

Trabajo Fin de Grado

EL CÓMIC Y LA PINTURA MURAL: MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y MANIPULACIÓN DE MASAS

Presentado por Sergio Sempere Vicent
Tutor: Juan Antonio Canales Hidalgo

Facultat de Belles Arts de San Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

En este trabajo se toma conciencia y se reflexiona acerca del posible control que los medios de comunicación ejercen sobre nuestro día a día. Se pretende la exploración de los distintos tratamientos técnicos del spray, con un estilo afín al cómic y la ilustración. El formato mural, facilita la alta pregnancia visual del mensaje así como la reivindicación social. La obra consta de tres partes:

- Un mural realizado en mi pueblo natal durante el transcurso de unas jornadas organizadas y dirigidas como parte del presente proyecto.
- Otra intervención ubicada en el aula de pintura y entorno de la Facultat de Belles Arts de San Carles de la UPV, también de carácter mural.
- Finalmente unas ilustraciones en blanco y negro cierran la serie.

In this work takes awareness and reflections on the possible control that the media has on our day to day. It is intended to the exploration of the various technical spray treatments, with a style akin to comic and illustration. Format the mural, facilitates the high ungraspable overbearing visual of the message as well as the social demand. The work consists of three parts:

- A mural made in my hometown during the course of some days organized and managed as part of this project.
- Another intervention located in the classroom of paint and surroundings of the *Facultat de Belles Arts de San Carles of the UPV*, also of nature mural.
- Finally some black and white illustrations close the serie.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría mostrar mi agradecimiento a Juan Canales por su labor de tutela, su apoyo y confianza en el proyecto. A XLF, por su apoyo en las jornadas, sus estupendos consejos y experiencia. A Carlos Botella y Edgar Teba por su ayuda en la organización de Cans&Party y su confianza incondicional. A todos los participantes de las jornadas por hacer posible que todo fuera sobre ruedas. A l'Ajuntament d'Ontinyent por la colaboración y a sus operarios por la ayuda en el acondicionamiento del mural.

Í N D I C E

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	8
3. EL CÓMIC Y LA PINTURA MURAL: MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y MANIPULACIÓN DE MASAS.....	11
3.1 EL ORIGEN DE LA IDEA.....	11
• Auto reflexión.....	11
• Timsit, las 10 estrategias de manipulación.....	11
• La propaganda nazi.....	13
3.2 PINTURA MURAL DEL SIGLO XX.....	14
• Muralismo mexicano.....	14
• WPA.....	14
3.3 APROXIMACIÓN A LOS ARTISTAS DE REFERENCIA.....	15
3.3.1 Neuromance.....	15
3.3.2 Marvel Worldwide, Inc.	15
3.3.3 Moebius.....	16
3.3.4 H.R. Giger.....	17
3.3.5 Enki Bilal.....	17
3.3.6 Películas de interés.....	17
3.3.7 Raúl Moreno.....	18
3.3.8 Deih.....	19
3.3.9 The Walking Dead.....	19
3.4 ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO	20
3.4.1 Investigación y documentación.....	20
3.4.2 El mismo mensaje, tres formas de proceder.....	21
3.4.3 Acabado y recogida de impresiones.....	28
3.5 CANS&PARTY.....	28
4. CONCLUSIONES.....	31
5. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	32
6. BIBLIOGRAFÍA.....	34

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto surge de una preocupación que me obsesiona, ya que trata de ilustrar mediante el dibujo y la pintura un tema que afecta a toda la sociedad, a sus conciencias y su forma de actuar: para así hacerlo más visible, si cabe, e implicar al ciudadano. Hablo del presunto control mental que ejercen los medios de comunicación de masas en la población dependiendo de creencias, políticas e intereses del gobierno de turno.

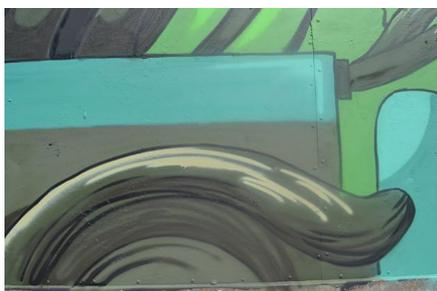
Las partes más procesuales están relacionadas con el lenguaje, la técnica y el formato, núcleo del trabajo de iniciación a la investigación y documentación de este TFG. Se trata de un ejercicio de síntesis entre el lenguaje del cómic, más propio de la ilustración sobre papel, y la pintura mural. Me interesa la pintura mural como una práctica de reivindicación, donde se comparte cada vez en más el código propio de la ilustración.

A través del contacto personal con Raúl Moreno y Deih, llegué a conocer otros artistas referentes que les precedieron y de los cuales hablaré más adelante de una forma más pormenorizada, entre los que se encuentran Moebius, Giger, el universo Marvel. Así mismo, fueron necesarias unas notas sobre el muralismo mexicano y la WPA. También ayudó el hecho de ver varias películas de ambiente futurista o post-apocalíptico.

El carácter concreto del proyecto surgió tras varias pruebas, intentando acercarme más a un estilo u otro de los referentes mencionados y los derivados que recopilé, con la intención de facilitar la formación de la metáfora visual. Finalmente, intenté crear mi propio estilo, basado en una reinención de los dos anteriores juntos.

El soporte lo escogí pensando en la temática antes señalada. Como en cualquier obra de dimensiones considerables, los materiales, el presupuesto y los permisos son elementos a tener en cuenta. En colaboración con el ayuntamiento se habilitaron y pintaron doce espacios que fueron muy bien recibidos por el pueblo en general, debido a que suponen un punto de inflexión en la relación de Ontinyent con el arte urbano, además de ayudar a embellecer las fachadas y muros pintados. En cuanto a la intervención de la UPV, supone una gran ventaja para la defensa del Trabajo Fin de Grado, al poder explicar de forma directa el proceso de trabajo. Por último, las ilustraciones realizadas con tinta china y rotuladores normalizados, pretenden demostrar el dominio del dibujo, así como la capacidad de crear metáforas visuales de carácter crítico con fuerza y originalidad. Las láminas muestran mayor preocupación por la retórica que por la amplia difusión del mensaje. Se trata de que aquel que lo vea lo reciba de forma clara y directa. Dejando la pintura mural a un lado, queda un resultado puramente basado en el cómic, centrado principalmente en los referentes mencionados anteriormente.

Durante el proceso fueron varios los condicionantes a superar, tales como el tiempo o el difícil acceso a las zonas más altas del mural. Finalmente, a mi juicio, fue interesante el análisis del resultado, el registro fotográfico y la recopilación de todo el material recogido a medida que el trabajo avanzaba.



1.Plano detalle del primer mural del proyecto. 2014

2.Primer plano del mural anterior. 2014

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos generales del trabajo son:

- Reflexionar sobre un tema que me preocupa y del que soy consciente, la manipulación de los medios de comunicación ejercida sobre los ciudadanos.
- Optimizar el tiempo de trabajo.
- Integrar mediante armonías cromáticas la obra en su entorno. Esto puede ser entendido de dos formas, o bien para que no desentone, o bien para que resalte sobre el entorno donde se encuentra. El objetivo era hacer uno en cada sentido.

Los objetivos generales pretenden ser logrados mediante otros operativos, a saber:

- Fusionar el estilo del cómic con la pintura mural
- Explorar todas las posibilidades gráficas del aerosol, desde la suavidad de sus degradados hasta los duros contornos, e incluso los grafismos realizados con pincel.

En cuanto a la metodología, el trabajo parte de una idea que yo quería expresar, la manipulación de los medios de masas. Para evitar la falacia tuve que contrastar información sobre el tema, usando textos como “Las 10 estrategias de manipulación mediática” de Tismít, frente a textos sobre propaganda nazi y otros menos radicales que analizaré más adelante.

Mi afinidad tanto con la pintura mural, como con el mundo del cómic, me llevan a hacer, no sólo para este proyecto, sino durante mi vida artística en general, una exploración bastante pormenorizada de ambas formas de expresión. Este proyecto, me sirve para intentar encontrar una forma adecuada de unir ambas cosas. La indagación en mis referentes habituales, Raúl Moreno y Deih, me hacen profundizar más en sus antecedentes. Bien por Internet, búsqueda de estilos parecidos, correos electrónicos o trato personal especialmente con Deih, conseguí un amplio abanico de profesionales, así como una forma de proceder delante del mural más depurada. De este modo llego a conocer un poco más a fondo artistas como Giger, Moebius, los cómics de la Marvel, así como el dibujante del cómic de *The walking dead Tony Moore*, de donde surgió la idea para el boceto final. Inspirándome en éste último, realicé algunos bocetos de zombis en distintos estados de descomposición, a partir de fotos y otros dibujos para evitar la repetición visual.

Cuando este punto estuvo claro, el reto fue la forma de transmitir el mensaje mediante un boceto con una composición y unos elementos concretos. Debido a la complicación del asunto, me decidí por realizar una serie, con distintas maneras de transmitir el mismo mensaje. Después de algunas pruebas y de haber encontrado por fin el modo de transmitirlo adecuadamente, según mi criterio, la elección del soporte necesitó un trabajo de campo. Tuve que contrastar ventajas e inconvenientes de varios muros, revisando su función y analizando cuál sería mejor para el transmitir el tema a tratar. La base escogida fueron unas vallas publicitarias situadas en Ontinyent, mi localidad. Creo que es un

soporte acertado, debido a la materia que se está tratando, así como por la alta visibilidad del mural. Por otro lado, una intervención en la UPV me facilita las cosas para exponer mi trabajo, y representa una ayuda para la difusión de mis reflexiones sobre el tema, así como los aspectos procesuales de ambos proyectos.

La organización de las primeras jornadas de pintura mural de Ontinyent, se llevó a cabo paralelamente a la preparación y realización de este trabajo. Creo que esto fue un punto muy positivo del proyecto por su buena acogida y excelente ejecución por parte de todos los artistas que seleccioné.

Las vallas publicitarias estaban llenas de carteles de muchos años atrás. Para acondicionar la superficie, tuve que contar con la ayuda de dos operarios proporcionados por el ayuntamiento para retirarlos todos. Usando una manguera con agua a presión y una espátula, conseguimos dejar las vallas limpias y a punto para trabajar sobre ellas. En cuanto al mural de la UPV, fue de muy fácil ejecución, dada la buena calidad del muro, preparado al fresco, sólo presentaba los arañazos propios del encaje de la pintura al fresco. el acondicionamiento de los sitios que ocupan las ilustraciones resulta innecesaria, debido a que será una obra móvil, y el cuidado de su ubicación deberá ser pormenorizado y diferente dependiendo del sitio donde sean expuestas.

El proceso de pintar el mural, se llevó a cabo de un modo bastante adecuado a mis intenciones. El primer paso, fue el fondeado en negro en un caso, y gris oscuro en el otro, con pintura plástica. Escogí estos colores para resaltar los contrastes de los personajes y darle dramatismo a la escena.

Una vez estuvo el fondo preparado y seco, encajé todas las figuras en el formato, así como la torre de televisores central. El dibujo fue una de las cosas a las que más atención presté, ya que precisaba de una escalera para encajar las zonas altas, además de la necesidad de alejarme de la intervención en varias ocasiones para no distorsionar las formas. A continuación, me dispuse a organizar los elementos, diferenciados con los colores básicos correspondientes a cada uno de los zombis, los televisores, el cableado y la maquinaria que conecta todo el sistema de manipulación. Poco a poco fui detallando en cada uno de ellos, añadiendo uno tras otro cada tono necesario para definir la forma de un modo preciso, pero no del todo cerrado, predominando las tintas planas, pero usando los degradados para luces puntuales y definiendo algunas formas cilíndricas o esféricas. Finalmente, el trazo remata el mural con una línea valorativa, que termina de cerrar y definir la forma. Puesto que el lenguaje escogido es el cómic, el trazo es lo que concreta los volúmenes. Por último, algunos grafismos con esmalte sintético negro, al igual que el trazo, aplicado con pincel, rematan la forma, funcionando como un tono más para dar volumen, sobre todo en la parte del cableado de la maquinaria.

En cuanto al proceso para el mural de la UPV, profundicé un poco más en aspectos que dejé de lado en el mural anterior. El procedimiento general para pintar el mural fue el mismo que en el anterior, sólo presentan algunas diferencias. El encaje del dibujo fue relativamente fácil por la disposición de un anda-



3. Imagen que muestra las facilidades del uso del andamio

mio que cubría toda la pared. La disposición de las manchas de color básicas, no fueron diferentes al caso anterior, al menos en cuanto a los tonos medios y oscuros, dispuestos mediante tintas planas. Por el contrario, las luces, fueron aplicadas con mayor detalle, usando todas las posibilidades del espray para dar volumen mediante los suavizados.

Esta vez, tuve en cuenta las luces arrojadas por los televisores sobre el personaje central, lo que ayuda a definir tanto la forma como, en ocasiones, el material que se pinta. Por último, se distingue esta obra de la otra por el uso del negro, tanto para el contorno como para acabar de definir la forma mediante una mancha que contrasta de forma evidente con la parte de luz. El estilo del segundo mural recuerda más a la referencia de Deih, tanto en temática como en el uso de la plástica negra.

La recopilación del material gráfico tomado durante todo el proceso y la toma de distancia del resultado, deja conclusiones, tales como el impacto visual del mural, la armonía con el entorno, etc. Acabamos con repaso de los objetivos, e incluso una pequeña indagación sobre la correcta transmisión del mensaje entre los vecinos, deja una impresión positiva del trabajo en su conjunto.

Dejando los formatos murales, el proyecto culmina con nueve ilustraciones realizadas en papel de tamaño din A3. Los dibujos se acabaron con tinta china y rotulador normalizado, con una línea clara y valorativa, que funciona como sombra en algunas ocasiones, y manchas amplias en tinta negra para asentar las escenas y evidenciar el punto de luz.

Previamente realicé unos bocetos explicativos a un nivel muy esquemático para la organización de las escenas, seguidas del pertinente delineado a lápiz en el formato definitivo. Finalmente el remate con la tinta presenta un resultado más potente y profesional, por decirlo de algún modo.

Este apartado del trabajo no requiere un trabajo de campo tan amplio como los anteriores, ya que tratándose de papel y no de una superficie fija no se depende tanto del entorno. Sin embargo, si ha requerido una observación especial de algunos símbolos propios de nuestra cultura para crear imágenes retóricas potentes y fácilmente comprensibles por el público. Traté principalmente una serie de metáforas y comparaciones¹ que pretenden expresar la forma en la que los medios nos “atrapan”, e incluso en ocasiones nos “ahogan” o “asfixian”.

Tampoco es necesario en este último caso la recogida de material gráfico ni el análisis del impacto sobre el entorno, por motivos evidentes anteriormente mencionados.

Por supuesto, lo que sí comparten tanto los murales como las ilustraciones son los referentes, aunque predominando unos u otros en las tres ocasiones. De esta forma, la estética de las obras es parecida en todos los casos, pero el acabado y el tratamiento final es diferente en las distintas partes del proyecto.

1. CANALES, J.A. *Pintura mural y publicidad exterior. De la función estética a la dimensión pública*

3. EL CÓMIC Y LA PINTURA MURAL: MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y MANIPULACIÓN DE MASAS.

3.1 EL ORIGEN DE LA IDEA

La idea del proyecto, surge observando la sociedad actual, adicta a los medios de comunicación y redes sociales. Fue la aceptación y conocimiento de mi propia dependencia a ellos lo que me impulsó a reflexionar dicha situación.

Creo que lo peor de dicha dependencia es el desconocimiento de la misma, el desconocimiento de que nos condicionan de una forma u otra en nuestra vida diaria. Es entonces cuando se convierten en un medio de información, cuando aprendemos a contrastarlos y seleccionar la información verídica. No obstante, es complicado librarse totalmente de este control, ya que de forma inconsciente podemos ser presas de él. Ver los anuncios de la televisión, un acto aparentemente inofensivo nos empuja a comprar o simpatizar con ciertas marcas, mostrándonos afines a ellas.

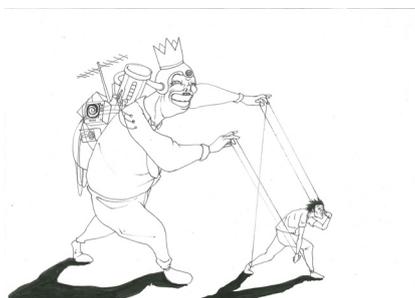
La “hipnosis mediática”, es una de las armas más potentes de la política, gracias a ella manipulan a los votantes tanto en épocas de campaña como en el día a día. Un texto que creo refleja bastante bien esta idea en concreto, es uno que se publicó en 2002, y cuyo autor es Sylvain Timsit. Hablo de “Las 10 estrategias de manipulación mediática” y dice lo siguiente:

1- La estrategia de la distracción: mantener al público ocupado mostrándoles datos de ámbito económico o social positivos pero irrelevantes en un contexto general. De esta forma las masas no tienen tiempo de pensar i fijarse en otros problemas más importantes.

2- Crear problemas y después ofrecer soluciones.
Este método también es llamado “problema-reacción-solución”.
Consiste en crear un problema relacionado con una medida que el gobierno desea implantar para que sea el mismo pueblo el que demande la medida y sea así bien aceptada. Por ejemplo crear una crisis económica para que el pueblo crea necesaria la implantación de impuestos abusivos.

3- La estrategia de la gradualidad.
Se trata de aplicar una serie de medidas lentamente y sin llamar la atención, puesto que impuestas todas a la vez no serían aceptadas.

4- La estrategia de diferir.
Se emite la noticia como dolorosa para todos i necesaria, para que sea aceptada y pueda aplicarse sin problemas en un futuro. Esto se debe a que la gente



4. Ilustración propia sobre la manipulación política a través de los medios. 2014

tiende a pensar que en un futuro todo irá mejor y no será necesaria la implantación, además de que es más fácil aceptar un esfuerzo futuro a uno inmediato.

5- Dirigirse al público como criaturas de poca edad.

Toda la publicidad, y discursos que quieren vender algún producto o propuesta tienden a usar un lenguaje propio para deficientes mentales o infantes. Si te diriges como tal a los individuos, estos tienden a razonar como tal y aceptar medidas sin pensar las consecuencias a largo plazo (ver Armas silenciosas para guerras tranquilas)².

6- Utilizar el aspecto emocional mucho más que la reflexión.

Atacar al sentido emocional para causar el entumecimiento del sentido racional y crítico del público, de esta forma es más fácil implantar ideas o sentimientos al individuo.

7- Mantener al público en la ignorancia y la mediocridad.

Dejar a la población sin educación para que no pueda comprender su propia manipulación es un potente arma.²

8- Estimular al público a ser complaciente con la mediocridad.

Promover la incultura y la falta de talento como una moda, personajes estúpidos son admirados e imitados.

9- Reforzar la autoculpabilidad.

Hacer que el individuo se culpe por su propia desgracia lo sumerge en la auto-compasión y la depresión y lo vuelve inválido y pasivo. Por tanto, el individuo se rebela contra sí mismo, no contra el sistema económico.

10- Conocer a los individuos mejor de lo que ellos mismos se conocen.

Gracias a los avances y estudios científicos en campos como neurobiología, psicología aplicada y otros, la clase política ha tenido mucha información sobre las reacciones y pensamientos de los ciudadanos y ha sido capaz de ejercer sobre el individuo un control mayor que el que el individuo ejerce sobre sí mismo.³

Este mismo texto, es un ejemplo de la manipulación de los medios, ya que en la mayoría de las webs o posts que se pueden encontrar, el texto figura bajo la autoría de Noam Chomsky, lo que resulta ser falso. El verdadero autor

2. GRUPO DE BILDERGERG. Armas silenciosas para guerras tranquilas

3. TIMSIT, N. Stratégies de manipulation.

es el ya mencionado Timsit. Esto demuestra la facilidad y rapidez con que se manipula la información en un medio de comunicación, más aún tratándose de internet, donde es absolutamente necesario contrastar las fuentes y toda la información en general.

Otros artículos sostienen un enfoque menos radical al problema. Aún así, se admite la existencia de un condicionamiento de las personas dependiendo su zona de residencia o cultura.

Algo peligroso de tratar este tema, es caer en la falacia, así que tuve que contrastarla con otros puntos de vista que contemplaban ambas opciones. Este texto, no negaba la manipulación de los medios, sino que la justificaba, culpándonos a los ciudadanos de nuestra propia manipulación por su parte. El texto en cuestión, usaba expresiones como:

“De un lado se la condena por su sensacionalismo (aunque si no satisface esa demanda se le reprocha su aburrimiento y su falsa neutralidad); de otro lado se le recrimina el deformar las intenciones de tal o cual declaración política, al sacar una frase fuera de contexto para titular (pero si no lo hace, la entrevista corre el riesgo de pasar inadvertida)”.⁴

Por tanto, existen diferentes justificaciones sobre el tema, pero nadie puede negar que, sea por a o por b, somos manipulados por los medios en mayor o menor medida. “Tener un derecho de mirada es en primer lugar no aceptar la trampa”⁵. Esta frase resume muy bien aquello que he querido expresar en este trabajo.

Me gustaría además hacer mención de uno de los mayores complot de manipulación propagandística de la historia. Se trata de la propaganda hitleriana del nazismo. Tomo algunos textos explicativos muy útiles sobre la manipulación de las masas por parte del partido nazi.

Uno de los mayores pilares del triunfo del nazismo en Alemania, es su gran habilidad para controlar a las masas mediante una política basada en espectáculo y el conocimiento del funcionamiento de la mente de los individuos a los que controlar. Ésto, junto con el carisma de su líder Adolf Hitler, y teniendo en cuenta las crisis económicas, y la humillante derrota en la I Guerra Mundial, hicieron temblar la república democrática de Weimar en favor del régimen fascista.

Hitler pronunció largos discursos que fueron en buena parte responsables del auge del partido. La propaganda nazi atacaba el régimen democrático de Weimar, y trataba el Tratado de Versalles como una humillación hacia el país entero. Esto produjo en el país un sentimiento antidemocrático, aumentado

4. CHARAUDEAU, P. *¿Nos manipulan los medios?* p. 319

5. *Ibid*, p.328

por factores como la inflación o el crack de 1929 que sumió a Alemania en su peor crisis económica. Esto fue aprovechado por los nazis, que enfatizaron el descontento de la población ante la democracia capitalista, e hicieron que sus palabras tomaran sentido a nivel nacional.

3.2 PINTURA MURAL DEL SIGLO XX

Me he centrado específicamente aquellas épocas donde el mural adquiere un aire más crítico. En la primera mitad del siglo XX, se extendía en América, el **Muralismo Mexicano** y el **proyecto de la WPA** (Works Progress Administration).

Empezaré hablando del Muralismo Mexicano, una de las últimas vanguardias, movimiento emergente en 1921, tras la revolución mexicana, y que pretende llevar a cabo una socialización del arte, un arte para el pueblo, rechazando así la pintura de caballete. El muralismo se caracterizaba por ser un arte político, tenía su propio manifiesto y su propio sindicato de artistas, donde se tomaban decisiones importantes para el gremio y se organizaba el movimiento. Las ideas propias de los muralistas mexicanos se publicaban en una revista a la que denominaron *El Machete*. Gracias a ese documento periodístico, pudieron acercarse más a la población obrera, a sus sindicatos, campesinos y tribus indias, que suponían la mayor parte de su mano de obra. Su consolidación como sindicato, así como una mayor concreción de sus ideas colectivas se vieron reflejadas en una mejora en calidad de sus obras, como afirma el propio Siqueiros.⁶

En los inicios del movimiento, las obras debieron ejecutarse en edificios antiguos o bien en edificios de nueva construcción, pero sin una predisposición de albergar obras pictóricas en sus muros. Los muralistas abogaban por una “plástica integral”, donde aquel que diseña y construye el edificio, tiene en cuenta el tratamiento pictórico del mismo.

Los principales representantes del movimiento, fueron Diego de Rivera, David Alfaro Siqueiros, y José Clemente Orozco. Cada uno de ellos, enfocaba sus obras de formas diferentes, pero todos centrados en la temática indígena, relacionada con la sociedad del momento. Recibían sus influencias de su pasado precolombino, realizando un arte monumental y público, y tratando diversos temas tales como la enfermedad o la crisis política que siguió a la revolución. Se terminaba así con el academicismo predominante en el arte de la época, exaltando su cultura y sus orígenes.

En cuanto al Work Progress Administration, es un proyecto que surgió por parte del gobierno que amparaba a diversos artistas, en su mayoría estadounidenses, y les daban un trabajo relacionado con su formación. En cuanto a la pintura podíamos encontrar, por un lado, una visión nostálgica del pasado rural americano, cuando la industria también se había hundido. Por otro lado,

6. ALFARO SIQUEIROS, D. Me llamaban el Coronelazo, (Memorias)

un realismo ocupado con la situación contemporánea del país y lo que sucedía en la unión soviética.

La técnica que más destacó fue la fotografía, aunque sin dejar de lado la pintura de caballete, así como diversos murales que se pintaron subvencionados por el gobierno.

Los mismos muralistas mexicanos, cuya obra inspiró a muchos artistas de la WPA, pintaron algunos murales con un contenido social y popular, con formas figurativas. Además, en el programa se incluía la integración de gente de diferentes etnias, mediante distintos programas que las organizaciones artísticas proponían no sólo con el fin de reflejar problemas sociales, sino también con el propósito de cambiar realmente la forma de pensar de la sociedad. Los murales comunitarios que se pintaron, fueron un vehículo de expresión para ciudadanos chicanos, portorriqueños, y otros grupos étnicos sin, o con escasas posibilidades de expresarse por los medios convencionales.

Tras ver la película *Abajo el telón*, pude hacerme una mejor idea sobre la sociedad de la época. El Proyecto Federal de Teatro, da trabajo a miles de personas, junto con la WPA. Las huelgas y los inicios de la actividad sindicalista provocan disturbios, y los artistas son presentados como viciosos comunistas, que venden su arte al mejor costor, sin ver a quien se le vende. Mientras tanto, el gobierno de Mussolini se encarga de conseguir dinero a cambio de obras de arte. Encontramos personajes como Diego Rivera, Orson Wells, John Houseman, o la emisaria cultural de Mussolini, Margherita Sarfatti.

3.3 APROXIMACIÓN A LOS ARTISTAS DE REFERENCIA

En este punto, analizaremos tanto los referentes de partida del proyecto, que coinciden con mi trabajo habitual, como los referentes que tomé a partir de ellos, así como los referentes minoritarios que cogí especialmente para este trabajo, pero que no pertenecen a mis referencias personales.

3.3.1 *Neuromance*

La novela *Neuromance*, en español Neuromante, es referente fundamental para todos los *films*, novelas y cómics de estética cyberpunk como los que nos ocupan. Case, el protagonista, era un cybervaquero, un hacker, que intentó robar a sus jefes y estos le inyectaron unas sustancias para impedirle conectarse a la matriz, un ciberespacio de realidad virtual. Como vemos, esto es bien parecido a las conexiones de Morfeo y su organización al mundo de Matrix.

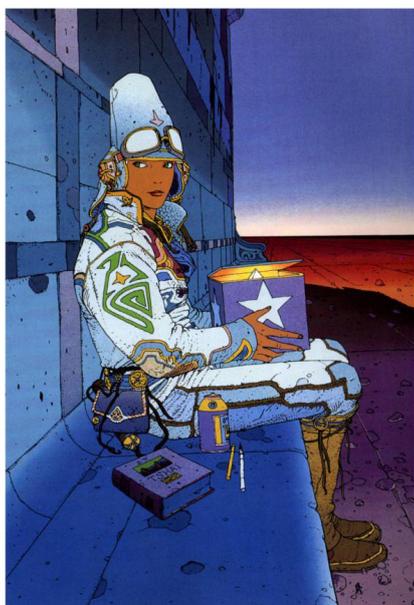
3.3.2 *Marvel Worldwide, Inc.*,

Más conocida como Marvel Cómics, se caracteriza por los cómics de género superheróico, y su expansión se llevó a cabo en los años 70. Actualmente pertenece a Walt Disney desde el año 2009. La editorial pasó por varios directores, con sus correspondientes cambios tanto en la plantilla de dibujantes, como en el nombre y su organización. Debido a ello su estilo de dibujo también ha



variado en sus diferentes sagas. Actualmente, Marvel sigue siendo una de las mayores editoriales de cómics del mundo, pese a la bajada de ventas en el contexto general del género. Sus adaptaciones al cine hacen que sus personajes se expandan por todo el mundo y mantienen vivo el espíritu de la editorial.

El estilo de Marvel se caracteriza por las formas naturalistas, con una anatomía muy marcada y unos altos contrastes, con predominio del grafismo y el claroscuro en negro. En sus inicios, destacaba más por el uso de tintas planas, que fueron evolucionando gradualmente hasta llegar a dominar también los degradados suaves y el modelado de la forma tridimensional. No obstante, aún pueden verse números con una estética bastante cercana a la vieja escuela de la editorial, la cual tomamos como principal referente en el proyecto.



5. Dani Brown. Marvel "old school" collage. 2013.

6. Moebius. El vigilante de las estrellas. 1986.

3.3.3 Moebius

Se podría decir que tomé esta referencia partiendo de los dos principales, ya que ambos acostumbran a representar escenas futuristas, de carácter post-apocalíptico o con aire tecnológico.

Jean Giraud, nace el 8 de mayo de 1938 en Noguent sur Marne, Francia. En sus inicios, se dio a conocer bajo el pseudónimo de Gir y fue un gran ilustrador y novelista gráfico. A partir de los años 70 cambió su pseudónimo por el de Moebius, y revolucionó el género de la ciencia ficción. Nos encontramos ante un autor versátil y evolucionista, que maneja a la perfección la mezcla entre el dibujo o la historieta gráfica, y la poética para crear un mundo subliminal que nos sorprende o sobrecoge, mediante el uso de metáforas y otras licencias.

Durante los ochenta y noventa el autor publicó una serie de libros donde incluía algunas notas, acotaciones, poemas y comentarios del propio autor. Es en esta serie donde se observa con mayor claridad lo mencionado anteriormente. Publica libros como "La Memorie du Futur", (París, 1983) o "Starwatcher", (París 1986). La combinación perfecta entre la obra gráfica y la literaria convierten estos libros en obras maestras. Además, ambas cosas son necesarias para ayudar a entenderse recíprocamente. Estas notas pueden esclarecer tanto la interpretación artística de la obra o las vivencias personales del autor, como una auto crítica hacia el libro en cuestión.

En sus obras mezcla de forma sorprendente la fantasía con la realidad, haciendo ver aspectos de la vida mundana mediante dibujos de mundos ilusorios e imaginarios.

En cuanto al dibujo, encontramos diferentes estilos, los cuales combinaba con maestría, llegando incluso a combinar estilos dentro de la misma obra. Un claro ejemplo lo encontramos en "El garaje hermético", una de sus obras más experimentales. Podemos distinguir principalmente tres estilos distintos en su obra. Un estilo más naturalista y académico, con un tratamiento de volúmenes a partir de manchas negras. En otras ocasiones utiliza un dibujo sintético, con una línea pura que define la forma, cercano a la caricatura. Finalmente, un dibujo preciso, con atención al detalle y sombreado a partir del grafismo para definir el volumen.



Este autor ha sido una gran influencia para exitosas películas como “Blade Runner”, “Star Wars”, o “El quinto elemento”, para las que hizo varios diseños, así como una referencia para dibujantes como Enki Bilal o Milo Manara.

3.3.4 H.R. Giger

Es otra de las grandes referencias que he tomado para el proyecto por su especial tratamiento del cableado y la maquinaria, no tanto por el acabado, sino más bien por el comportamiento del mismo (frente a la gravedad, la flexibilidad, etc). Ilustrador de “Alien” entre otras películas de ciencia ficción. Artista gráfico y escultor nacido en Coira, Suiza.

Sus grandes aportaciones al cine son lo que le han hecho realmente conocido, colaboró en “Alien, el octavo pasajero”, con la que ganó el Óscar al mejor diseño escénico, así como en “Alien 3” de David Fincher (1992), o Species, de Roger Donaldson (1995). Su aportación más reciente del cine fue en la película Prometheus, de Ridley Scott, en 2012.

Su herramienta preferida fue el aerógrafo, que utilizó para crear escenas surrealistas y paisajes con un ambiente oscuro y tétrico. También se caracterizó por representar cuerpos humanos mezclados con elementos mecánicos, (biomecanoides, como él les llamaba). Los mensajes subliminales y un fetichismo latente abundan en la obra de Giger, al que obligaron, en ocasiones, a cancelar alguno de sus proyectos en portadas de libros o cd’s, por el alto contenido pornográfico de las mismas.



7.H.R. Giger. Bio- mechanical landscape V.

8.Enki Bilal. Kuanos. ca. 1980

3.3.5 Enki Bilal

También es una de las referencias de este proyecto, aunque en menos medida. Recibiendo influencia del anteriormente explicado Moebius, se rige por un estilo naturalista, con escenarios futuristas y una visión post-apocalíptica del mundo. Tiene una cuidada atención por el detalle y es capaz de reflejar tanto escenas de acción o de movimiento, como escenas íntimas de los personajes o de su vida cotidiana de un modo totalmente creíble en ambos casos. Maneja con destreza pasteles, lápices de colores y grafito, entre otros, y usa el grafismo para controlar los volúmenes y crear distintos ambientes. El uso de la línea valorativa es importante y su dibujo y conocimiento de la anatomía están a la altura de muchos otros grandes dibujantes.

3.3.6 Películas de interés

Además de estos artistas, también he tomado otro tipo de influencias en el ámbito del cine o cómics concretos. Por ejemplo, una influencia clara es la mundialmente conocida saga de **Matrix (1999- 2003)**, aunque remontándonos aún más atrás, encuentro afinidad con **Ghost in the shell (1989)**, un anime, manga, y series de películas que triunfó junto a otros títulos similares como **Akira** o **Evangelion**, de menos interés para el trabajo en concreto pero que podrían haberse relacionado tanto por su estética como por sus ambientaciones.

La mayor influencia de **Matrix**, es **Ghost in the shell**. La película nos muestra



9. Fotograma de *Ghost in the shell*. 1995

10. Raúl Moreno. Viñeta de Solo, *Crónicas salvajes*. 2010

una ciudad japonesa futurista, la mayor Kusanagi, una cyborg con un cuerpo totalmente mecánico pero aún con espíritu humano dirige la Sección 9, una organización fantasma que persigue delitos tecnológicos. Su mayor enemigo es el denominado Puppet Master, un individuo capaz de controlar la mente de personas normales para sus propios fines. Más tarde, se descubre que Puppet Master es un experimento del propio gobierno para el que trabaja la Sección 9, contra el que rebeló. Durante la película, Kusanagi se plantea cuestiones existenciales sobre el alma y su propia condición humana.

Los mismos creadores de la trilogía *Matrix* admitieron la influencia de este anime en una entrevista. Además, se muestran algunas similitudes entre ambas películas. Por ejemplo, la escena del comienzo en la que Trinity (*Matrix*) huye de los agentes y aterriza sobre el techo, es casi idéntica a la de la mayor Kusanagi persiguiendo al primer títere en *Ghost in the shell*. Otra coincidencia, la vemos en el famoso tiroteo entre Trinity y Neo cuando se esconden tras las columnas de piedra, muy similar a cuando kusanagi lo hace al enfrentarse contra el tanque.

Empecemos por el principio, “*Matrix*”, es una reflexión sobre si aquello que vemos y vivimos es real o no. Thomas Anderson, un programador informático y un hacker bajo el pseudónimo de Neo, recibe una misteriosa visita de una organización dirigida por Morfeo. Gracias a esta organización, descubre que en realidad el mundo está dominado por las máquinas, que utilizan a los humanos únicamente como fuente de energía. Mientras tanto, las mentes humanas están atrapadas en *Matrix*, un universo virtual ambientado a finales del siglo XX, creado por las máquinas para mantener engañados a los humanos. Una pequeña parte de la humanidad vive en Zion, y son los descendientes de aquellos que no cayeron en las garras de la máquinas o que *Matrix* ha liberado. Morfeo y su organización se dedican a entrar en *Matrix* de forma clandestina para liberar cada vez más personas conectadas.

3.3.7 Raúl Moreno

Mi referencia de trabajo habitual y la más fuerte en cuanto a estilo de dibujo es Raúl Moreno, una línea cercana al cómic e influenciada por el universo Marvel, o dibujantes como Moebius.

Mi fijación por este ilustrador, empieza a la par que descubro el mundo de la ilustración digital, en el que voy marcando mi propio estilo. Me atraen principalmente su dibujo naturalista, teniendo en cuenta la anatomía de cada personaje y el estudio pormenorizado tanto del movimiento como el punto de gravedad y el vestuario de los diseños. Además de su conocimiento anatómico, la tendencia a exagerar o deformar la musculatura de los personajes, y la fusión entre animales diversos con carácter humanizado es otro aspecto en el que me detuve especialmente. Por último, el cuidado del detalle, especialmente si se trata de maquinaria, me resultó útil para parte del proyecto.

Ha trabajado como dibujante ilustrando en forma de cómic las historias de Óscar Martín, con su personaje “Solo”. Aquí es donde realmente podemos



11. Viñeta de *The Walking Dead*. Tony Moore. 2007

12. Mural de Deih. Serie *The Insider*. 2013



apreciar su estilo y su forma de trabajar. Siendo detallista en el trazo, sin llegar a ser barroco ni recargado, Raúl Moreno, proporciona a los personajes una plasticidad y una vitalidad a las viñetas altamente singular. Gracias a esto, la lectura de la historia fluye sin dificultad y la secuenciación es tan dinámica, que en ocasiones parece que los personajes se muevan ante nuestros ojos, como si estuviéramos viendo una película y no leyendo un cómic.

3.3.8 Deih

La referencia de Deih fue importante para mí, y se reafirmó definitivamente cuando decidí añadir al proyecto las jornadas de pintura mural de Ontinyent. En este momento, contacté con él para proponerle que participara con su crew XLF en el evento. Aceptó y fue ahí cuando empecé de verdad a conocer su obra.

Deih es un dibujante y pintor, que lleva desde 1993 pintando grafiti en la calle, pero no deja de lado el papel para el dibujo ni la ilustración digital. Maneja con soltura tanto el lápiz, con una buena capacidad para el dibujo naturalista, como las acuarelas y las técnicas aguadas. No obstante lo que más me atrae de él son sus pinturas murales. Se caracteriza por el uso de tintas planas, con una mancha suelta y un trazo en negro grueso y expresivo que usa, tanto para cerrar la forma, como para terminar de modelar el volumen, esto último con brocha y pintura plástica.

Este artista, se mueve en el género de la ciencia ficción, recrea escenas futuristas tratando elementos como el cosmos o lo que da nombre a su proyecto actual, *The insiders*. Los *insiders* son humanoides a caballo entre el humano y las tecnología, muy propios de la ciencia ficción y género aventurero. Mediante su trabajo, realiza una introspección de sus sentimientos y su vida, considerando las relaciones con los demás y con él mismo. Entiende por lo tanto, los códigos de la ciencia ficción, como un medio para lograr una verdad personal.

3.3.9 *The Walking Dead*

Finalmente, para evitar la repetición y darle más riqueza al mural, tomé la referencia del dibujante del cómic "**The walking dead**", Tony Moore, el cual fue reemplazado por Charlie Adlard a partir del cómic número siete. De sus dibujos, saqué diferentes modelos de zombis, los cuales simplifiqué y adapté al estilo de dibujo deseado.

El tipo de ilustración del cómic, es un dibujo basado principalmente en la línea para definir las formas, con unos contornos marcados y el claroscuro tratado a base de tintas planas con altos contrastes en negro. También se da

bastante importancia al grafismo y al tratamiento de la luz, fundamental en un cómic de este género, ayuda a crear ambiente y dar dramatismo a la escena.

3.4 ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto tiene tres partes, que son las obras murales situadas una en Ontinyent, y otra en la clase E-0-14 (Pintura y entorno) de la Facultat de Belles Arts de San Carles de la UPV, además de nueve ilustraciones realizadas en formatos dinA3.

3.4.1 Investigación y documentación

La relación de todos los referentes y toda la información proporcionada anteriormente con el proyecto viene dada por la necesidad de aportar un marco teórico a un tema que considero importante.

Empezando por la parte conceptual del trabajo, la exigencia de un estudio de la situación actual, así como unos antecedentes históricos me conducen a una gran cantidad de información y la posterior problemática para representarlo gráficamente. Para ello me resultó útil la película de *Matrix*. Ésta, me ayudó para decidir la forma de escenificar el tema tratado, mediante cables o tubos que zombifican a los individuos, conectados a “factorías de ficción” como son las televisiones, que representan los medios de comunicación en general. La frase “vivir en Matrix”, hace perfecta referencia a la mayor parte de la sociedad de nuestro tiempo.

En cuanto a los procedimientos técnicos, el libro de “Cómo se pinta un mural” de Siqueiros, fue muy útil, sobretodo en la etapa preparatoria del proyecto. También fue importante para la contextualización de la obra y solución de problemas como la altura e incluso algunos aspectos de la técnica, el aerógrafo. Para la forma de pintar, vi algunas películas como “Guerra de estilos” o “Exit trough the gift shop” la famosa película de Banksy. Para la realización de los formatos grandes, lo que más me ayudó fue conocer a Deih y su forma de trabajar como artista experimentado en pintura mural, así como de otros profesionales como Dulk, XLF Crew o WildCans.

Todas estas referencias en cuanto a forma de trabajar, fueron posibles gracias a la organización de las primeras jornadas de pintura mural de Ontinyent, “Cans&party”. Fue esta experiencia la que me dejó ver a estos profesionales en acción. Gracias a eso conseguí una recopilación de buenos consejos y un mejor saber hacer a la hora de pintar. Además, la satisfacción del éxito resultante de las jornadas fue un gran aliciente para la calidad del trabajo.

En cuanto al estilo de dibujo, hubo de por medio un estudio bastante exhaustivo de diferentes cómics y dibujantes, situados entre el género superhéroe como Marvel y la ciencia ficción como Moebius o Enki Bilal. Todos ellos, como he dicho antes, tomados desde el trato personal con Deih y Raúl Moreno. Tras la indagación en los diferentes estilos de los referentes anteriormente explicados, tomé un poco de cada uno de ellos y los sintetiqué en una reinención de todos ellos, para crear un estilo más personal.



13. Imagen de proceso del segundo mural. (manchas)

14. Imagen de proceso del segundo mural. (degradados)

3.4.2 El mismo mensaje, tres formas de proceder

Ubicación

En el primer caso, un mural pintado en la calle, en un lugar visible, teniendo en cuenta tanto el formato como el contexto. Para esta ocasión, pedí los permisos pertinentes, dadas las dimensiones de la obra y su situación céntrica en el pueblo. La base de la pintura son dos vallas publicitarias. Este emplazamiento se ha usado durante años para colocar anuncios y carteles, por lo que hubo que retirarlos. El posterior revestimiento con pintura plástica negra facilitó tanto la absorción de la pintura como el buen acabado del trabajo. El emplazamiento en concreto, sufre prolongadas exposiciones al sol y la lluvia. Esto fue un condicionante para la elección de la técnica. Al tratarse además de un lugar elevado necesité de una escalera para acceder a todas las zonas del soporte. El uso de un andamio hubiera sido más adecuado para simplificar la movilidad a lo largo del proceso. La afluencia de público, así como unas condiciones lumínicas convenientes, la convierten en una ubicación oportuna para su exhibición. Esta primera parte del proyecto, fue el realizado durante Cans&Party, y tuve que compaginar organización con el trabajo de pintura.

El caso siguiente, se da en condiciones muy distintas. Para empezar, se realiza en un interior, la clase de Pintura y Entorno de la Facultat de Belles Arts de San Carles, de la UPV. En esta situación, la visibilidad de la obra cara al público es escasa, limitada únicamente a los usuarios del aula. No obstante, presenta unas facilidades de las que no disponía en la otra intervención. La preparación del muro en cuestión fue mínima, el revestimiento con pintura plástica gris fue suficiente para dejarlo a punto. Las circunstancias climatológicas no fueron un factor especialmente preocupante. Al tratarse de un interior, el sol y la lluvia no resultaban un problema para la conservación de la obra.

Estudio técnico

La técnica elegida fue el spray y en ambos murales. Además de ser uno de los objetivos del proyecto, supone una gran ventaja sobretodo para su uso en exteriores. El aerosol se compone principalmente de esmalte sintético, por lo que es el medio más adecuado para pintar sobre el hierro de las vallas publicitarias. Su resistencia a todo tipo de condiciones climatológicas; humedad, altas temperaturas, exposición al sol y a la lluvia, aseguran su permanencia durante años. En lo que respecta a las ilustraciones, estas no fueron circunstancias a tener en cuenta ya que su exposición al exterior sería, a lo sumo, limitada.

Otro factor a tener en cuenta para este tipo de pintura es el conocimiento tanto del acabado de cada modelo de bote, como de la función de cada uno de los *caps* (boquillas) que se utilizan. Mi preferencia es utilizar *montana 94* por su acabado mate y su gama de colores notablemente más naturalista, además de su característica baja presión. Esto significa que la pintura es expulsada con menor fuerza, por tanto es más preciso y fácil de dominar. El único momento en el que cambio el 94 por otro modelo es en el encaje, prefiriendo así el alien, un tipo de pintura translúcida, a modo de veladura, que deja un encaje

más discreto y fácil de rectificar dado el caso. En cuanto a las boquillas, su uso depende de la etapa del proceso en la que me encuentre. Para el encaje es recomendable usar una *94-cap*, preparada para la baja presión con una apertura muy fina que deja un trazo fácil de controlar. La distribución de las manchas de color requiere de una herramienta un tanto menos precisa pero que cubre una gran superficie en poco tiempo, la *Fat-pink* o *Soft-cap*, son por tanto las mejores opciones. Cuando hablamos de degradados o de concreción de distintas manchas, es mejor buscar ayuda o bien en las *Universal-cap*, o en las anteriormente mencionadas *94-cap*. Estas últimas se pueden mantener hasta el final del proceso, ya que el trazo, al igual que el tratamiento de los volúmenes, requiere un cuidado especial y una precisión exquisita, y estas *caps* son una herramienta muy útil para ello.

Concepto

Aunque los dos murales comparten la misma técnica, su tratamiento es diferente. En primer lugar, el mural de Ontinyent presenta una gama cromática acorde con los elementos circundantes. Las tintas planas son las que definen la forma de las figuras y los elementos electrónicos de la composición. El estilo escogido para este espacio fue más cercano a Moebius o Raúl Moreno. Se da una gran importancia al dibujo, siendo una línea controlada la que termina definiendo la apariencia de los cuerpos y máquinas.

Por el contrario, en la UPV utilicé el spray de forma distinta, explorando sus posibilidades para crear degradados que modelan la forma de forma más suave. De esta forma, las luces de los televisores contaminan el personaje principal y ayudan a dar sensación de volumen. Asimismo, la línea negra del dibujo, cumple también una función de modelado, creando sombras amplias y contrastadas en ciertas partes de la composición. La paleta en este caso compagina con los tonos rojizos y anaranjados de alrededor, contrastando con verdes y azules, creando armonías complementarias.

El tratamiento utilizado en las ilustraciones es completamente distinto al de los murales. La tinta china y las manchas negras definen formas y volúmenes, así como algún grafismo ocasional. El predominio total del dibujo, el uso de metáforas visuales y escenas con un aire un tanto surrealista caracterizan esta última parte del proyecto.

El estilo escogido para trabajar sobre la primera intervención, está más ligado a artistas como Moebius o Raúl Moreno. El color queda delineado de forma controlada con contornos negros.

El trabajo en el laboratorio de pintura mural (E.O.14), el carácter se acerca más a referencias como Deih o los cómics de Marvel. La línea también controlada pero de un modo más expresivo, funciona en ocasiones como una tinta más.

En los dibujos podemos encontrar similitudes en todos los referentes anteriores, aunque la intención esta vez era acercarme más a un estilo propio. Aunque en los dos primeros también he pretendido dejar mi huella, en estas

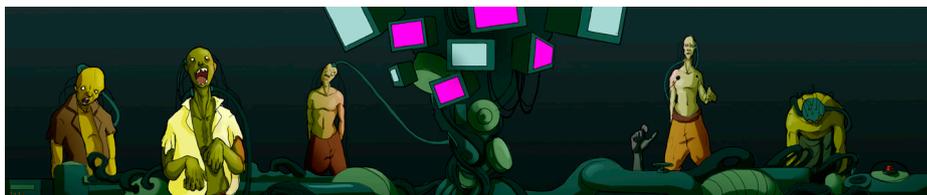
ilustraciones se lleva un poco más allá, intentando encontrar mi propia manera de hacer.

En todos los casos, la función de la obra es reflexiva e informativa. Los medios de comunicación manipulan y controlan nuestro comportamiento sin que seamos conscientes de ello. Este trabajo tiene esa intención, la toma de conciencia tanto propia como del público del problema en cuestión. Para ello, se unifica la pintura mural con el cómic, y se exploran diferentes modos de hacerlo de la forma más correcta, y que el mensaje se transmita adecuadamente.

Basándome en aspectos culturales, utilicé los zombis como símbolo de embobamiento, conectados a unas torres de televisores, para representar los medios de manipulación. Igualmente, los cascos y tubos evidencian que su estado de aturdimiento se debe a esas factorías de ficción. El uso de espirales dentro de las pantallas revelan el efecto hipnótico de los medios. Utilicé símiles como una bola de preso para hacer ver el modo en que las redes sociales nos atrapan, o un titiritero con corona, simbolizando el poder que nos controla a través de los medios, entre otros tantos.

Realización práctica

En este punto se muestran bocetos preparatorios, alguna prueba de color y la planificación de la intervención en el soporte en cuestión.

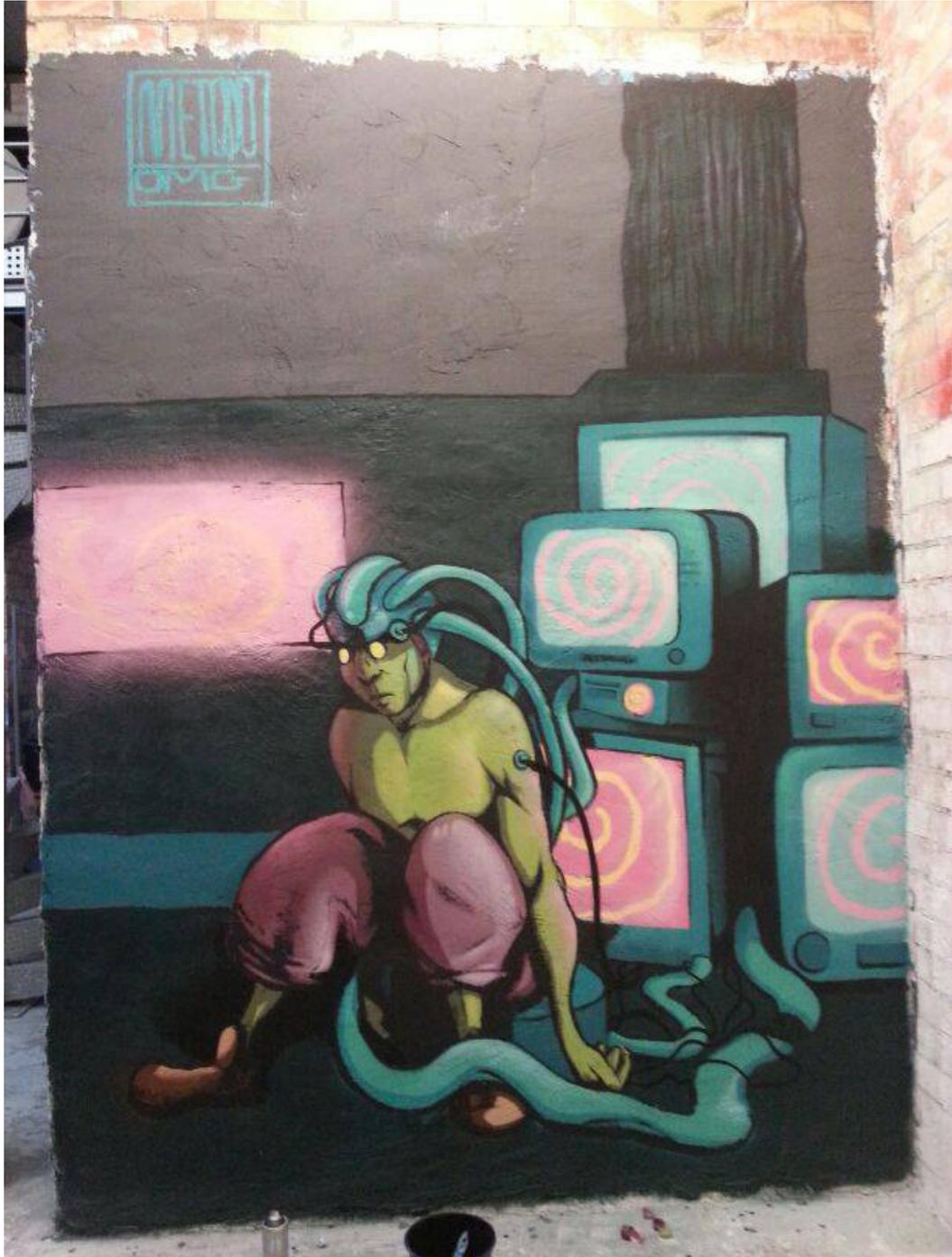


15. Boceto del primer mural. 2014.

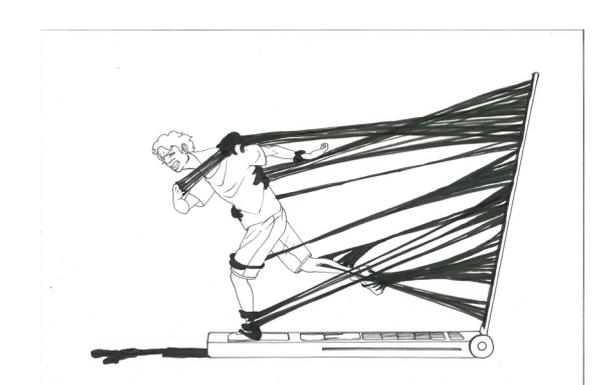
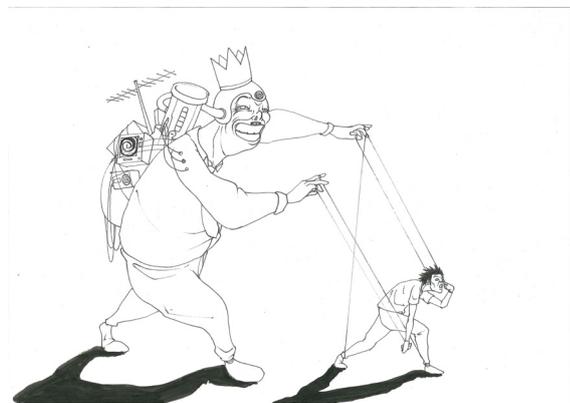
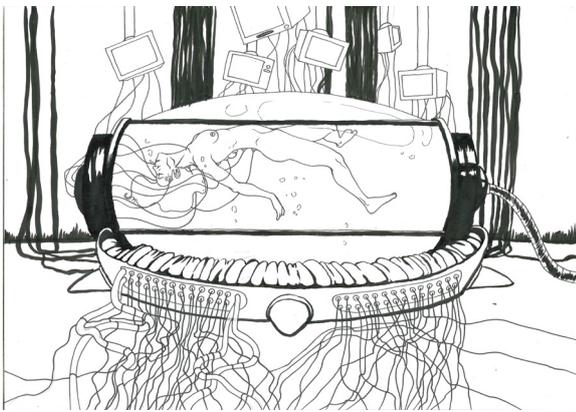
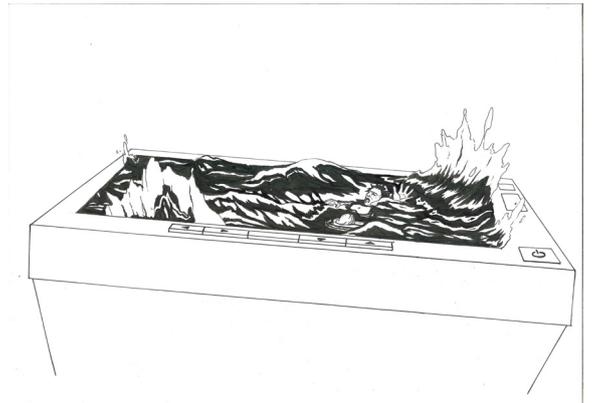
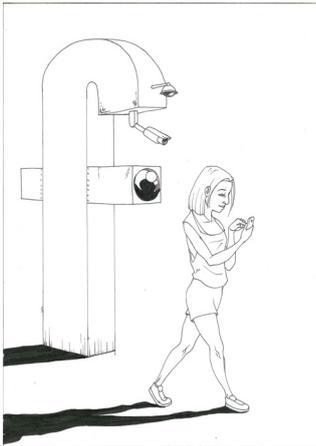
16. boceto del segundo mural. 2014.



17. Proceso del primer mural del proyecto. Ontinyent. 2014.



18.Segundo mural del proyecto. Fac. BBAA
San Carles, UPV (Valencia). 2014



19.Resultado final de las ilustraciones del proyecto. 2014

Presupuesto

La primera tarea, fue realizada como parte del festival Cans&Party, lo que facilitó la disposición de los materiales necesarios para su ejecución. Los excedentes del evento fueron utilizados para la realización del segundo mural en la UPV. Asimismo pude utilizar las herramientas del aula para favorecer tanto la calidad del trabajo como la comodidad en el proceso. El desglose de los materiales utilizados es el siguiente:

Montana 94.....3.50€

Verde Berilo x5	
Verde esmeralda x1	marron chiapas x2
verde neon x2	marron cafe x1
verde toscana x3	marron carton x1
verde valle x2	tutti furti x1
verde oregano x2	mole brown x1
verde euskadi x3	negro x3
verde thai x1	blanco x1
verde bonsai x1	verde limon x1
verde eden x2	gris perla x1
verde infinidad x1	gris lobo x1
verde dharma x2	gris metropolis x1
verde borneo x2	blanco aire x2
verde kripton x2	negro sombra .x2
verde comarca x1	rojo sangre x1
verde luz x1	clandestino x1
magenta x1	eureka x1
amarillo ipanema x1	violeta desttino x1
amarillo luz x1	mandarina x1
marron inca x2	verde brisa x2
marron secuoya x1	azul atmosfera x1
marron glace x1	marron judea1
marron chiapas x2	

Total:.....227.50€

Pintura plástica

25 kg pintura plástica negra para exteriores 40 €

Herramientas

Rodillo x1

Brocha grande x1

Cubeta x1

Total.....15 €

TOTAL FACTURA.....282. 50€

3.4.3 Acabado y recogida de impresiones

En cuanto todo estuvo ligado, con el acabado correspondiente a cada una de las partes del proyecto, sólo faltaron los últimos detalles, tales como el retoque de las zonas donde se desbordaba el encaje, o la firma. Es importante cercionarse de que los objetivos de la obra estan cumplidos y que te sientas identificado y satisfecho con el resultado. Tampoco está de más, tratándose de una obra de este carácter, recoger impresiones de la gente, o el efecto sobre ellas y el entorno.

La toma de material gráfico tanto en el proceso del mural, como en el final, e incluso un tiempo después de finalizarlo, ayuda al buen análisis del trabajo. Durante todo el proceso se tomaron fotografías para registrar los avances y determinar que era coherente.

Finalmente, las impresiones del público fueron diversas, aunque la opinión general dejaba un alto número de espectadores satisfechos respecto a los que calificaban la obra de “graffiti de vándalos”.

3.5 CANS & PARTY

La organización de estas jornadas surgió de forma inesperada, y se acabó convirtiendo en un punto de inflexión en el conocimiento del pueblo hacia el mundo del grafiti y el arte urbano.

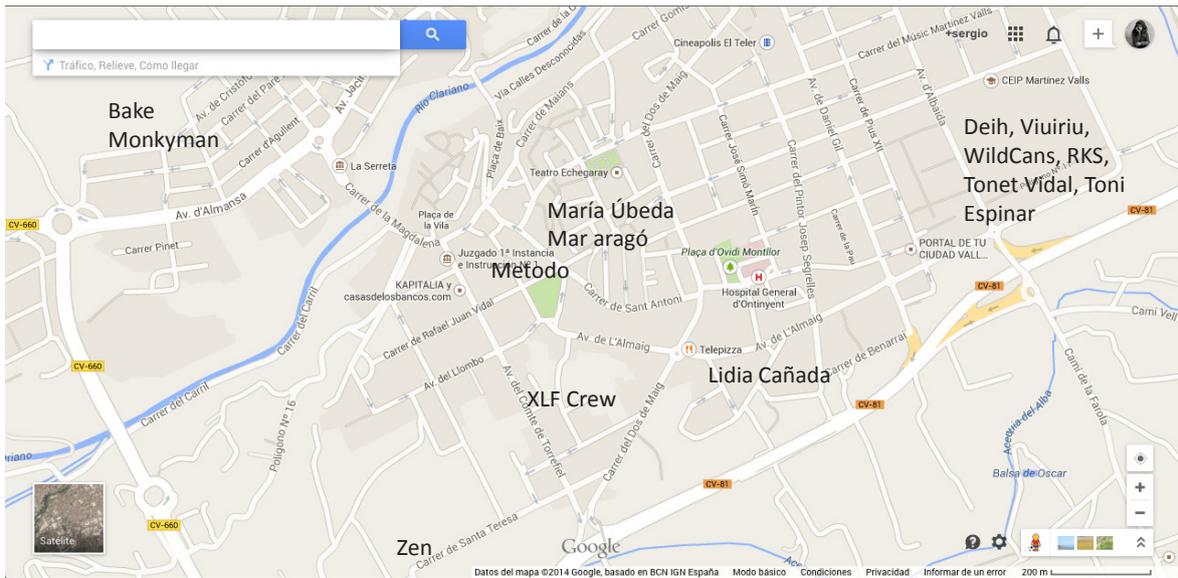
Todo empezó cuando fui a pedir los permisos pertinentes para realizar mi TFG en el soporte deseado. Una vez allí, el concejal encargado de los permisos me dio la posibilidad de engrandecer el proyecto, realizando unas jornadas que acogieran a más artistas y me explicó necesidad de un organizador para llevarlo adelante. Fue entonces cuando nos lo propuso a dos de mis compañeros, Edgar Teba y Carlos Botella y a mí mismo. A partir de ese momento, me dediqué a contactar con artistas del panorama valenciano en pintura mural, así como la cesión de los muros por parte de los propietarios y el material necesario para el fácil acceso a todos los murales (andamios, gruas, etc). Por último, solo quedaba el pedido de la pintura a utilizar, tanto plástica de revestimiento como espray de la marca Montana Colors. Cuando estuvo todo listo, el 25 de abril del 2014 empezamos a pintar, con un plazo de tres días, hasta el final del día 27. Como mencionaba en los objetivos, esto también era un factor importante, una competencia crucial a tener en cuenta en el proyecto, y qué mejor manera de probarla que en un verdadero festival de pintura mural.

Durante el trascurso del evento, se pintaron quince murales, cada uno con un estilo totalmente diferente. Durante los tres días, recogí impresiones de la gente del pueblo que pasaba, no sólo de mi mural, sino también de las jornadas en general. Encontré declaraciones favorables en general, bien por ser una forma de acondicionar paredes en mal estado, o bien algunas gentes que veían el valor artístico de las obras y se paraban a observar el trabajo que había detrás.

Fuimos los mismos organizadores los que escogimos a los participantes de

las jornadas. Finalmente los artistas seleccionados fueron: XLF, como representantes del panorama del arte urbano en Valencia, WildCans, pertenecientes al ámbito local y comarcal, RKS, artistas más jóvenes pero experimentados y amigos personales, compañeros del pueblo o alrededores igualmente cualificados. Para terminar, los tres organizadores realizamos nuestras propias intervenciones.

Cabe añadir que este fue un proyecto pionero en el pueblo, y que ha tenido bastante difusión por parte de varias páginas web, canales y periódicos comarcales e incluso provinciales.



20. Murales de Cans&Party, por orden de lectura:

Toni Espinar, Bake, Monkeyman, Deih, Tonet Vidal, Lidia Cañada, Zen, María Úbeda y Mar Aragó, Método, XLF Crew, Viuiriu.

4. CONCLUSIONES

Las impresiones finales de todas las partes del proyecto, me dejan realmente satisfecho con el trabajo realizado. Creo que los objetivos se han cumplido y que el aprendizaje ha sido abundante y fructífero en todos los sentidos. El marco teórico y la búsqueda de referentes es adecuado i coherente con los objetivos y el tipo de trabajo que se trata.

Creo que el acabado de ambos murales es correcto según mi criterio. El planteamiento y ejecución del trabajo de una forma coherente. El análisis del material gráfico recogido, deja un buen impacto visual en ambos murales, situados en lugares visibles, donde el mensaje se transmite claramente.

No obstante, no todo es positivo. Como en todo trabajo, hay cosas que podrían sino mejorarse, hacerse de forma distinta a como se han hecho. Por ejemplo, se hubiera podido hacer una proyección de los bocetos al muro, dado su tamaño, esto hubiera mejorado la precisión del trabajo. En estos casos, tengo preferencia por el encaje manual, así que mi elección estuvo clara desde el principio.

La temática del TFG, surge de una sospecha, de la observación de ciertos indicios que muestran un supuesto control de los medios sobre las personas.

La indagación en este tema, me ha servido para apercibirme del grado de conciencia de la sociedad sobre el problema tratado. La observación de la gente, tanto cercana como ajena a mí, me hace pensar que aún no nos damos cuenta de nuestra dependencia a los medios y las nuevas tecnologías.

Fue necesaria también una introspección para cerciorarme de mi adicción a ellos. Esta es la verdadera finalidad del proyecto. No se trata de renegar de los avances tecnológicos e informativos, sino de tener tu el control sobre ellos y no al revés, de ser conscientes de la situación y saber seleccionar la información.

En este trabajo presento mi aportación basada en mi propia experiencia, explicando mis observaciones relacionadas con las diferentes formas de comunicación.

5. ÍNDICE DE IMÁGENES

1.Plano detalle del primer mural del proyecto. 2014 (foto propia).....	8
2. Primer plano del mural anterior. 2014 (foto propia).....	8
3. Imagen que muestra las facilidades del uso del andamio. 2014 (foto propia).....	10
4. Ilustración propia sobre la manipulación política a través de los medios. 2014 (escaneado de ilustración)	12
5. Dani Brown. <i>Marvel "old school" collage</i> . 2013. http://www.pinterest.com/pin/507851295450674253/	16
6. Moebius. <i>El vigilante de las estrellas</i> . 1986. http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/los_textos_de_moebius_en_sus_libros_de_ilustraciones.html	16
7. H.R. Giger. <i>Bio- mechanical landscape V</i> . (biblioteca propia).....	17
8. Enki Bilal. <i>Kuanos</i> . ca. 1980 http://zothiqueelultimocontinente.wordpress.com/2010/10/04/neosapiens09-enki-bilal-el-futuro-en-la-trinchera-de-la-imaginacion/	17
9. Fotograma de <i>Ghost in the shell</i> . 1995 http://www.culture.com/60998-la-pelicula-de-ghost-in-the-shell-tendra-a-margot-robbie-como-protagonista	18
10. Raúl Moreno. Viñeta de Solo, <i>Crónicas salvajes</i> . 2010 (escaneado del libro).....	18
11.Viñeta de <i>The Walking Dead</i> . Tony Moore. 2007 http://thewalkingdeadonlinecomic.blogspot.com.es	19
12. Mural de Deih. Serie <i>The Insider</i> . 2013 http://cdn.respect-mag.com/wp-content/uploads/2013/05/streetartnews_deih_valencia_spain-2.jpg?206228	19
13. Imágen de proceso del segundo mural. (manchas) (foto propia).....	21
14. imagen de proceso del segundo mural. (degradados) (foto propia)...	21
15. Boceto del primer mural. 2014.....	23
16. boceto del segundo mural. 2014. (escaneado).....	23
17. Proceso del primer mural del proyecto. Ontinyent. 2014. (fotos propias).....	24

- 18.** Segundo mural del proyecto. Fac. BBAA San Carles, UPV (Valencia).
2014. (foto propia).....25
- 19.** Resultado final de las ilustraciones del proyecto. 2014 (escaneado).26
- 20.** Murales de Cans&Party, por orden de lectura:Toni Espinar, Bake,
Monkyman, Deih, Tonet Vidal, Lidia Cañada, Zen, María Úbeda y
Mar Aragó, Método, XLF Crew, Viuiriu. (fotos propias).....30

6. BIBLIOGRAFÍA

Libros

CANALES, J.A. *Pintura mural y publicidad exterior. De la función estética a la dimensión pública* [tesis doctoral]. Valencia: Universidad Politécnica de València. 2006

CEPEDA, L. *Charlando con Moebius*. En: Totem. Madrid. Editorial Nueva Frontera, S.A. 1978. num 10, ISSN: 1203-8830

CHARAUDEAU, P. *¿Nos manipulan los medios?*. CIC: Cuadernos de Información y Comunicación. 2005.

CHRISTIN, P.; BILAL, E. *Partida de caza*. Madrid. Norma Editorial. 1983

GIBSON, W. *Neuromante*. USA. Ace Books. 1984

MARTIN, O.; MORENO, R. *Solo: Crónicas salvajes*. Ominiky Ediciones. 2010

MORENO, R. *Artbook 02*. Ominiky Ediciones. 2013

MOEBIUS. *Starwatcher*. Barcelona. Norma Editorial. 1984

MOEBIUS. *Arzak*. Francia. Metal Hurlant. ca. 1975

PAK, G.; et al. *X-men. Phoenix endsong 1*. Forum. 2005

RENAU, J. *Arte contra las élites*. Madrid. Editorial Debate. 2002

SIQUEIROS, D.A. *Cómo se pinta un mural*. México. Ediciones Taller Siqueiros. 1951

Películas

BANKSY. *Exit Through the Gift Shop*. [DVD-Vídeo] UK. Paranoid Pictures. 2010

KOHL, A. *Crossing the line*. [DVD-Vídeo] Canada. Loaded Pictures. 2008

MAMORU, O. *Ghost in the shell*. [DVD-Vídeo]. Japón. Production I.G. 1995

OTOMO, K. *Akira* [DVD- Vídeo]. Japón. Tokyo Movie Shinsha. 1988

ROBBINS, T. *Abajo el telón*. [DVD-Vídeo]. USA. Havoc. 1999

SCOTT, R. *Blade Runner*. [DVD-vídeo]. USA. Blade Runner Partnership. 1982

WACHOWSKI, A.; WACHOWSKI, L. *Matrix*. [DVD-Vídeo]. USA. Warner Bros. 1999

Web

MUSEO DE GIGER. *Museum H.R. Giger. Château St. Germain*. [consulta 2014-03-04]. Disponible en < <http://www.hrgigermuseum.com/index.php>>

PÁGINA OFICIAL DEL DEIH. *One a deih*. Valencia. [consulta: 2013-12-01]. disponible en < <http://www.eldeih.com>>

PÁGINA OFICIAL DE MARVEL. *Marvel cómics*. [consulta 2014-03-04]. Disponible en < <http://marvel.com>>

PAK, G.; et.al. *Planeta Hulk. Integral*. Panini Cómics

SYTI.NET, *Stratégies de Manipulation*. Francia. [consulta 2013-09-12]. Disponible en: <<http://www.syti.net/Manipulations.html>>

TEBEOESFERA. *Los textos de Moebius en sus libros de ilustraciones*. [consulta 2014-03-04]. Disponible en < http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/los_textos_de_moebius_en_sus_libros_de_ilustraciones.html>

WALKINGDEADTWD. The Walking Dead el cómic en español. Venezuela. [consulta 2014-05-24] Disponible en < <http://thewalkingdeadonlinecomic.blogspot.com.es>>

WIKIPEDIA. *Marvel Cómics*. [consulta 2014-03-04]. Disponible en < http://es.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics>

Trabajos fin de Máster

POVES, J.J. *Pintura mural en el parque Colegio Santa Ana. Técnicas de creatividad aplicadas a un proyecto cooperativo* [Trabajo final de máster]. València: Universitat Politècnica de València. 2011.

Congresos

ECHAZARRETA, J.; LÓPEZ, G. *Manipulación de las masas y propaganda en la Alemania nazi*. Actas del V Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea. Valencia. Universitat de València. 2000