



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Dempsey Roll. El combate como método creativo.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Moragues Corbí, Gabriel

Tutor/a: Ros Lluch, Guillermo

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022



## RESUMEN

En este trabajo se lleva a cabo un acercamiento teórico-práctico a la idea del combate como método creativo. El proyecto parte de la referencia al manga "Hajime No Ippo", cuyo protagonista es un boxeador en contacto continuo con roles extrapolables al terreno artístico.

Se establece así un símil entre púgil y artista, desarrollado a lo largo de todo el escrito. Mediante la construcción metafórica del el boxeo con el arte, se realiza un análisis teórico del combate como proyección personal, la problemática del cansancio y la relación con las figuras de poder.

En lo que respecta a la parte práctica, se llevará a cabo una propuesta de producción pictórica. Donde se expondrán una serie de cuadros que inicien lecturas propias del terreno artístico o del boxeo capaces de evocar en la idea del escrito. Tomando como referentes a artistas como Ricardo Passaporte o Arthur Cravan entre otros.

Entender el combate como método creativo y establecer un símil con la figura del púgil puede ayudar al artista a comprender y evaluar sus circunstancias tanto positivas como negativas en el terreno artístico. Así pues, esta gran metáfora pretende llegar a mi propio golpe de gracia *Dempsey Roll* en el terreno artístico.

## PALABRAS CLAVE

#combate #metáfora #derrota #cansancio #resistencia

## ABSTRACT

This work takes a theoretical-practical approach to the idea of combat as a creative method. The project starts with a reference to the manga "Hajime No Ippo", whose protagonist is a boxer in continuous contact with roles that can be extrapolated to the artistic field.

A simile is thus established between fighter and artist, which is developed throughout the entire text. Through the metaphorical construction of boxing and art, a theoretical analysis is made of combat as a personal projection, the problem of tiredness and the relationship with the figures of power.

As far as the practical part is concerned, a pictorial production proposal will be carried out. A series of paintings will be exhibited that initiate readings from the artistic field or from boxing that are capable of evoking the idea of writing. Taking as references artists such as Ricardo Passaporte or Arthur Cravan among others.

Understanding combat as a creative method and establishing a simile with the figure of the pugilist can help the artist to understand and evaluate both his positive and negative circumstances in the artistic field. So this grand metaphor is intended to get my own Dempsey Roll knockout in the artistic realm.

### **KEYWORDS**

#fighting #metaphor #defeat #fatigue #endurance

## AGRADECIMIENTOS

*A mi padre por darme una semilla, a mi madre por cuidarla. A mi hermano por aplanar el terreno, a mi abuela por ponerle nombre.*

*A Toño y Jaime por dar el sol. A Pedro, Marc y Laura por cruzar raíces. A Paula y Alfredo por regarla. A Guillermo por enseñarme otros frutos.*

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1. OBJETIVOS.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.1. Objetivos generales.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.2. Objetivos específicos.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2. METODOLOGÍA.....</b>	<b>8</b>
<b>3. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1. EL COMBATE COMO PROYECCIÓN PERSONAL.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1.1. Proyección como autorreferencialidad.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1.2. Hajime no Ippo.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1.3. Qué es ser fuerte.....</b>	<b>10</b>
<b>3.1.4. Sobre la victoria y la derrota.....</b>	<b>11</b>
<b>3.2. LA PROBLEMÁTICA DEL CANSANCIO.....</b>	<b>12</b>
<b>3.2.1. Sociedad de rendimiento.....</b>	<b>13</b>
<b>3.2.2. Hiperpasividad e hiperactividad.....</b>	<b>14</b>
<b>3.3. MAESTROS .....</b>	<b>15</b>
<b>3.3.1. Eduardo Arroyo.....</b>	<b>16</b>
<b>3.3.2. Arthur Cravan.....</b>	<b>17</b>
<b>3.4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....</b>	<b>17</b>
<b>3.4.1. Quería ser más fuerte que nadie.....</b>	<b>17</b>
<b>3.4.2. Para quien aún levante.....</b>	<b>19</b>
<b>3.4.3. Primer vistazo.....</b>	<b>20</b>
<b>3.4.4. Sin maestros.....</b>	<b>22</b>
<b>3.4.5. 1,2.....</b>	<b>23</b>
<b>3.4.6. Era un hombre.....</b>	<b>25</b>

3.4.7. Exposición y victoria.....	27
<b>4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>28</b>
<b>6. FUENTES REFERENCIALES.....</b>	<b>30</b>
<b>7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>30</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

*Dempsey Roll* recoge el proceso de investigación, desarrollo y producción a partir de la idea del combate como método creativo.

Las motivaciones para llevarla a cabo parten de la visión y lectura del manga “Hajime no Ippo” donde se sigue desde un punto muy íntimo el crecimiento del protagonista Makunouchi Ippo. En el momento en que leía este manga estaba pasando por una época donde me cuestionaba mucho mi lugar en el terreno artístico y personal. De alguna forma, encontré las respuestas a partir de reflejar las dudas del protagonista en mi vida diaria.

El trabajo pues, se divide en cuatro partes; la primera trata del combate como proyección personal, donde se ahondará en el desarrollo de varios temas nacidos a partir de juntar el boxeo con el arte, así como qué es ser fuerte o la derrota. La segunda parte consiste en ponerle nombre a problemáticas nacidas a partir del cansancio, así como la hiperpasividad o el *burnout*. La tercera parte trata de la figura de los maestros, centrándose en los artistas Eduardo Arroyo y Arthur Cravan. La cuarta parte es la materialización del proyecto, donde se crea mediante metáforas visuales y otros juegos la relación establecida entre el crecimiento del púgil con mi proceso creativo y personal.

Como objetivo, al finalizar este proyecto, intento alcanzar mi propio golpe de gracia como el del protagonista Makunouchi Ippo. Encontrado a partir de mucho entrenamiento (parte teórica) y espíritu de combate (parte práctica).

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

En el presente trabajo se articularán una serie de puntos que de forma directa o indirecta abordarán los siguientes objetivos.

#### 2.1.1. *Objetivos generales*

- Realizar una investigación en torno a la idea del método creativo.
- Llegar a una conclusión apoyada por referencias históricas, sociales y culturales a través de la metáfora púgil-artista.

#### 2.1.2. *Objetivos específicos*

- Enfocar este trabajo como una invitación personal hacia mí mismo al autoconocimiento.
- Encontrar el punto terapéutico en lo creativo.
- Conseguir una cohesión entre lo teórico y lo práctico.
- Lograr plasmarlo mediante obra física y encontrar formato adecuado.



## 2. 2. METODOLOGÍA

Todo surge a raíz de la lectura del manga *Hajime no Ippo* y el interés por empezar a retratar la figura del boxeador en mis pinturas, sin ningún fin en particular, hasta que me alejo y noto que quizás estas imágenes están diciendo algo de mí y de mis circunstancias.

La proyección de su figura a mi vida me lleva a intentar resolver cuestiones que el protagonista del manga, Makunouchi Ippo, medita a lo largo de los capítulos a raíz de sus entrenamientos y combates.

Con los objetivos ya expuestos y la introducción basada en el análisis metafórico del púgil-artista he decidido llevar una metodología de trabajo donde la parte teórica funciona como el entrenamiento conceptual del artista. Extraigo fuentes, reflexiono entorno a ellas, y escribo las conclusiones a partir de mi visión, como un boxeador practicaría su boxeo de sombras.

Y con el entrenamiento ya hecho, paso al combate, la parte práctica del escrito, una serie de cuadros que potenciarán y evocarán a la parte escrita del proyecto. Cada uno con sus referentes y motivos.

## 3. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

### 3.1. EL COMBATE COMO PROYECCIÓN PERSONAL

*¿Por qué te has hecho boxeador? Le preguntaron al irlandés Barry McGuigan, campeón de peso pluma. El respondió: “No puedo ser poeta. No sé contar historias...<sup>1</sup>”.*

#### 3.1.1. Proyección como autorreferencialidad

Boxeo, arte y uno mismo. Son campos en sí mismos autorreferenciales, que tienen su lenguaje y se pueden entender a través de la metáfora con otros. Este tejido de tres campos, en muchas ocasiones, habla de lo mismo, con tecnicismos distintos pero los mismos términos.

Y este trabajo se resuelve a través del enfoque con uno mismo, hablando desde mi memoria; porque no creo que este se apoye en grandes teorías, sino en métodos y pensamientos que han venido del análisis personal de cada tema; como la pregunta por qué es ser fuerte, el sabor de la victoria y la derrota, las problemáticas del cansancio y los maestros. Un proceso tan íntimo que no puedo entenderlo como un ejercicio de encuentro con la verdad, sino como un esfuerzo por ponerle palabras a aquello que me mueve e inquieta desde mis sensaciones.

A veces es mejor alejarse del mundo donde uno se rodea y buscar explicaciones en campos distintos. Es lo que medité cuando visualicé el boxeo. Un puñetazo podía hablarme de la realidad artística, una idea que me causó mucho interés e hizo alargar esta experiencia.

No soy fan del boxeo, de hecho no conozco prácticamente nada de su historia y recorrido, pero lo poco que sé me está llevando a darle forma a la manera de verme en la pintura y en otros campos artísticos.

#### 3.1.2. Hajime no Ippo

Este punto desarrolla las idas y venidas que tuvo la lectura de *Hajime no Ippo* en mi proceso. Como muchas otras ideas y propuestas, creo que en su lectura ocurrió lo mismo; no fui consciente del potencial hasta que fijé la mirada y me centré en observar sus matices; porque como pasa muy a menudo, una cosa es disfrutar el producto y otra prestar atención al mismo.

En el momento que me di cuenta de la cantidad de posibles propuestas generadas a partir de esa historia, los engranajes empezaron a moverse. Vi la realidad posible de explicar gracias a la metáfora como recurso artístico. Qué decía el protagonista y su historia de mí o incluso del entorno.



**Fig 1.** Primera portada del Manga *Hajime no Ippo* con título “¡El combate!”. De Morikawa Jyoji.

<sup>1</sup> J.C.Oates (2012) *Del Boxeo*, Alfaguara (p 16)

Por dejar claro el término, hago este paréntesis para explicar la metáfora<sup>2</sup>; una figura retórica de pensamiento por medio de la cual una realidad o concepto se expresan por medio de una realidad o concepto diferentes con los que lo representado guarda cierta relación de semejanza.

Desarrollaré mi punto de vista a la frase de J.C.Oates en el inicio del punto 3.1. para dar un comienzo. A día de hoy veo el inicio personal en el arte igual de enigmático como para el boxeador entrar en el terreno del combate. Con esto quiero decir lo siguiente; entramos porque hay un interés, una pulsión que al principio no sabemos definir en ningún término, pero sabemos que está ahí, existe, y es muy fuerte. Se podría decir que la producción resuelta en ese tiempo es la lucha por encontrarle las palabras a ese motivo primario que te llevó a entrar en el terreno artístico-de combate. No somos escritores, o no en esencia; algunos somos productores y nuestro lenguaje es matérico, actuamos de manera más fragmentada y dispersa que un libro de texto cualquiera, bien ordenado, que construye un sentido lógico con las palabras encadenadas una detrás de otra.

Este trabajo pues, recibe como título “Dempsey Roll”, golpe de gracia del boxeador americano Jack Dempsey, el cual consistía en virar su cuerpo de un lado a otro y con la carga de inercia generada, derrotar a sus oponentes con duros ganchos desde ambos lados; pero más importante para mi, golpe de gracia del protagonista del manga, Makunouchi Ippo, el cual desarrolló este golpe a través de mucho entrenamiento y sobretodo de vivir la derrota. Y es que este trabajo intenta ser mi golpe de gracia final después de tanto combate en el terreno académico y artístico, tantas notas mediocres o suspensos, tantos lugares donde no supe encajar un golpe, tantas pérdidas de motivación en lo que hacía o pensaba. Este trabajo es fruto de la resistencia y el profundo amor que tengo hacia algo que todavía no entiendo.

### 3.1.3. Qué es ser fuerte

*“Es como si a través de las más arduas exigencias de la personalidad física, el boxeador pudiera -a veces- trascender lo meramente físico”<sup>3</sup>*

Este trabajo surge desde el impulso vital por entender mi vida, mi expresión y las cosas que lo rodean. El análisis poético de las circunstancias me condujo a la figura del boxeador, el sujeto en lucha que resiste y se levanta porque hay un fin.

¿Qué fin encuentro en algo que no sé explicar? algo tan autorreferencial y vacío de significado para quien no participe en ello. Cómo mostrar la sensibilidad que ocupa esto en la línea a continuar.

Para no rizar más el rizo me centraré en la pregunta que da el título a este punto. Todas las lecturas que he tenido sobre el boxeo o la lucha parecían sugerirme esta cuestión. Porque de alguna forma, estos campos hablan de manera muy aguda sobre lo humano.



Fig 2. Panel del manga Vinland Saga, sobre el hecho de ser fuerte

<sup>2</sup> C.M.Turbayne (2009) *El mito de la metáfora*, V Books (p 6)

<sup>3</sup> J.C.Oates (2012) *Del Boxeo*, Alfaguara (p 62)

Ippo en el manga se cuestiona infinidad de veces esta duda; cuándo sabrá que está siendo fuerte. Y su respuesta siempre es la misma: “Lo sabré cuando consiga ganar en el siguiente combate<sup>4</sup>”. Esta es la filosofía que adopto en el proceso creativo, la respuesta a mis inquietudes las resolveré si sigo levantándome y resolviendo lo más cercano a la vista, porque es un conocimiento que viene de la experiencia diaria y no tanto de un fin alejado con una respuesta únicamente teórica y dogmática.

La duda sobre ser fuerte siempre va a estar, es lo más realista, cerrar esta pregunta está bien para saber en qué punto me encuentro, pero es importante abrir y dejar que la cuestión erosione poco a poco mi mentalidad con el tiempo para que cuando vuelva a responderla, el resultado sea distinto. Nadie se baña dos veces en el mismo río.

Al no tener la seguridad que puede proporcionarte la teoría, porque el movimiento del tiempo va a cambiar el significado de las cosas. Lo único que tira para adelante a la persona en su crecimiento, poniendo el foco en el protagonista *shonen*<sup>5</sup>, es su voluntad inquebrantable; conseguida a través de un fin existencial.

En mi caso este trabajo ha sido meditar estas cuestiones desde la práctica artística, el fin que por el momento he hallado es el disfrute y ser capaz de vivir con la conciencia tranquila. Encontrar la tranquilidad en estos tiempos es difícil, se desarrollará más esta idea en los capítulos de la problemática del cansancio.

### 3.1.4. Sobre la victoria y la derrota

*Bajo ciertas circunstancias, fracasar, perder, olvidar, desmontar, deshacer, no llegar a ser, no saber, puede en realidad ofrecernos formas más creativas, más cooperativas, más sorprendentes, de estar en el mundo.*

-Jack Halberstam, El Arte Queer del Fracaso-

Esta frase es simple y se entiende por sí misma, no se me ocurre algo más que decir después de leer esto, pero hay enseñanzas que son simples, o mejor dicho, directas. Creo que este punto debe ser entendido como una enseñanza que he aprendido de manera directa a lo largo de la carrera, y si dilato más el tiempo, a lo largo de mi vida.

Hay muchas derrotas en una vida, pero no se pueden desarrollar en un párrafo todas ellas, por lo que me centraré en lo artístico, que es lo importante en un trabajo de fin de grado en la carrera de bellas artes.

Uno empieza dibujando por gusto, sin juicios de valor externos ni internos (y si hay son pocos). Pero a medida que crece, la familia o amigos te pueden decir lo bien que lo haces y poco a poco te va generando una especie de orgullo y



**Fig 3.** Primera derrota de Makunouchi Ippo en el manga, donde muestra su agradecimiento por todo lo aprendido en el combate y deja su orgullo a un lado.

<sup>4</sup> Morikawa, Jyoji (1989) *Hajime no Ippo*. Tokio, Japan: Kōdansha

<sup>5</sup> Drummond-Mathews, A. (2010). *What boys will be: A study of shonen manga*. Nueva York: Continuum (pp 62-76)

confianza en tu línea. Normalmente en la primera etapa de la escuela no conoces a mucha gente que dibuje en la libreta en sus ratos libres y la comparativa no aparece por ese entonces. Es ya en la carrera donde en mi caso vi comparativas y “derrotas”. Es una narrativa infantil la dicha, pero creo que es algo común que ocurre en este campo, gente que en algún momento de su vida se puede haber sentido especial. Pero el día llega y recibes tu primer knock-out, es impactante, pero reconforta bajar, quitar peso y tocar tierra.

No eres el mejor, y si paras y meditas, ves que no hay un podio, que no existe un “hacia arriba”, que el conocimiento viene de todos lados si prestas atención a cada lugar y lo que ofrece, o la divagación que puedas hacer de él. La narrativa de querer ser el mejor o llegar a pensar que puedes serlo, es violenta en raíz y resultado. La liberación viene aprendida y experimentada a través de la derrota, de caer, de sentir la realidad como la que es. Que el sentido de las cosas no vienen solo de ti y tu fuerza, sino de entender también el sentido del otro<sup>6</sup>.



**Fig 4.** Frame de la película “Pequeña Miss Sunshine” donde se expone la realidad victoria/derrota – individualismo/red de apoyo

Por poner un ejemplo visual de este enfoque, se podría destacar la película “Pequeña Miss Sunshine”. En una familia desestructurada donde solo hacen que acumular derrotas, la hija quiere presentarse a un concurso de belleza, cuando ella no entra dentro del “canon ganador”, pero aun así siguen hacia delante. El ambiente frío y competitivo con el que se encuentran es el escenario de un mundo guiado por la victoria y la violencia que hay por aspirar a ella, creando personalidades profundamente individualistas. Mientras que ella y su familia, al haber saboreado la derrota en sus vidas, crean una red de apoyo entre ellos como respuesta a qué hacer después del fracaso. Esta moraleja es en esencia, terapéutica y el resultado que quiero extraer de este capítulo; la respuesta a qué hacer con la victoria y la derrota es, en este momento de mi vida, no jugar con sus términos. Crear una red de apoyo a partir del error y potenciar nuevas dinámicas que pueda generar el dejar el orgullo, la competitividad y la autoexplotación a un lado.

### 3.2. LA PROBLEMÁTICA DEL CANSANCIO

En este capítulo se abordarán las consecuencias del cansancio, elemento recurrente dentro del boxeo y del ámbito artístico. Tomando como referencia central el libro de Byung-Chul Han, “la sociedad del cansancio”<sup>7</sup>.

Es importante destacar el riesgo en toda actividad, entender cuál es la otra cara de la moneda en cada lugar. Porque las acciones tomadas en nuestra vida así como los pensamientos que nos pasan por la cabeza, tienen siempre una consecuencia y un posible riesgo que es mejor conocer para minimizar cuanto se pueda el daño ocasionado.

<sup>6</sup> Halberstam, Jack (2011) *The queer art of failure*. Duke, Estados Unidos: EGALES (p 8)

<sup>7</sup> Han, B. C. (2022). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial (p 17)

### 3.2.1. Sociedad de rendimiento

La sociedad civilizada tuvo una piel antes que la del rendimiento<sup>8</sup>. Apodada por Foucault, se nombró como sociedad disciplinaria<sup>9</sup>. Una sociedad que se fundamenta en hospitales, cárceles, cuarteles y fábricas. En esta el sujeto pasa de una zona a otra y todo vuelve a empezar, el sujeto es una mercancía que no conoce libertad y cumple con el proceso. De la escuela pasa y salta al trabajo.

Pero esto ya es pasado y no vivimos en estos términos, el sujeto ya no es “de obediencia” y pasa a ser “sujeto de rendimiento”. Estos son emprendedores de sí mismos.

La sociedad disciplinaria es una sociedad de la negatividad, negatividad de la prohibición. En cambio en la sociedad de rendimiento existe la positividad del poder (tener capacidad).

Como a la sociedad disciplinaria la rige el *no*, su red genera locos y criminales. Mientras que la sociedad de rendimiento con su positividad produce depresivos y fracasados.

Según Byung-Chul Han, al *inconsciente social* le es inherente el afán de maximizar la producción. Desarrollando que en la sociedad disciplinaria existe un límite productivo y es en la de rendimiento donde ese elemento es capaz de coger un cuerpo mayor. Usando otras palabras, la positividad del poder es mucho más eficiente que la negatividad del deber.

Esta sociedad es disciplinada, todos pasamos por esa capa, pero esta vez el foco se pone en la positividad que te capacita a hacer las cosas por ti mismo. Y aquí entra el problema de la depresión. El devenir depende de ti ahora, ya no eres colocado, tienes que seguir pasando aros, pero tú eliges tu futuro, y ante el agotamiento respecto a esto, llega la depresión, el no estar a la altura.

Este foco tan individualizado de luchar por ti, crea un cansancio además de una “atomización social” (eliminando posibles revueltas).

Es inherente al “ser bajo el capitalismo” que siempre vamos a exigirnos de más para llegar a todo, creando así un terreno hostil y competitivo donde prestar atención al otro es perder el tiempo y siempre se ha de luchar por uno mismo y su futuro por encima de todo. ¿A qué recuerda esto? Al boxeador en lucha a muerte por su victoria y, ¿Al artista...?

Se crea pues una libertad paradójica, donde el sujeto es víctima y verdugo ante un engranaje social que obliga a continuar estas prácticas agresivas. Porque



Fig 5. Imagen extraída de una cuenta de internet donde pone en alza el ser emprendedor de sí mismo sin importar las consecuencias.

<sup>8</sup> B.C.Han (2012). *Más allá de la sociedad disciplinaria. La sociedad del cansancio* (pp 25-32)

<sup>9</sup> M.Foucault (1976). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión* por Michel Foucault. (p 8)



productivamente, dejando de lado la explotación de recursos naturales como humanos... Es un éxito.

### 3.2.2. Hiperpasividad e hiperactividad

Este capítulo se desarrolla como respuesta a los términos *vita activa* y *vita contemplativa* con los que juega Hannah Arendt en su libro “La condición humana<sup>10</sup>”. El primero hace referencia a la actividad en la vida, así como el trabajo, las decisiones, etc. Mientras que el segundo es la pausa, el observar con atención. El primero son impulsos mientras que el segundo es más racional en cuanto a uso. Pero exceder más en una de las dos puede ocasionar serios problemas. Aquello que podría generar el viraje exagerado hacia una de las dos, es el cansancio.

Empezando por la hiperpasividad<sup>11</sup>, es el estado de derrota absoluto. En este devenir de las cosas el sujeto se encuentra abatido ante todo y nace en él una depresión profunda sin ningún fin existencial, siendo alguien que se limita a recibir y acatar órdenes (hasta que un día falle y acabe alejándose del conflicto) véase por ejemplo la figura de Ikari Shinji en *Neon Genesis Evangelion*. O uno más clásico, el caso de *Bartleby*<sup>12</sup>. Ambos casos siguieron las directrices hasta que, llegados a un punto, se tumbaron y no accionaron más. Convirtiéndose así en figuras sumidas por la depresión hiperpasiva. Los seres que han perdido un fin.

El caso de la hiperactividad es distinto. El límite que se conoce a raíz de seguir este estilo de vida es el *Burnout*<sup>13</sup>, donde el cual el sujeto ya no es un sujeto de obediencia como en los términos manejados por Foucault, ahora es un sujeto de poder; sus acciones, lo que consiga, dependen de él. Y como el límite con uno mismo es infinito, su rendimiento también, la persona se autoexplota hasta tocar límite siendo entonces demasiado tarde para volver atrás. Historia inmensamente repetida en el campo del boxeo o del arte.

¿Por qué es malo estar en acción? Porque las acciones las guían nuestros impulsos, y es por ello que hay que entrenar la vista contemplativa, es la que nos hará tener juicio ante las acciones que tomemos.

En estos tiempos tomar acción es convertirse en una rueda más del engranaje regido por la sociedad de rendimiento, porque hacia allí nos lleva el impulso de supervivencia. La única forma de poder empezar a notar un cambio es ser consciente de ese peligro y pararse a observar. Este ejercicio de negación ante el impulso es propio de la meditación zen; estilo de pensamiento esencialmente activo a palabras de Byung-Chul Han. Es decir, la respuesta que nos brinda el autor es de encontrar el equilibrio entre la vida activa y la contemplativa, el justo medio. Es ahí donde existe la vida activa de verdad,



Fig 6. Ikari Shinji, protagonista de la serie *Neon Genesis Evangelion*, reflejando al sujeto hiperpasivo.



Fig 7. Makunouchi Ippo en el manga *Hajime no Ippo*, reflejando al sujeto hiperactivo.

<sup>10</sup> H.Arendt, M.Cruz & R.G.Novales (1993). *La condición humana* (Vol. 306). Barcelona: Paidós (p 21)

<sup>11</sup> B.C.Han (2012). *Pedagogía del mirar. La sociedad del cansancio* (pp 49-55)

<sup>12</sup> H.Melville (1998). *Bartleby, el escribiente* (Vol. 39). Ediciones Akal.

<sup>13</sup> B.C.Han (2012). *Pedagogía del mirar. La sociedad del cansancio* (pp 77-103)

donde uno es con el entorno. Porque tanto la hiperpasividad, como la hiperactividad, son dos estados de no tomar acción ante el mundo.

### 3.3. MAESTROS

Sobre los referentes, hay muchos luchadores a quienes observar su recorrido. Antes de entrar en los dos maestros que guiaron mi estilo de combate para llevar a cabo mi golpe de gracia, siempre hay combates o eventos que te marcan o te incitan a seguir el recorrido. En mi caso puntuaré en la relación de combate entre Warhol y Basquiat<sup>14</sup>, la cual trajo 140 obras. Cada uno tenía su técnica de combate, el primero era aprovecharse de la energía productiva y creativa que albergaba el segundo, el segundo conseguía un sitio en la fama y visibilidad como el primero. Así lo veían ellos, para su exposición conjunta anunciaron esta con un cartel que simulaba un verdadero combate de boxeo, sabían qué hacían.

En este capítulo ahondaré en Eduardo Arroyo y en Arthur Cravan. Estos dos artistas están dentro del flujo artístico que intenta proyectarse a través del boxeo, cada uno a su modo y sus reglas, pero ambos casos me han despertado el interés por continuar en este proyecto. Algo así como un “no estás solo”. Son maestros, pero a la vez no me han guiado en nada, tampoco son referentes del todo, es como que de algún modo, hemos pisado el mismo ring. Y sobre los maestros, me gusta la reflexión que hace Zarathustra en el libro homónimo de Nietzsche, en el capítulo “de la virtud que hace regalos<sup>15</sup>”:

*¡Ahora yo me voy solo, discípulos míos! ¡También vosotros os vais ahora solos! Así lo quiero yo. En verdad, éste es mi consejo: ¡Alejaos de mí y guardaos de Zarathustra! Y aun mejor: ¡avergonzaos de él! Tal vez os ha engañado. El hombre del conocimiento no sólo tiene que poder amar a sus enemigos, tiene también que poder odiar a sus amigos. Se recompensa mal a un maestro si se permanece siempre discípulo. ¿Y por qué no vais a deshojar vosotros mi corona? Vosotros me veneráis: pero ¿qué ocurrirá si un día vuestra veneración se derrumba? ¡Cuidad de que no os aplaste una estatua! ¿Decís que creéis en Zarathustra? ¡Mas qué importa Zarathustra! Vosotros sois mis creyentes, ¡mas qué importan todos los creyentes! No os habíais buscado aún a vosotros: entonces me encontrasteis. Así hacen todos los creyentes: por eso vale tan poco toda fe. Ahora os ordeno que me perdáis a mí y que os encontréis a vosotros; y sólo cuando todos hayáis renegado de mí volveré entre vosotros.*

Claro que es importante tener en cuenta aquello que hacen los artistas, y copiarse es un ejercicio sano y muy educativo. Pero llega un punto donde se es consciente de un límite del conocimiento. Aquello que predicen los maestros, aquello que proyectan los demás, y aquello que proyecto yo mismo al mundo. Todo ello son fragmentos de nuestras memorias, porque lo que se dice en alto

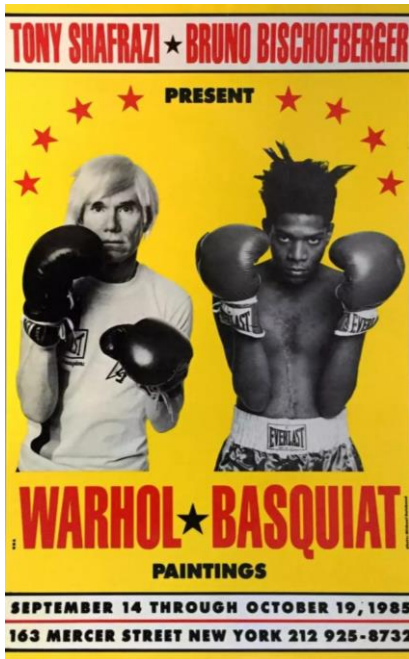


Fig 8. Cartel para la exposición colectiva entre Warhol y Basquiat. 1985



Fig 9. Imagen extraída de internet, autor desconocido. Sobre el maestro.

<sup>14</sup> N.Pulido (2015) *Basquiat, el artista que empuñó el pincel contra el racismo*. ABC

<sup>15</sup> F.Nietzsche (2016). *Así habló Zarathustra*. Alianza Editorial (pp 140-146)



con el tiempo ha cambiado, y puede que en el instante en el que se dice también sufra cambios. Por ello, el aprendizaje del método real, del conocimiento más puro, viene de una conexión muy profunda con uno mismo, y no de memorizar otras memorias, ya que la realidad, nunca se explicará a partir de una enseñanza.

Este proyecto, para justificarlo después de este texto, no es más que un punto de partida para poder explicar con términos que yo pueda entender la realidad que habito y donde soy partícipe. Pero cualquier resultado extraído de aquí o en cualquier otra lectura, debe ser entendido como un punto de partida a conocer nuestra realidad. Porque ninguna explicación podrá llegar a ella, y es el ser consciente de tu cuerpo (boxeador) y mente (productor) lo que nos acerca a la realidad. O eso pretendo intentar explicar aquí con diversas proyecciones de campo.

### 3.3.1. Eduardo Arroyo

Eduardo Arroyo es el más cercano a mí de los dos maestros. Encuentra en la pintura un sentido narrativo. No con el mismo fin, ya que él se defiende como un contrapunto de la abstracción, y ese choque no es de mi interés.

Lo que me llamó la atención fue más el registro, esa tinta plana y uso de colores de manera tan directa, capaz de crear un espacio atmosférico con un sello personal a partir de una construcción gestual tan simple.

Y, de algún modo, noto muchas poéticas en su pintura al haberle dado una profundidad narrativa a sus cuadros. Son iniciativas que me hacen entrar su mundo conceptual.

De algún modo se percibe como lo que le gusta es contar historias y escribirlas. Él conecta de ese modo con las cosas.

Él también es un ojeador conceptual del boxeo y se nota, entiende que tanto el boxeo como la narración en el arte, son cosas demasiado autorreferenciales para tratar de explicarlas nítidamente, dejando así un hueco libre a la interpretación y el pensamiento lateral de uno mismo en relación a la obra visualizada.<sup>16 17</sup>



Fig 10. Título y fecha desconocidos, obra de Eduardo Arroyo

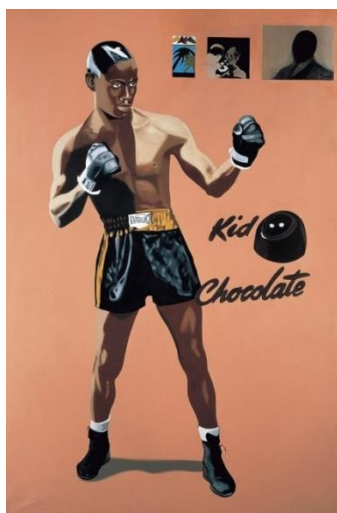


Fig 11. Kid Chocolate de Eduardo Arroyo (1972)

<sup>16</sup> Treinta Minutos, J.M.Albelda (2016). *DOCUMENTAL Retrato de Eduardo Arroyo*. “video”, Youtube

<sup>17</sup> E.Arroyo (2010) *Boxeo y Literatura*. Madrid, Turner.

### 3.3.2. Arthur Cravan

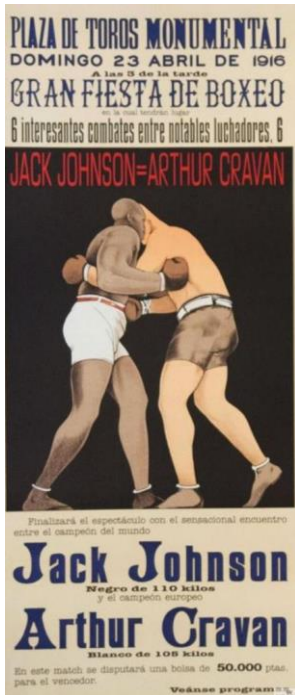


Fig 12. Cartel del combate-happening entre Arthur Cravan y Jack Johnson

De los dos maestros, es el más grande en cuerpo; por historia y contexto artístico. El padre de la visión pugilística con sentido poético. Según lo leído en sus biografías; era misterioso y más importante aún, irreverente con el contexto artístico; quería romper las normas, algo que ahora no llamaría en exceso nuestra atención con todo el tema de la sobreinformación y medios de masas.

Pero hay que enfocarlo desde su contexto. Antes del dadá, él ya quería romper los moldes, y André Bretón en su *Antología del humor negro*<sup>18</sup> mostró un interés considerable hacia la figura de Cravan para las vanguardias posteriores. Sobre todo para el dadá y su antidiscurso artístico.

Famoso fue su happening donde retó al ganador de los pesos pesados Jack Johnson en la plaza de toros de Barcelona. Cravan sabía que tenía las de perder y así fue, Johnson peleó como quiso contra él y en el sexto asalto lo noqueó sin dificultad alguna. Pero Cravan lo consiguió, la atención que tuvo ese encuentro lo convirtió en un mito artístico dentro de la historia del arte.

Cravan, con su poética, consiguió proyectar el arte a nuevos campos y terrenos inconexos fuera de la autorreferencialidad artística, hizo la metáfora mejor valorada del arte entre artista y boxeador hasta el momento. Es por eso que había que nombrarlo como uno de los dos maestros que han entrado en este terreno poético.<sup>19</sup>

## 3.4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Este punto expondrá la serie de cuadros que han surgido a partir de las divagaciones ocurridas en el proceso teórico del proyecto. Son el resultado de la unión conceptual del combate con referencias visuales y pictóricas de mi interés más personal. Cada capítulo tomará como título el nombre del cuadro que se trate.

### 3.4.1. Quería ser más fuerte que nadie

Este cuadro surge a partir del sentimiento *voyeur*<sup>20</sup>, de vivir una experiencia de manera proyectada ante la visualización del anime *Boku no Hero*, donde el personaje Endeavor lucha en un combate a vida o muerte contra un monstruo de una fuerza similar a la suya, siendo esta una pelea muy exigente para ambas partes. Endeavor tiene una crisis en el directo de la batalla donde se ve a sí mismo como alguien que aspira a ser el más fuerte, ya que ve una distancia abismal entre su fuerza y la del primer héroe del mundo. Es en este momento

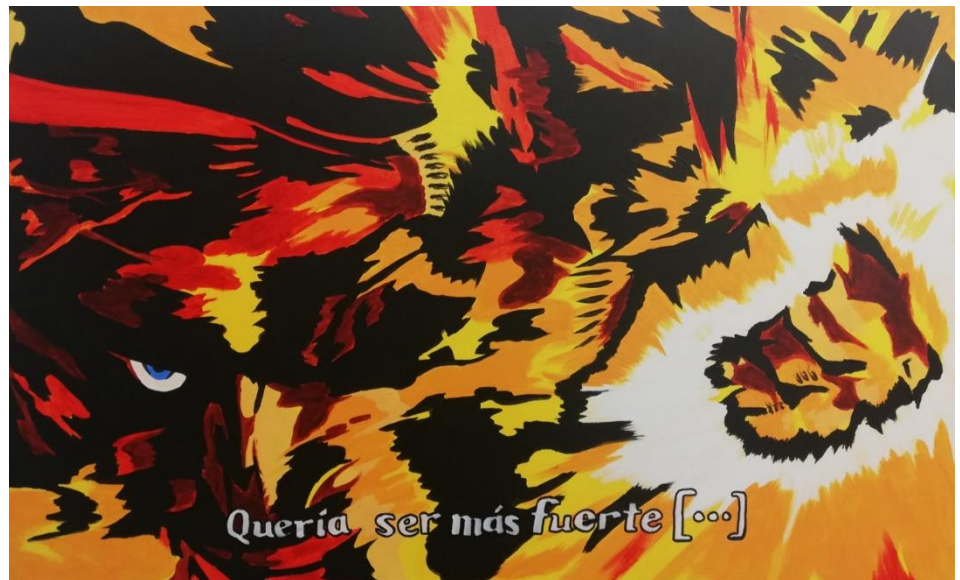
<sup>18</sup> A.Breton (1972). *Antología del humor negro*. Anagrama (p 22)

<sup>19</sup> A.Cravan & F.A.Lloyd(1977). *Arthur Cravan*. Édition Le Canaille.

<sup>20</sup> E.Castro (2018). *Yo soy un "gameyeur": el goce de ver jugar al Otro "video"*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=oxaa0pSJgk>

retratado en el cuadro donde enseña su voluntad inquebrantable como héroe, y cuenta cuál es su mayor deseo, su meta, y cómo llegar a ella. El mensaje es simple, se entiende y mastica simple, pero el anime siempre trata la historia desde un punto de vista sensacional y no tanto lógico. Se centra en los sentimientos y es desde ellos donde conecta con el público. Este cuadro pues, a nivel conceptual, no es más que el éxtasis de la proyección directa con un héroe que ha encontrado su fuerza en el fragor de la batalla. El sentirse reflejado con un personaje mientras simplemente estás viendo en la pantalla su historia.

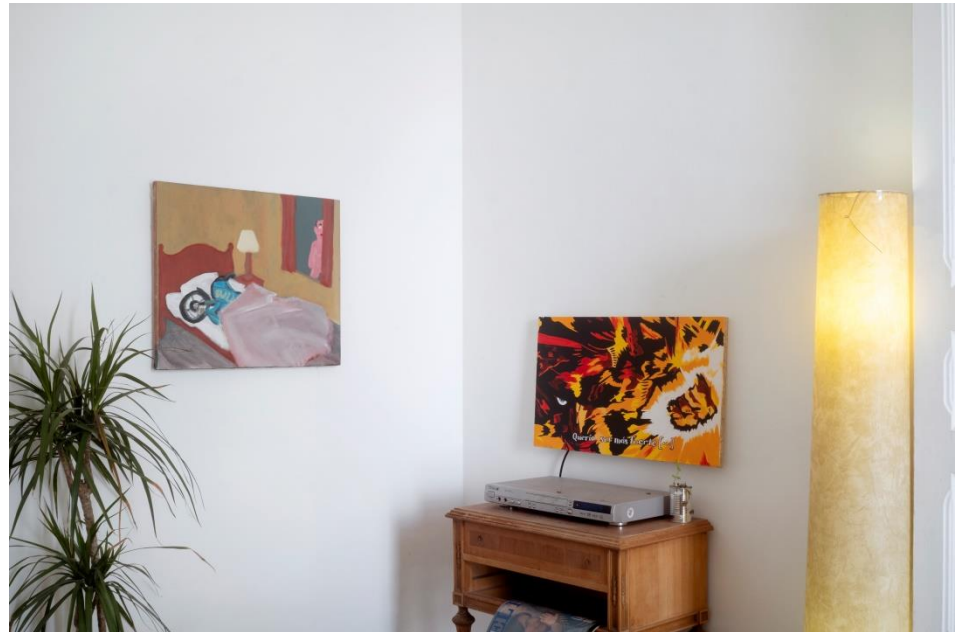
Hablando en terrenos pictóricos, este cuadro ha sido tratado con acrílico sobre tabla desechada de un taller de maderas. No fue un formato elegido por mí, el cuadro surgió al ver la forma, que coincidía con la del formato de serie audiovisual, pudiendo así rescatar el *frame* que tanto interés me despertó. Sobre el registro, tiene mucho protagonismo (como en la mayoría de las obras), el uso de las tintas planas, que podría remitir a Eduardo Arroyo. Pero en el caso de este cuadro, consigue una especie de figuración muy diluida por manchas de colores cálidos que desdibujan el contorno del personaje teniendo que fijarse uno mucho en dónde está Endeavor. Creando una proto-abstracción capaz de entrar en el terreno de la expresión a través del color; saber en qué situación se encuentra el personaje por los colores y formas que cogen estos por encima de entender dónde está el personaje.



**Fig 13.** Cuadro *Quería Ser Más Fuerte Que Nadie*, acrílico sobre tabla, 60 x 38 cm

Este cuadro fue expuesto en la exposición *Calle Guillem de Castro, 78*. En esta, tomó el cuerpo que le corresponde por narrativa, el del momento que visualizas esta imagen en la pantalla. Junto a obras de Pedro J. Aguilar, Marcos Pizarro, Laura Cano, Paula Pina, Joar Remolar, Alfredo Burgera y Leandra Delicado entre otros, estas crearon una atmósfera propia dentro de un espacio independiente. Ocurrió en el interior de un piso compartido; cuestionando así temas como los espacios expositivos.

**Fig 14.** Cuadro *Quería ser más fuerte que nadie*, expuesto en la colectiva *Calle Guillem de Castro*, 78.



### 3.4.2. Para quien aún levante

Este fue el primero en realizarse, podría decirse que estaba bromeando con la idea del boxeo en la producción artística; pero al ver acabado este, decidí agarrar con fuerza la idea y ver hasta dónde podía estirar de ella.

Para quien aún levante es un título que resuena su significado en mí, ya que surge a raíz de los poemas de Enrique Falcón; sobre el levantar expresado en *la canción del levantado*<sup>21</sup>, y *Para Quienes Aún Viven*<sup>22</sup>, Disco del grupo formado por Toundra y El Niño de Elche cogiendo como referencia los poemas de Falcón. Sus escritos me han acompañado en gran parte de mi crecimiento y es por eso que llevan mucha importancia en la toma de decisiones artísticas.

La imagen juega con la descontextualización e ideación de nuevos imaginarios. Parte a partir de la misma idea voyeur y pasiva de contemplar las cosas, en este caso, como el anterior, se visualiza un televisor. Se podría hablar de nostalgia hacia un momento pasado donde se consumía a través de ese canal comunicativo.

Pasiva además porque se entiende una referencia clara al Studio Ghibli, grupo de animación altamente reconocido que realiza obras visualmente calmadas en cuanto a tonalidades y paletas se refiere, hablando del imaginario colectivo que tenemos sobre él. Obviamente existen matices en partes concretas de sus tramas donde efectivamente rompen ese orden visual, pero no es el caso de la pantalla de inicio de sus películas, la cual retrata este cuadro.

En la original hay un animal llamado Totoro, el cual es una figura muy amable dentro del universo Ghibli, y ha sido sustituido por el sujeto pugilístico el cual realiza el golpe Corkscrew. Rompiendo así el orden que cabría esperar de esa

<sup>21</sup> E.Falcón (2013). *Porción del enemigo*. Calambur.

<sup>22</sup> Exquirla (2017). *Para quienes aún viven*. Superball Music.



**Fig 15.** Pantalla de inicio en las películas de la compañía de animación Studio Ghibli.



imagen dando paso a una inquietud controlada, siendo ella capaz de mandar una invitación a ser observada y analizada con cierta calma pero sin quedarse del todo conforme. El binomio *vita activa-vita contemplativa* entra en juego.

Respecto a lo pictórico, se trata de un acrílico sobre tabla extraída de una basura, la cual me llamó la atención por lo mismo que el cuadro anterior, ambos me remitían a un formato televisivo, y es de ahí desde donde partí. La “televisión cubo” de la que yo vi tantas películas de pequeño junto a mis padres. Una especie de homenaje a esa época de donde extraí gran parte de mi interés por la creación artística y una gama muy rica en referentes visuales.



**Fig 16.** Cuadro Para Quien Aún Levante, acrílico sobre tabla, 100 x 80 cm

### 3.4.3. Primer vistazo

Bajo las lecturas de Johan Huizinga, *De lo Lúdico*<sup>23</sup> y *lo Serio* u *Homo Ludens*<sup>24</sup>, nació la rama con más ocio en la materialización del proyecto. La reflexión que plantea Huizinga es que el propio juego tiene un cuerpo que hay que tomarse con seriedad en su contenido y forma ilimitada. Por tanto, quise guiarme por aquellos paraderos donde yo jugaba a imaginar, los dibujos animados; más concretamente los *looney tunes*, un referente tanto al nivel visual como al formal.

<sup>23</sup> J.Huizinga (2014). *De lo lúdico y lo serio*. Acerca de los Límites Entre lo Lúdico y lo Serio en la Cultura; Aullón de Haro, P., Huizinga, J., Eds, (pp 19-60)

<sup>24</sup> J.Huizinga (2012) *Homo Ludens*, Alianza Editorial



**Fig 17.** Imagen extraída de la cuenta Looney Tunes Background en instagram

Sus escenarios jugaban mucho con los colores vivos y saturados, entrando así en una dinámica fresca y divertida. Ideal para sus historias.

Este mundo creativo, en relación con la poética del boxeo, generó un cuadro con un toque incluso neo-metafísico, que podría recordar a referencias como la obra de Juan de Morenilla, por esa ruptura del orden material en el escenario de los dibujos animados.

El título coge esta forma debido al hecho del primer momento de visualización de algo que te ha llamado la atención, y la cantidad de dudas surgidas a partir de este. ¿Qué hace ese ratón ahí? ¿Por qué iba yo a querer golpear a ese ratón tan majo? ¿Dónde estoy? Etc. Son preguntas sencillas, pero pueden conseguir hilar al espectador a otras dudas más autobiográficas o de conocimiento del entorno.

El punto de vista elegido para el cuadro era el punto de vista del que va a entrenar y golpear al dibujo animado que hay sobre el saco. ¿Quién va a entrenar con ese saco? ¿Quién pasará de largo? ¿Quién le dará el uso que le corresponde? ¿Cuál es ese uso? Etc.

Este repaso por la infancia para retomarla en un ejercicio de la universidad me ha transmitido mucha alegría y me ha hecho entender que el ejercicio de pintar es el ejercicio de encontrarse con uno mismo.



**Fig 18.** Cuadro de Juan de Dios Morenilla, *Everytime*, óleo sobre lienzo, 87x64 cm



**Fig 19.** Cuadro *Primer Vistazo*, acrílico sobre tabla, 25x30 cm

### 3.4.4. Sin maestros

Este cuadro surge a partir de la lectura sobre los maestros y discípulos que hace Nietzsche en el capítulo *Sobre la voluntad de hacer regalos*<sup>25</sup> en *Así habló Zaratustra*.

La influencia artística de este cuadro es el artista Lou Ros. Quien en sus pinturas hace paisajes abstraídos para generar en ellos un campo de color donde cada franja es distinta en registro pictórico- gestual.

En este proyecto hay mucho elemento de contemplar como el boxeador; dos cuadros en televisores, el cuadro del saco con el punto de vista donde se encuentra el espectador, y ahora este, donde uno se encuentra con un ejercicio “liberador” El respiro de no guiarse por maestros ni normas artísticas, al menos conscientemente.

Es importante saber dónde me encuentro, qué quiero hacer en la pintura, y notar como quería ganar soltura en mis inseguridades respecto al enfrentarme al cuadro blanco, por eso este es el más distinto en significado y forma. Habla del contemplar como ejercicio autodidáctico, donde no existen las presiones y puedo empezar a encontrar mi verdad por mí mismo.

La importancia no reside tanto en si la técnica es correcta en uso, más bien narra el cómo el eje central debe ser el poder disfrutar de aquello que estoy creando, de que el proceso sea agradable, ya que va a acompañarme durante mucho tiempo.

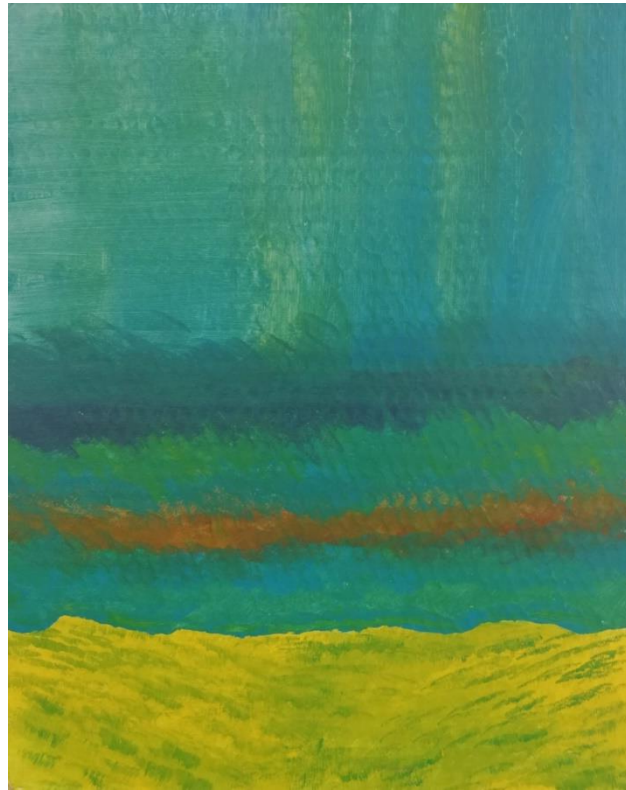
La abstracción en sí es interesante. La pintura que habla de la pintura; el enamorado de la pintura pinta abstracto, porque se enfoca en la mancha, en su gesto, en el campo de color. Vengo del dibujo desde que soy pequeño, pero esta iniciación en lo abstracto me ha despertado un interés nuevo en visualizar la pintura como lo que es.

Cuanto más tiempo paso metido pintando, más voy valorando el material que utilizo, y este cuadro puede significar un futuro completamente distinto a la línea que he ido llevando, pero similar en raíz, disfrutar de lo que hago y aprendo.



**Fig 20.** Obra de Lou Ros titulada *Vanishing Landscape 32*, acrílico, pastel y spray sobre tela, 162x130 cm

<sup>25</sup> F.Nietzsche (2016). *Así habló Zaratustra*. Alianza Editorial. (pp 140-146)



**Fig 21.** *Cuadro Sin Maestros,* acrílico sobre cartón, 25 x 15 cm

### 3.4.5. 1,2

El título juega con un patrón muy sencillo en el entrenamiento de boxeo llamado “1,2”, el cual consiste en conectar dos puñetazos seguidos al oponente, normalmente el primero viene a partir del brazo que realiza los jabs y el segundo del brazo donde más fuerza se tenga para acabar con un golpe mayor que rompa un poco el ritmo.

Este cuadro es justamente la visión contraria del anterior, aquí hay maestro, hay una figura de poder, el entrenador. Con él, el púgil pasa muchas horas; crece a su vista, le vigila, le ordena y recomienda qué tiene que hacer para ser más fuerte. Siendo esta la figura más importante del boxeador, el cuadro tenía que ser imponente, 2x2 metros. Quería que el punto de vista del boxeador fuese lo más inmersivo posible. Ya que este personaje es el que es capaz de rellenar todos los espacios donde el luchador duda de sus decisiones y pensamientos. Todo a lo que no llegue el boxeador, estará él, siempre observando y diciendo lo correcto.

En este caso en particular, quería girar la tuerca a su figura, retratándolo con cierto misterio y con la mirada un poco girada. El entrenador que es ambiguo y en cierto sentido, ausente. Combinado con un fondo de azul ultramar y la composición desnivelada, el combatiente se encuentra en un estado de mareo e inseguridad, donde no encuentra una salida al bloqueo.

El mal uso del poder sobre quienes están bajo el mandato es algo muy sensible. Quería tratarlo en esta pintura, sobre cómo puede cambiar la vida y conducta de una persona, por eso vuelve el punto de vista del espectador,



**Fig 22.** *Obra de Ricardo Passaporte, Eagle vs Snake,* Óleo sobre lienzo, 200x180 cm





**Fig 23.** Graffiti antistyle del grupo Germes Gang, medidas desconocidas, spray sobre pared.

porque nadie puede esquivar el golpe sencillo 1,2. Y nadie puede esquivar que en algún momento de su vida, abusarán del poder con ellos.

El referente para esta pintura es Ricardo Passaporte, artista Portugués que pinta cuadros muy guiados por la idea del Antistyle<sup>26</sup>. Este movimiento pretende romper esas normas impuestas del “buen pintar” y “buen graffitear”. Él juega un papel importante en ambos campos, el segundo bajo el grupo Germes Gang junto a Thiago Evangelista. Y en el primero, que es donde ha puesto el ojo esta pintura; Passaporte juega con la obra pictórica decorativa que hay en las paredes de las casas donde no hay mucha inquietud artística y solo se busca una ambientación “bonita”. Reconstruye o rompe esas imágenes agradables para darles un significado más roto en cuanto a calidad técnica, planteando así su obra como un cuestionamiento del arte-decoración.

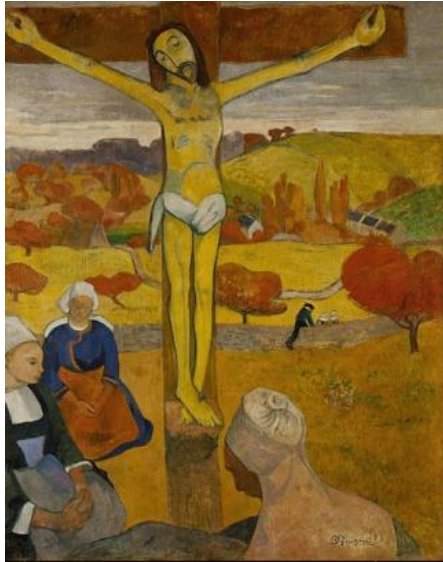
Quise recoger este registro ya que no me parecía de interés la calidad técnica en la obra, solo quería resultar sencillo en idea y planteamiento, además de reforzar la idea de crear como un espacio de juego, entendiendo este como un ejercicio que tomarse enserio.



**Fig 24.** Cuadro 1,2. Acrílico sobre lienzo, 200x200 cm

<sup>26</sup> Montana Colours (2021) Jodido Graffiti anti-estilo “Entrevista con Germes Gang”. mtnworld.com

### 3.4.6. Era un hombre



**Fig 25.** Paul Gauguin, *El Cristo amarillo*, Óleo sobre lienzo, 92,1x72,3 cm

En el ejercicio de concluir quise recoger todo aquello aprendido y experimentado en este proyecto. Comprimiendo la idea en un cuadro surgió este. El descanso del boxeador, después de todo el estrés generado por el proyecto, por enfrentarme al combate, por intentar encontrar mi golpe ganador, por las horas de entrenamiento en la carrera y fuera de ella, por todas mis derrotas.

Sentía que era hora de descansar, y encontrarme con un largo respiro, mirar atrás y ver que he cambiado. Que era un hombre, y ahora qué se yo.

La naturaleza es ese lugar primario donde pienso para cuando quiero calmarme, narrativamente no es realista que un boxeador descanse yéndose sin camiseta al monte... Pero no era lo importante en este cuadro, sino el hecho del alter-ego púgil queriendo irse donde más le apetece, lo que más quiere observar ahora en su intimidad.

Este cuadro trata del descanso, necesario siempre; de cómo la contemplación es necesaria para poder vivir una vida activa<sup>27</sup>. Exponiendo a una figura como la del boxeador, entendida por su autoexigencia masiva, tomándose un respiro.

Y así quiero ver las cosas, por mucho que luche en el terreno donde me mueva, tengo que seguir los consejos de este cuadro, hecho a modo de recordatorio.

Formalmente hablando el cuadro habla de un proceso lento, por veladuras, para hablar así de esa contemplación y mimo al cuadro. Menos en el cielo mate, el cual normalmente es entendido como la parte más aguada y que aquí, por el contrario, es el elemento protagonista en cuanto a colores se refiere. Proyectando así la importancia del lugar que ocupamos, efímero y pequeño respecto al cielo, enorme e intangible.

De referencias diría hay una mezcla en las ya propuestas anteriormente, pero sí que es verdad que me ha venido a la cabeza el cuadro de Paul Gauguin titulado *El Cristo Amarillo*.

La otra referencia es la relación entre Mackunouchi Ippo (protagonista del manga que inició este proyecto *Hajime no Ippo*) y el árbol donde empezó a entrenar cogiendo las hojas que le caían; ya que en la historia, cada vez que vuelve a él, piensa en todo el recorrido que le ha llevado hasta donde está.

La metáfora de sentirme en la piel de un boxeador tiene un final como lo tiene este proyecto, y esta es su materialización, el encontrarme donde quiero estar representado, retratado y ocupado. *Era un hombre*, significa de algún modo, ver quién fui antes y después de empezar en la pintura, y soy alguien orgullosamente distinto; que puede descansar y agradecer dónde está, por suerte.



**Fig 26.** Makunouchi Ippo, protagonista del manga escrito por Jyoji Morikawa, *Hajime no Ippo*, viendo en uno de sus entrenamientos el árbol donde empezó con el boxeo.

<sup>27</sup> B.C.Han (2012). *Pedagogía del mirar. La sociedad del cansancio*. (pp 49-55)



Fig 27. Era un hombre, Acrílico sobre lienzo, 138x100 cm



### 3.4.7. Exposición y victoria

El boxeador cuando entra en el ruedo profesional, a su primer combate se le nombra debut, donde vive su primera victoria o derrota. Para este último punto nuestro la primera red de apoyo ocurrida entre nuestro grupo de amigos para el camino a la profesionalización. Aquí se alarga lo ya comentado en el cuadro “Quería ser más fuerte que nadie”. La exposición en Calle Guillem de Castro, 78.

La iniciativa consistió en usar el piso de dos amigos nuestros de Erasmus para intentar crear una especie de diálogo autorreferencial entre nuestro grupo. Hablando así del espacio expositivo en las dinámicas de una casa, la ironía, identidad y cotidianeidad entre otros temas.

Este combate fue un éxito a nivel de público tanto en el día de la inauguración como en los siguientes. El proyecto pretendía un trabajo horizontal que fue resuelto a través de mucho esfuerzo y trabajo por parte de todos los integrantes. Para ser el debut de 13 personas, creo que fue llevado con muchos puntos positivos dentro de temas como la organización y difusión.

Nuestra primera victoria.

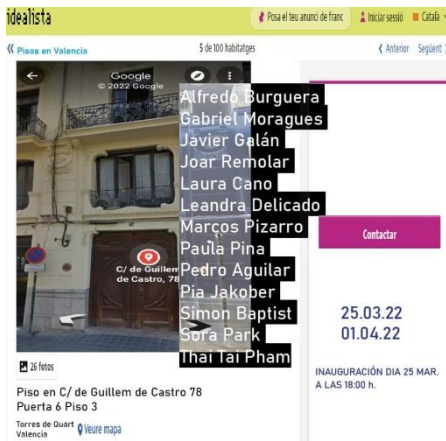


Fig 28. Cartel Exposición Calle Guillem de Castro, 78. 2021



Fig 29. T.Madueño (2022) Calle Guillem de Castro, la cuna (autogestionada) de los nuevos artistas, Culturrplaza. (1-2)



Fig 30. Vista de una de las partes de la expo, pasillo izquierdo.

## 4. CONCLUSIONES

El haber juntado al boxeador y al artista ha sido toda una experiencia. No solo ha quedado en algo escrito, también ha potenciado mi actividad creativa y me ha hecho comunicarme de maneras muy diversas y distintas a como acostumbraba anteriormente.

Noto cuando un trabajo no me deja indiferente, este ha hecho darle forma a muchas cosas que antes ni comprendía o no veía. Presto más atención a los colores, el eje vertebral de la pintura. El gesto, dónde está la huella del productor pictórico. La composición, la cual determina aspectos como las sensaciones de la obra cuando se ve. Por otro lado, la profundidad que ha cogido todo lo materializado gracias a un trabajo de búsqueda que hace un año ni se me habría ocurrido pensar que pudiera suceder.

Sobre los objetivos generales, creo que clarificar el combate como método creativo es un tema muy amplio para poder atar todos sus cabos en un trabajo de fin de grado. La metáfora podía sintetizar muchas ideas que me surgían a lo largo del proceso creativo, pero tenía que seleccionar. Por eso no puedo hablar de estar completamente satisfecho con esto, ya que lo ideal habría sido poder hablar de todo, como una especie de manual de combate, pero todo tiene un límite y mi entrenamiento no podía darme más. El otro objetivo general estoy más conforme, este era el de crear una conclusión apoyada por referencias históricas, culturales y sociales a través de la metáfora púgil-artista. Pienso que este trabajo ha sido respaldado en su justa medida por fuentes de diverso tipo y contenido que me han ayudado a generar una opinión con la que me he sentido a gusto en su elaboración.

Los objetivos específicos me los he tomado de manera indirecta, estaban entre las líneas del proyecto. No hablo directamente sobre el punto terapéutico de este trabajo, pero sí que creo que ha cumplido ese papel. Por otro lado, el autoconocimiento se ha visto más reflejado entre las palabras. Y luego la relación entre la obra y el escrito me ha gustado, normalmente no soy así, pero esta vez quise hacer primero el escrito y después el práctico, como lo ya mencionado anteriormente, quería entrenar para luego luchar.

Siendo más incisivo en los puntos. En el inicio de la proyección personal a través del boxeo; la idea era llevarlo como avisa el título, desde uno mismo. Por esa parte estoy satisfecho, quería hablar de mí y las circunstancias que rodean lo que pienso. Luego a nivel de auto-exigencia ya es otra cosa, creo que el punto podría haber desarrollado mucho más los temas tratados. Habían muchas lecturas e ideas entorno a la idea de qué es ser fuerte así como de la victoria y la derrota. Viéndolo con perspectiva no sé si habría sido mejor el acompañar estos puntos con más carga teórica que acompañara lo personal. Pero creo que esto es a gusto propio, ya que verlo tal y como está me deja satisfecho, le encuentro el sentido y estoy conforme con ello.

La segunda parte que abarca las problemáticas del cansancio, tenía el ojo puesto hacia un discurso más impersonal. Trataba de justificarse desde el análisis teórico, respaldado sobre todo por el libro *La Sociedad Del Cansancio*.

Este punto que trata los temas del rendimiento, la hiperpasividad o el *burnout*, ha sido el que ha situado, al trabajo dentro de un análisis más realista y de investigación, ese era su cometido. No le pedía más que esto a ese punto, por lo que creo que ha sido la parte del trabajo que mejor se ha podido definir por sí mismo.

Sobre la tercera parte, la de los maestros; expreso aquello que vi como cualquier espectador que compra un tiquet para ver el combate del siglo, aquellos combates y técnicas de los diversos púgiles que se quedaron grabados en mi ojo y marcaron el inicio desde donde empezar el entrenamiento. Es también un punto personal, y por ello creo que encaja con la materialización, que era lo que buscaba. Una justificación conceptual de qué busco y definiendo en este trabajo a través de gente que también ha querido subir al ring artístico. También es un punto bien definido, afirma que hay muchos combates memorables pero en mi caso dos marcaron más para mi producción, a nivel pictórico y a nivel conceptual.

Cerrando ya, este proyecto no habría sido posible sin haber probado la derrota, y sin la ayuda de mis amigos. Gracias. Espero con el tiempo, saber qué es ser fuerte.

## 6. FUENTES REFERENCIALES

J.Morikawa (1989) *Hajime no Ippo*. Tokio, Japan: Kōdansha

B.C.Han (2022). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial.

PAAC (2020) *Textus*, Barcelona, España

J.Halberstam (2011) *The queer art of failure*. Duke, Estados Unidos: EGALES

M.Foucault (1976). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*

F.Nietzsche (2016). *Así habló Zaratustra*. Alianza Editorial

J.C.Oates (2012) *Del Boxeo*, Alfaguara

G.Mina (2016) *La metafísica del ping pong*, Oceano

J.Huizinga (2014). *De lo lúdico y lo serio*. Acerca de los Límites Entre lo Lúdico y lo Serio en la Cultura; Aullón de Haro

J.Huizinga (2012) *Homo Ludens*, Alianza Editorial

E.Falcón (2013). *Porción del enemigo*. Calambur.

J.London (2016) *Knock out: Tres historias de boxeo*, Libros del Zorro

E.Castro (2018). *Yo soy un "gameyeur": el goce de ver jugar al Otro "video"*, Youtube

Montana Colours (2021) *Jodido Graffiti anti-estilo "Entrevista con Germes Gang"*. mtnworld.com

K.Miura (1989) *Berserk*, Hakusensha

St.Ghibli (1985) Tokio, Japón

J.Dayton, V.Faris (2006) *Pequeña Miss Sunshine*, Estados Unidos

PAAC (2020) *Textus*, Barcelona

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

**Fig 1.** J.Morikawa (1989) *Hajime no Ippo*. Tokio, Japan: Kōdansha

**Fig 2.** M.Yukimura (2005) *Vinland Saga*, Tokio, Japan: Kōdansha

**Fig 3.** J.Morikawa (1989) *Hajime no Ippo*. Tokio, Japan: Kōdansha

**Fig 4.** J.Dayton, V.Faris (2006) *Pequeña Miss Sunshine*, Estados Unidos

**Fig 5.** Mentemillionarias (2022) Instagram

**Fig 6.** H.Anno (1995) *Neon Genesis Evangelion*, Tokio, Japan: Gainax

**Fig 7.** J.Morikawa(1989) *Hajime no Ippo*. Tokio, Japan: Kōdansha

**Fig 8.** A.Warhol, J.M.Basquiat (1985) *Cartel para exposición conjunta*

**Fig 9 .** Desconocido, internet

**Fig 10.** E. Arroyo, año y título desconocidos

**Fig 11.** E. Arroyo (1972) *Kid Chocolate*, España

**Fig 12.** A. Cravan (1916) *Combate Arthur Cravan vs Jack Johnson*, Barcelona

**Fig 13.** G. Moragues (2022) *Quería Ser Más Fuerte Que Nadie*, acrílico sobre tabla, 60 x 38 cm

**Fig 14.** Vistas Exposición Calle Guillem de Castro, 78

**Fig 15.** St.Ghibli (1985) *Pantalla de inicio*, Tokio, Japón

**Fig 16.** G. Moragues (2021) *Para quien aún levanta*, acrílico sobre tabla, 100x80 cm

**Fig 17.** L.Tunes (1930) *Duffy Duck*, Estados Unidos

**Fig 18.** J.D.Morenilla (2021) *Everytime*, óleo sobre lienzo, 87x64 cm

**Fig 19.** G. Moragues (2022) *Primer Vistazo*, Acrílico sobre tabla, 30x25 cm

**Fig 20.** L.Ros (2020) *Vanishing Landscape 32*, acrílico, pastel y spray sobre tela, 162x130 cm

**Fig 21.** G. Moragues (2022) *Sin Maestros*, acrílico sobre cartón, 25 x 15 cm

**Fig 22.** R.Passaporte (2021) *Eagle vs Snake*, Óleo sobre lienzo, 200x180 cm

**Fig 23.** G.Gang (2020) *S/T*, Portugal

**Fig 24.** G. Moragues (2022)1,2. Acrílico sobre lienzo, 200x200 cm

**Fig 25.** P.Gauguin (1889) *El cristo amarillo*, Óleo sobre lienzo, 92,1x72,3 cm

**Fig 26.** J.Morikawa (1989) *Hajime no Ippo*. Tokio, Japan: Kōdansha

**Fig 27.** G.Moragues (2022) *Era un hombre*, Acrílico sobre lienzo, 138x100 cm

**Fig 28.** Calle Gillem de Castro (2022) *Cartel*, Valencia

**Fig 29.** T.Madueño (2022) Calle Guillem de Castro, la cuna (autogestionada) de los nuevos artistas, Culturplaza.

**Fig 30.** S.Baptist (2022) *Fotografía de la exposición Calle Guillem de Castro*, 78