y tu entorno de trabajo esta muy organizados.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

15.- No te importa ni te incomoda ser el centro de atención.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

16.- Te consideras una persona más práctica que creativa.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

17.- Es muy raro que la gente te haga sentirte molesto o alterado.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

18.- Tus planes de viaje generalmente están bien pensados.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

19.- Con frecuencia te resulta difícil entender los sentimientos de otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

20.- Tu estado de ánimo o humor pueden cambiar muy rápidamente.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

21.- En una discusión o debate, debería ser más importante la verdad que la susceptibilidad de la gente.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

22.- Muy raramente te preocupa cómo afectan tus acciones a otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

23.- Tu estilo de trabajo se parece más a rachas aleatorias de mucha energía que a un enfoque metodológico y organizado.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

24.- Con frecuencia sientes envidia de otros.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

25.- Para ti, un libro o videojuego interesante normalmente es mejor que un evento social.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

26.- Ser capaz de desarrollar un plan y adherirse a él es la parte más importante de todo proyecto.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

27.- Es muy raro que te dejes llevar por fantasías o ideas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

28.- Con frecuencia te sientes ensimismado cuando caminas por entornos de la naturaleza.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7



39.- Eres una persona relativamente callada y reservada.



40.- Si tuvieras un negocio te costaría mucho despedir a empleados que son leales aunque su rendimiento estuviera por debajo de lo esperado.



41.- A menudo piensas en las razones de la existencia de la humanidad.



42.- Consideras que la lógica generalmente es más importante que el corazón cuando se trata de tomar decisiones importantes.



43.- Disponer de todas tus opciones es mas importante que tener un lista preestablecida de cosas que hacer.



44.- Si tu amigo se siente triste por algo, es más probable que le ofrezcas apoyo emocional que sugerirle formas de tratar el problema.



45.- Raramente te sientes inseguro.



46.- No tienes dificultades para diseñar una agenda personal de actividades y adherirte a ella.



47.- Cuando se trata de trabajo en equipo, tener razón es más importante que ser cooperativo.



48.- Piensas que se deben respetar las opiniones de todos, independientemente de si están respaldadas por hechos probados o no.





60.- Crees que es mucho más gratificante gustar a la gente que ser poderoso.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo

1 4 7

61.- Siempre has estafo interesado en cosas convencionales y ambiguas, por ejemplo libros, arte o películas de cine.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo

1 4 7

62.- Tomas la iniciativa frecuentemente en las situaciones sociales.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo

1 4 7

Resultado: ENFP-T

Palabras clave para buscar las poses: Tranquilo, Calmado, Abierto, Sociable, Paciente, Sereno.

Imagenes resultantes, con diferentes poses según las palabras clave.





Imágenes de referencia para la realización del collage:



Imágenes del Collage y la ilustración traducida a tintas planas para su posterior tratado en Xilografía:



## Sujeto Numero 6

1.- Si fueras un animal cual serías:

- Pingüino
- Tigre
- Búho

2.- De todos los colores existentes elige dos que te representen:

- Negro
- Azul oscuro
- Vino

3.- Te resulta difícil presentarte a ti mismo ante otras personas.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

4.- A menudo te quedas absorto en tus pensamientos que ignoras el entorno que te rodea o te olvidas de él.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

5.- Tratas de responder a todos tus correos electrónicos lo más pronto posible y no soportas una bandeja de entrada descuidada.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

6.- Te resulta fácil permanecer relajado y concentrado incluso cuando hay algo de presión.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

7.- Normalmente no sueles iniciar las conversaciones.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

8.- Es muy raro que hagas algo simplemente por pura curiosidad.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

9.- Te sientes superior a otras personas.



10.- Para ti es más importante ser organizado que ser capaz de adaptarte a las circunstancias.



11.- Normalmente te sientes muy motivado y con mucha energía.



12.- Cuando hay un debate te importa menos ganarlo que asegurarte de que nadie se sienta molesto.



13.- Con frecuencia sientes que tienes que justificarte ante otras personas.



14.- Tu casa y tu entorno de trabajo esta muy organizados.



15.- No te importa ni te incomoda ser el centro de atención.



16.- Te consideras una persona más práctica que creativa.



17.- Es muy raro que la gente te haga sentirte molesto o alterado.



18.- Tus planes de viaje generalmente están bien pensados.



19.- Con frecuencia te resulta difícil entender los sentimientos de otras personas.





39.- Eres una persona relativamente callada y reservada.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

40.- Si tuvieras un negocio te costaría mucho despedir a empleados que son leales aunque su rendimiento estuviera por debajo de lo esperado.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

41.- A menudo piensas en las razones de la existencia de la humanidad.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

42.- Consideras que la lógica generalmente es más importante que el corazón cuando se trata de tomar decisiones importantes.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

43.- Disponer de todas tus opciones es más importante que tener un lista preestablecida de cosas que hacer.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

44.- Si tu amigo se siente triste por algo, es más probable que le ofrezcas apoyo emocional que sugerirle formas de tratar el problema.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

45.- Raramente te sientes inseguro.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

46.- No tienes dificultades para diseñar una agenda personal de actividades y adherirte a ella.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

47.- Cuando se trata de trabajo en equipo, tener razón es más importante que ser cooperativo.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

48.- Piensas que se deben respetar las opiniones de todos, independientemente de si están respaldadas por hechos probados o no.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7



60.- Crees que es mucho más gratificante gustar a la gente que ser poderoso.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

61.- Siempre has estafo interesado en cosas convencionales y ambiguas, por ejemplo libros, arte o películas de cine.

Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

62.- Tomas la iniciativa frecuentemente en las situaciones sociales.

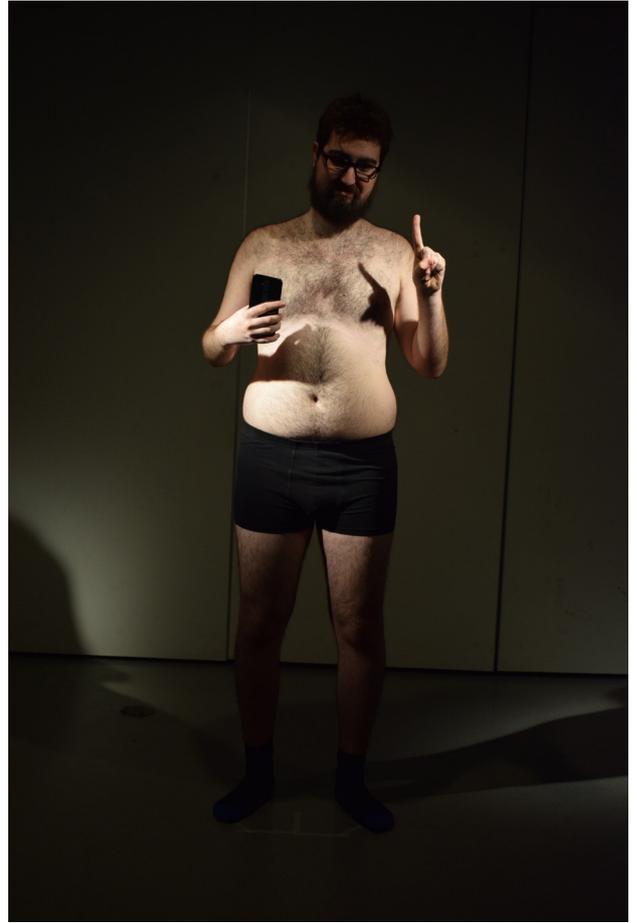
Estoy de acuerdo        No estoy de acuerdo  
1 4 7

Resultado: INFP-T

Palabras clave para buscar las poses: Serio, Tranquilo, Extrovertido, Alegre, Divertido.

Imagenes resultantes, con diferentes poses según las palabras clave.





Imágenes de referencia para la realización del collage:



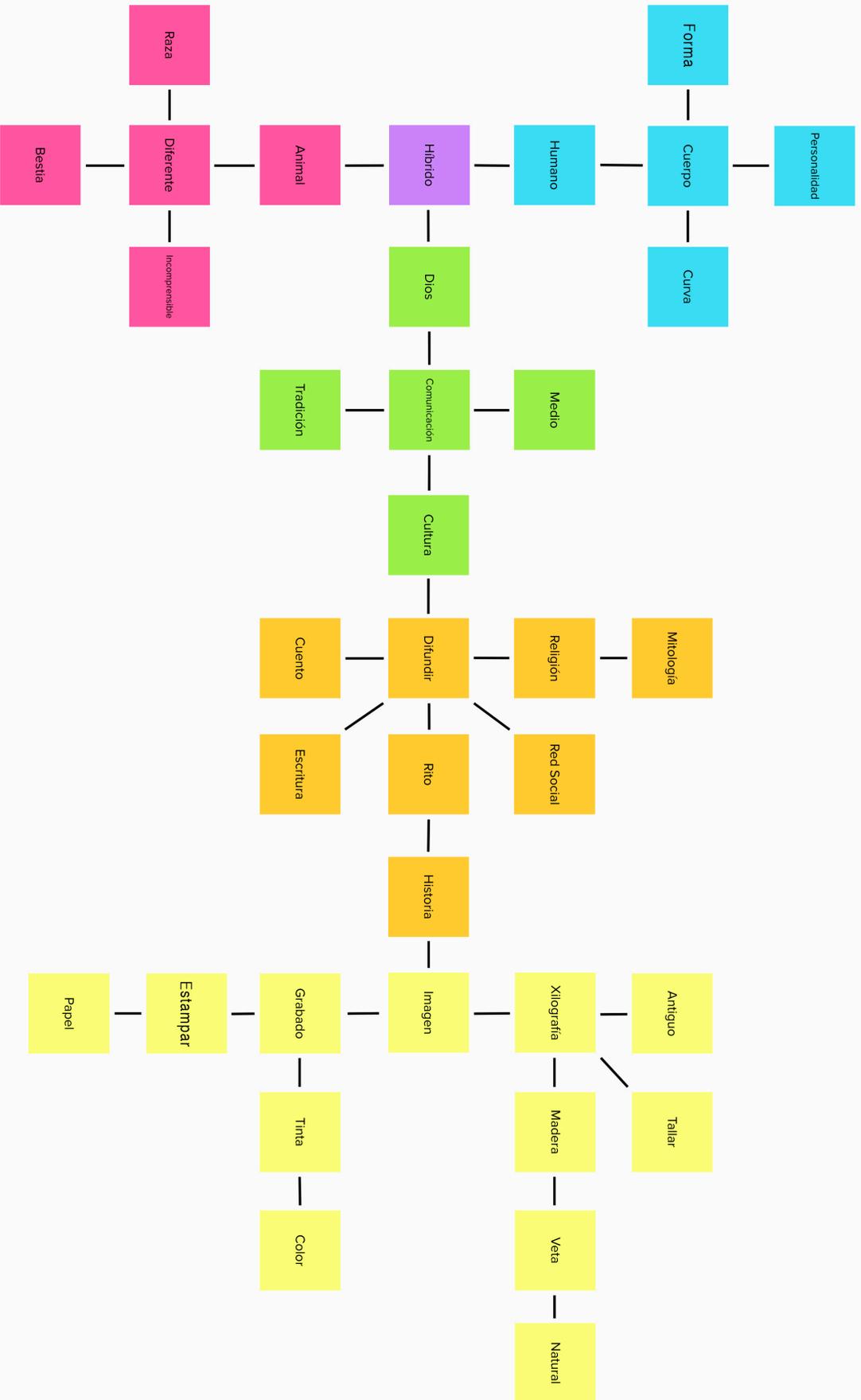
Imágenes del Collage y la ilustración traducida a tintas planas para su posterior tratamiento en Xilografía:



## 8.2 Imágenes del proceso de trabajo

Animal	Grabado	Diferente	Imagen	Humano	Xilografía	Incomprendido	Cuento	Sentimiento
Híbrido	Historia	Rito	Incomprensible	Mitología	Tradición	Sacerdote	Alienígena	Forma
Religión	Natural	Pergamino	Palabra	Bestia	Papel	Retablo	Demonio	Terror
Dios	Tinta	Desforme	Curva	Cultura	Color	Miedo	Astilla	Compartir
Empatizar	Tallar	Horror	Veta	Personalidad	Madera	Devoción	Regocijo	Sentido
Explicación	Veneración	Grabar	Razón	Crítica	Sueño	Difundir	Cuerpo	Reflexión
Celestial	Expresar	Red Social	Raza	Oscuro	Mentir	Comunicación	Rodillo	Incomprensible
Verdad	Antiguo	Torculo	Temido	Arte	Seguidores	Escritura	Relieve	Medio

Brainstorming del proyecto



Mapa conceptual del proyecto



Contrachapado de 1cm y cinco capas



Madera de haya



Madera Preparada (capa de gomalaca)



Brocha



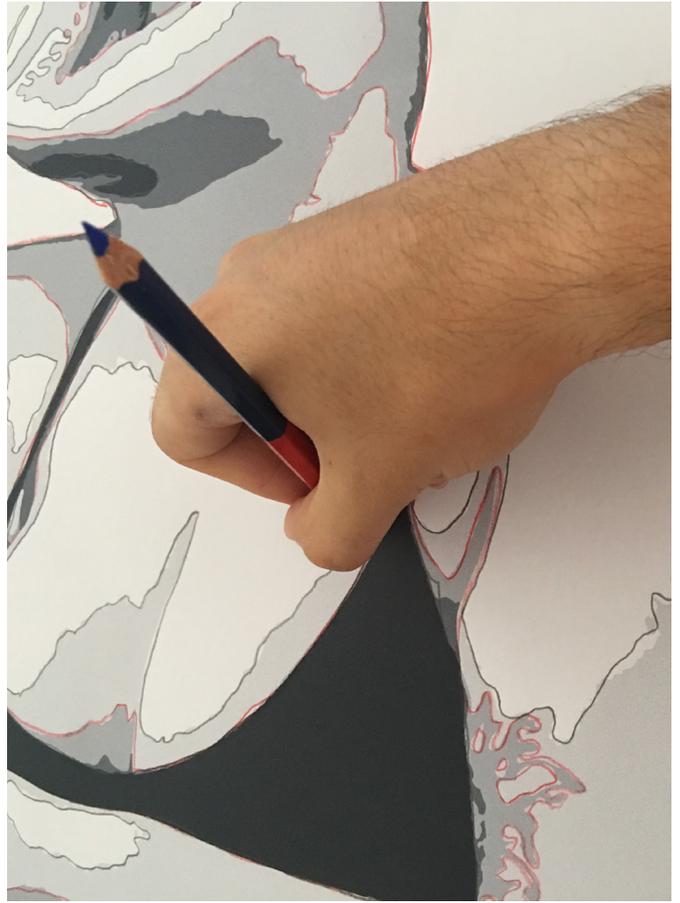
Enumeración de las tintas



Papel de calco



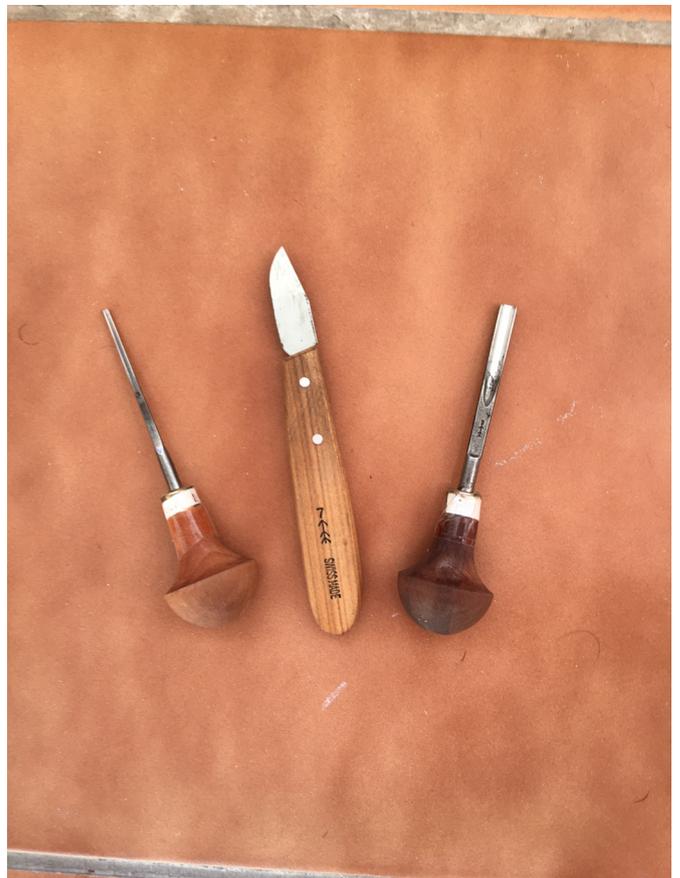
Plancha dibujada



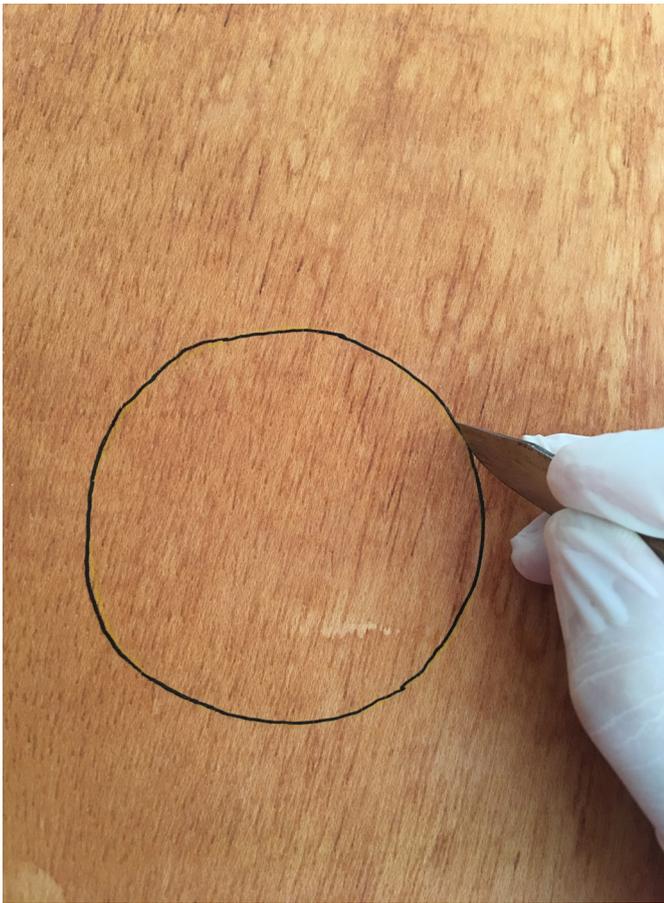
Transferencia del calco a la madera



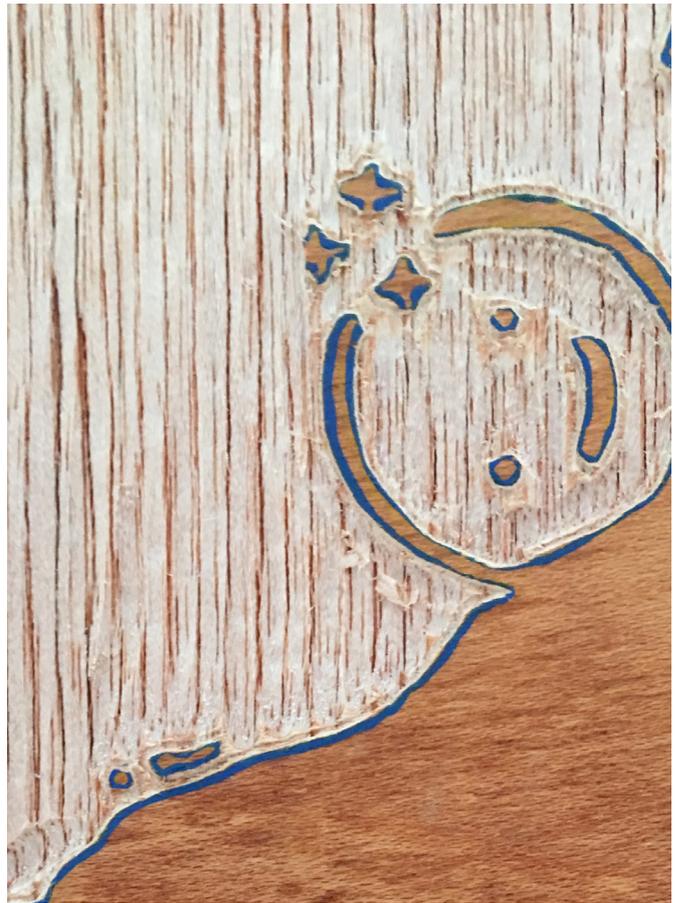
Retintado de líneas



Materiales de tallado



Tallado a cuchillo



Diferencia de tallado



Tallado con gubia



Materiales para calco



Corte del papel



Materiales de entintado



Preparado de color



Carga de rodillo



Entintado de la matriz



Plancha con respecto al tórculo



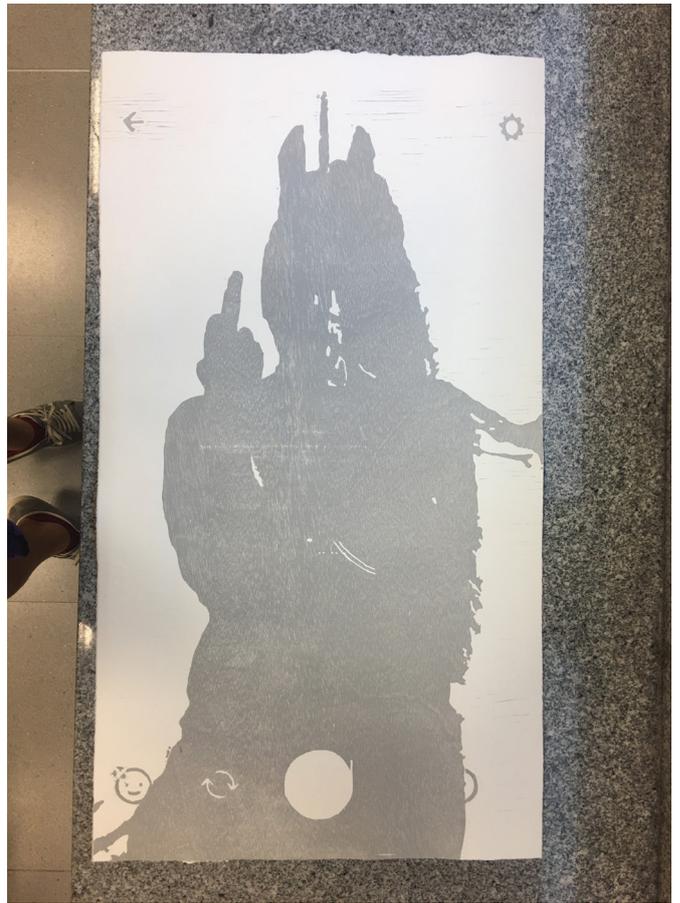
Secado 1ª tinta



Carga de otro primer color



Entintado de la matriz



Detalle de estampa



Detalle de estampa



Preparación del segundo color



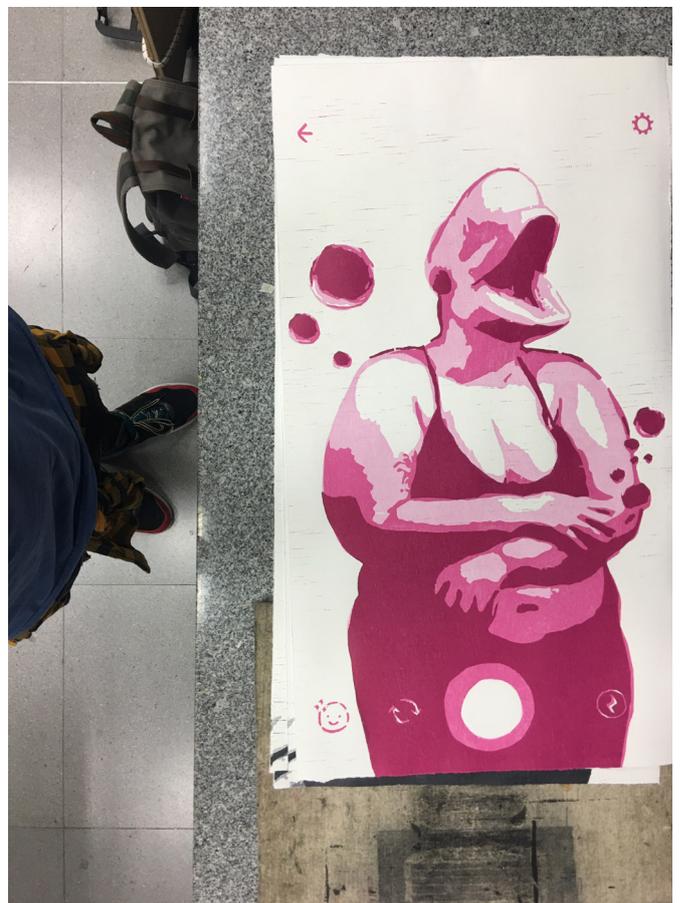
Detalle de la segunda tinta



Detalle de la segunda tinta



Detalle de la tercera tinta



Detalle de la tercera tinta



Detalle de la cuarta tinta



Detalle de la cuarta tinta



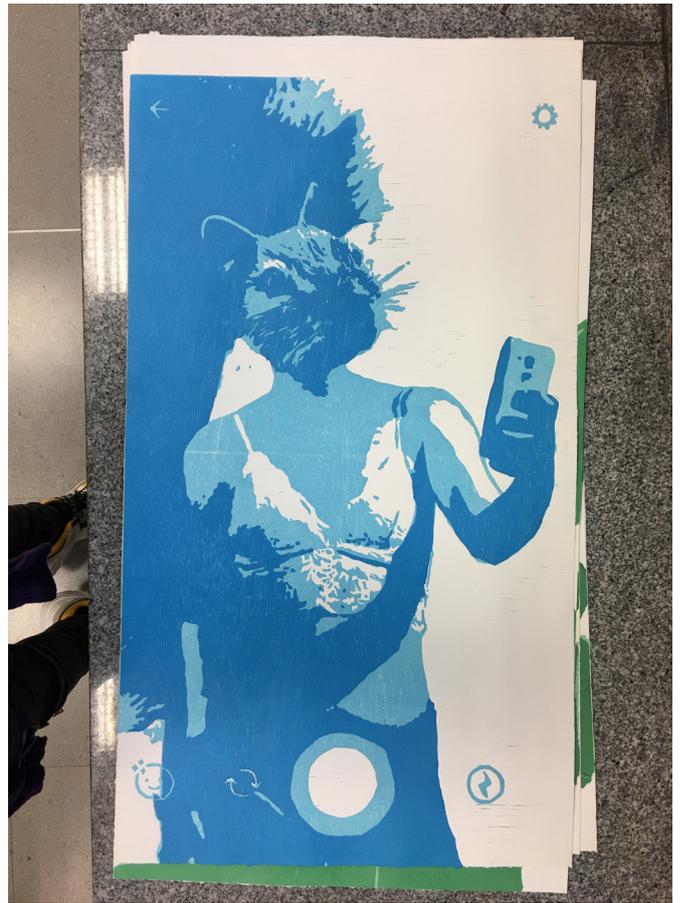
Detalle de la primera tinta



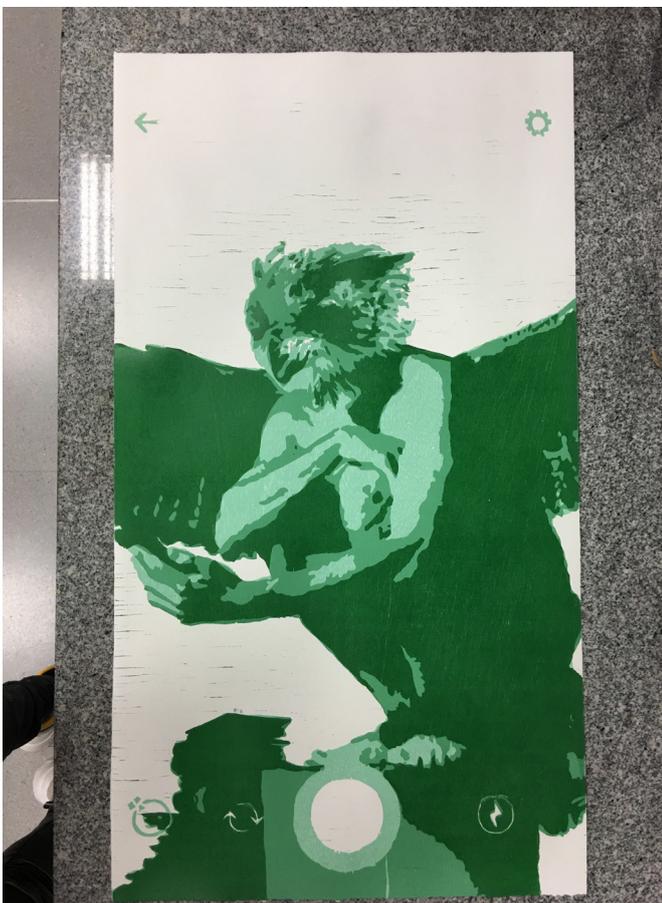
Detalle de la primera tinta



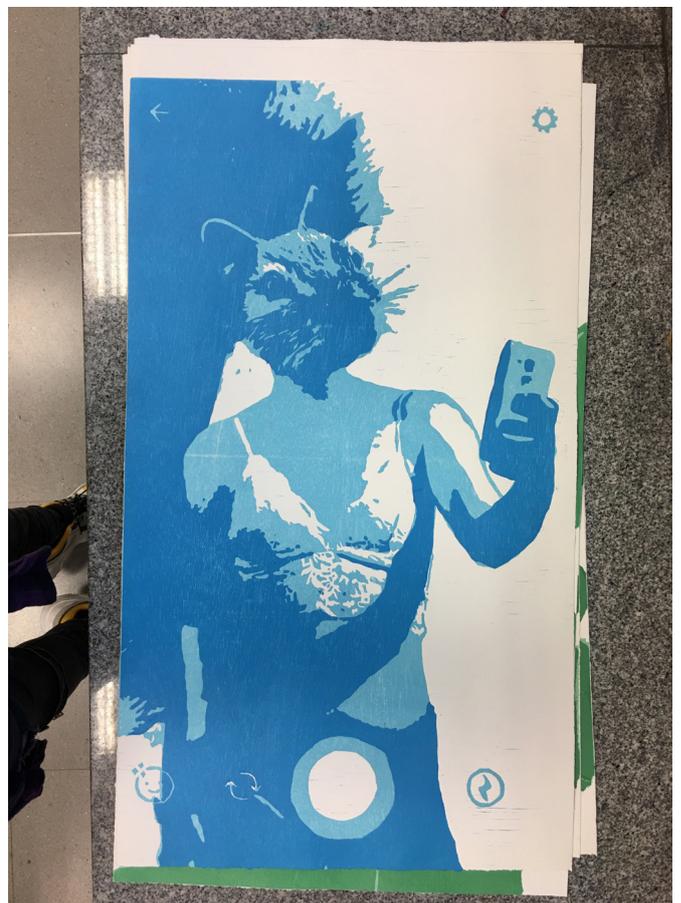
Detalle de la segunda tinta



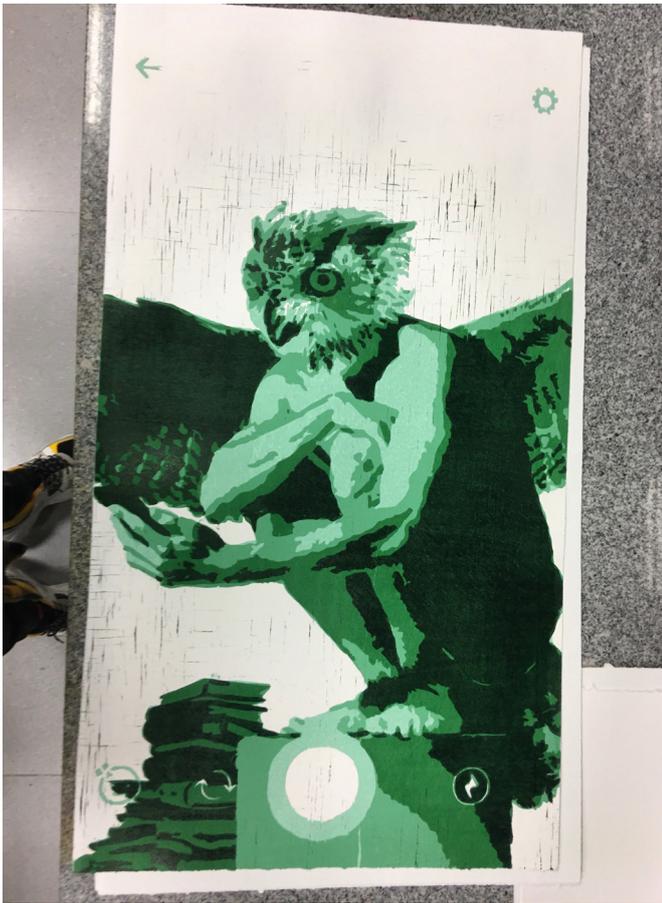
Detalle de la segunda tinta



Detalle de la tercera tinta



Detalle de la tercera tinta



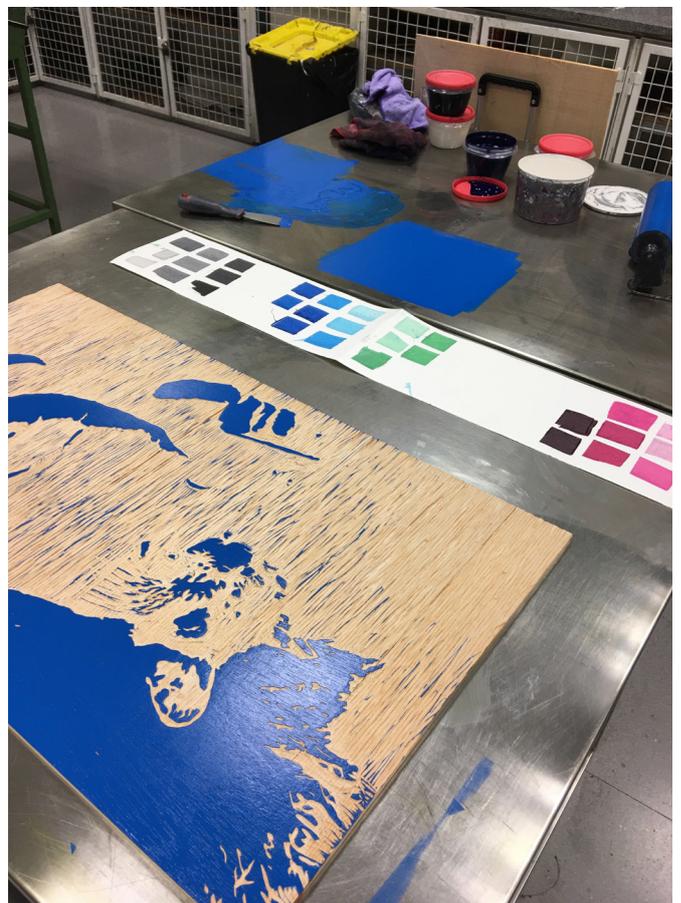
Detalle de la cuarta tinta



Detalle de la cuarta tinta



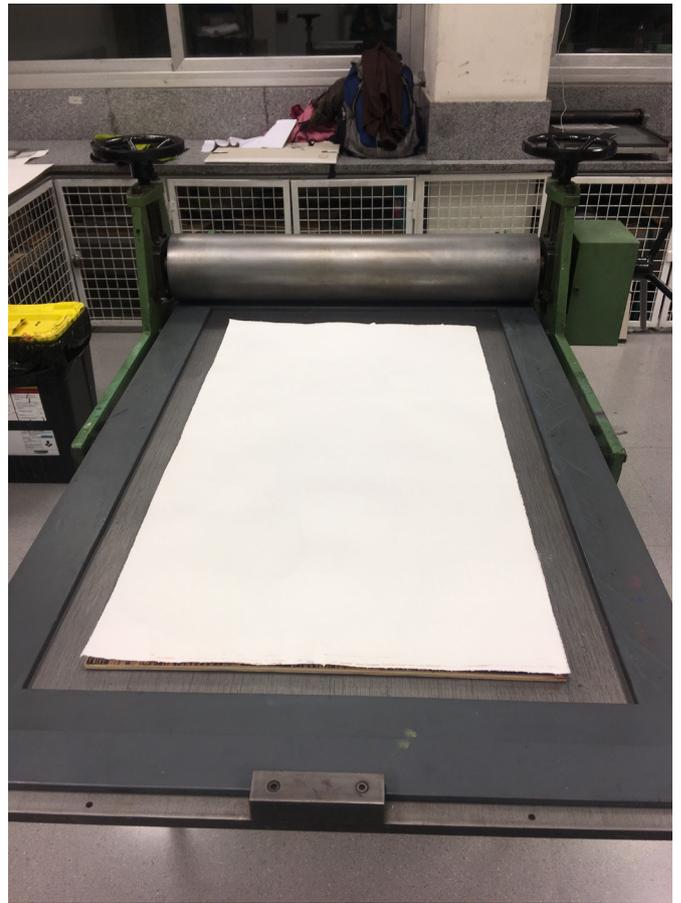
Detalle espacio de trabajo



Detalle de espacio de trabajo



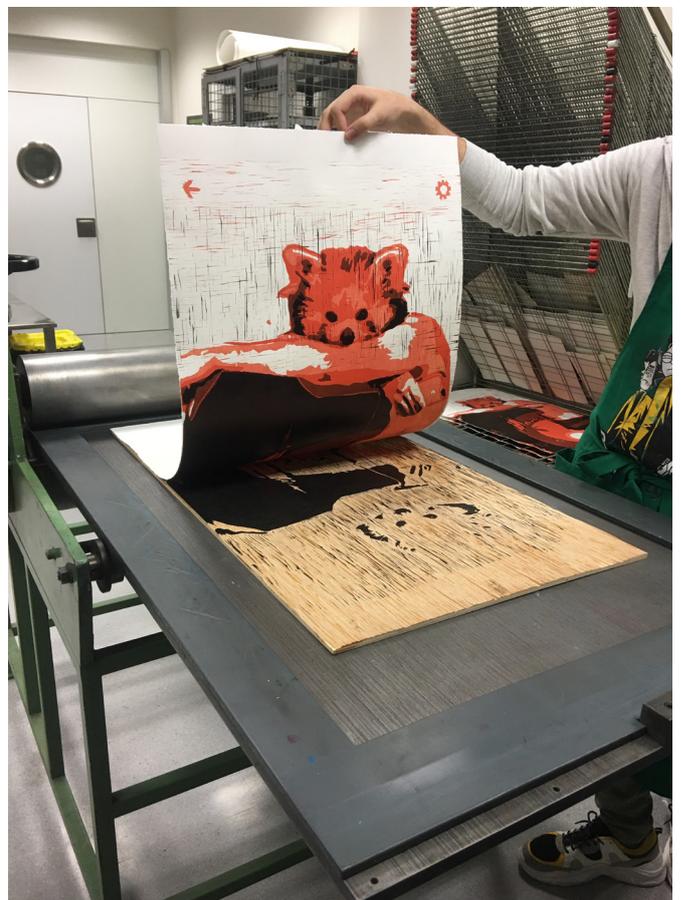
Placha



Papel



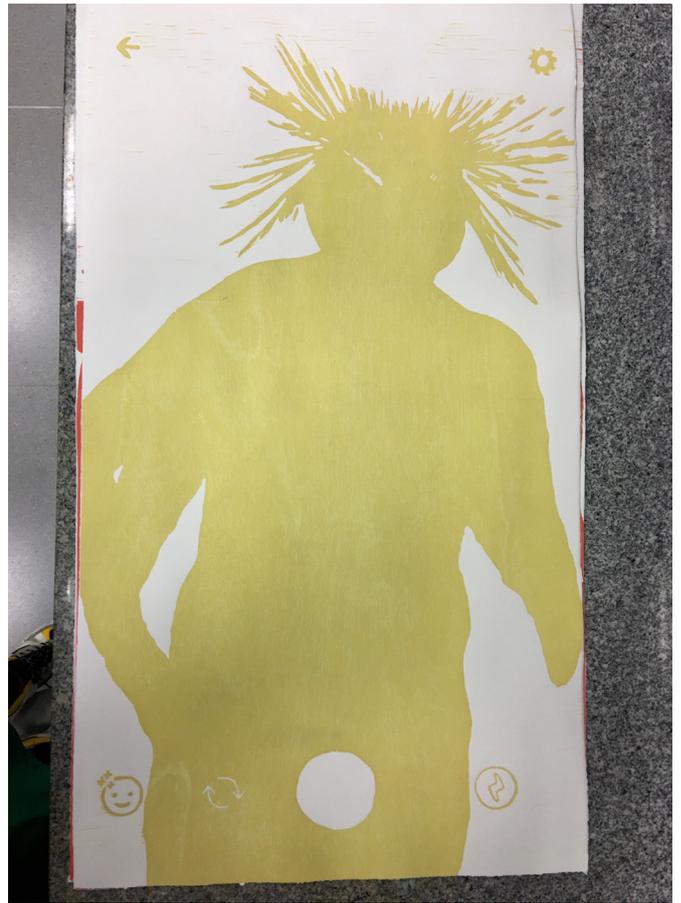
Fieltro



Detalle del resultado



Detalle de primera tinta



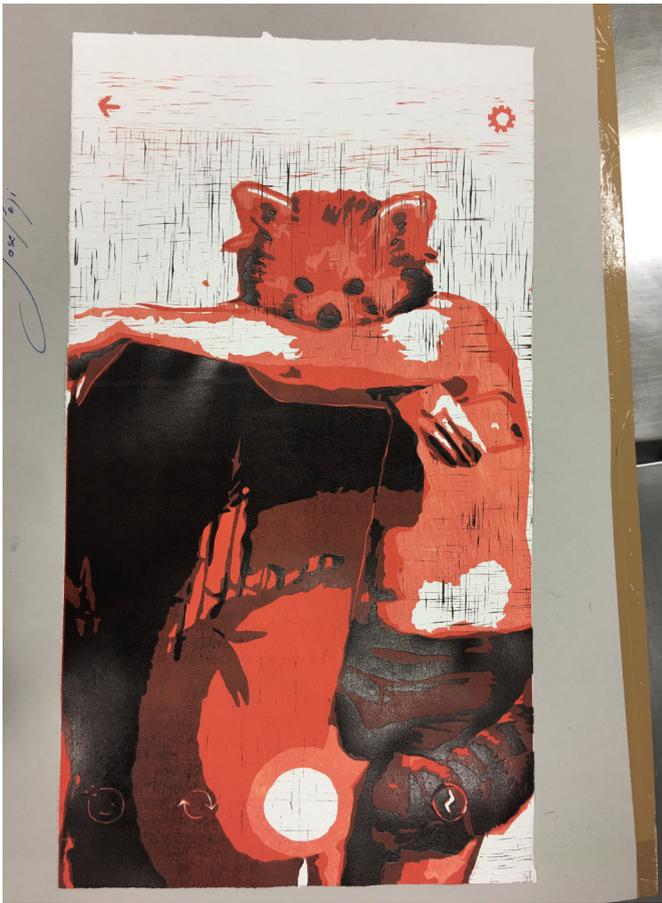
Detalle de primera tinta



Detalle de tercera tinta



Detalle de tercera tinta



Detalle de cuarta tinta



Detalle de cuarta tinta



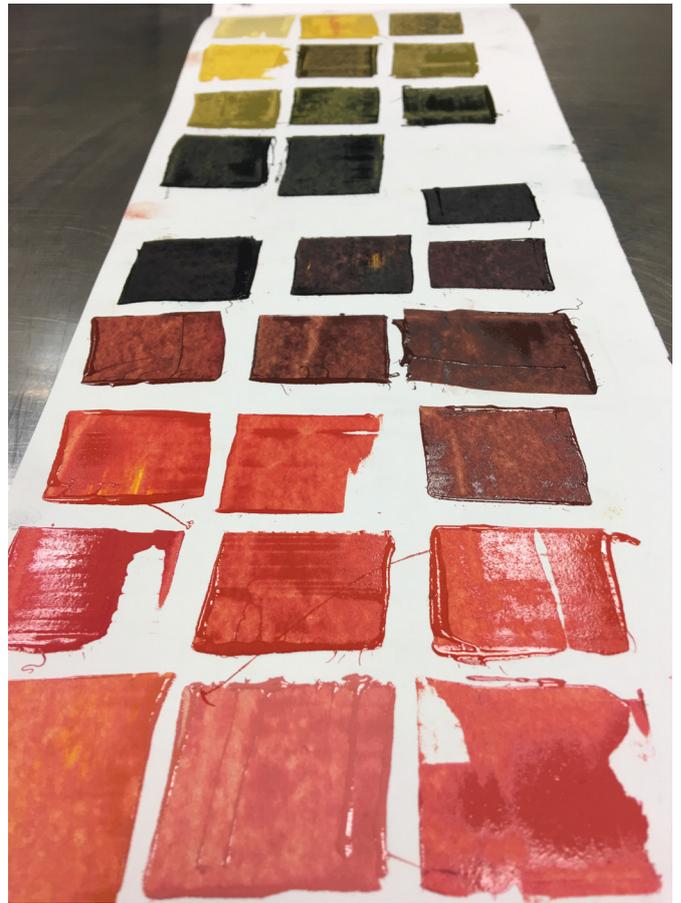
Detalle de espacio de trabajo



Detalle de espacio de trabajo



Detalle de la carta de color usada



Detalle de color usada



Imagen Belugocrata I finalizada



Imagen Unicrata I finalizada

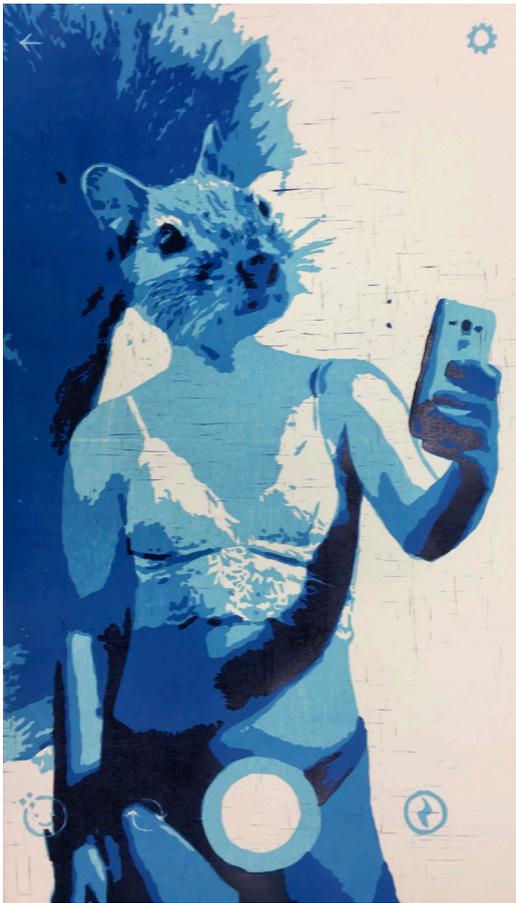


Imagen Ardillocrata I finalizada



Imagen Buhócrata I finalizada



Imagen Pandocrata Modelo Rojo I finalizada

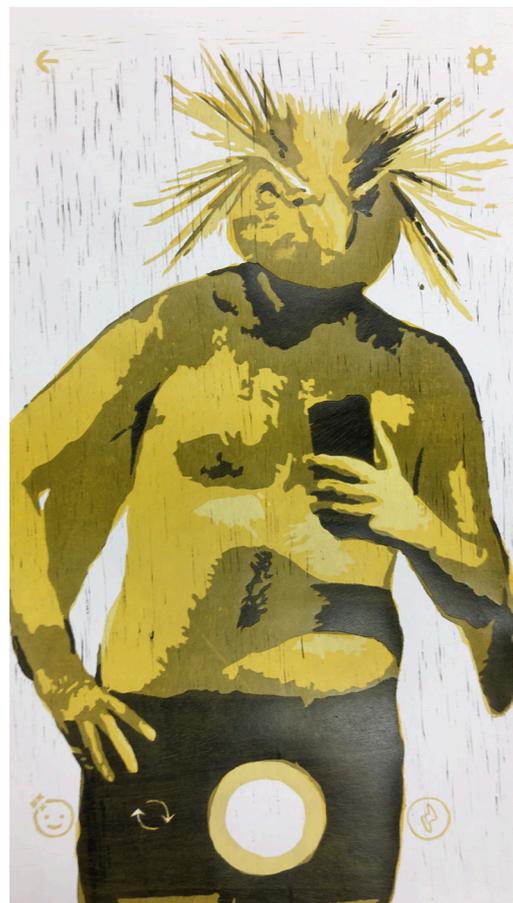


Imagen Pingüinocrata I finalizada



Montage Final del Proyecto a modo de instalación