

El retrato: simbolismo, emocionalidad y subjetividad en la pintura el dibujo y el cine

Universitat Politècnica de València
Facultad San Carlos de Bellas Artes
Máster Universitario Producción Artística

Trabajo Final de Máster
en producción artística
Tipología 4

Autor: Pilar Nácher Sánchez

Tutor: Dr. Juan Carlos Domingo Redón

Valencia, Julio 2016



El retrato: simbolismo,
emocionalidad y
subjetividad en la pintura
el dibujo y el cine

Autor: Pilar Nácher Sánchez

Tutor: Dr. Juan Carlos Domingo Redón

Valencia, Julio 2016

ÍNDICE

RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN	
Introducción	9
Justificación y origen del proyecto	11
Objetivos y Metodología	13
1. DESARROLLO CONCEPTUAL	15
1.1 Retrato simbolista y subjetivo en la pintura	17
1.1.1 Théodore Géricault	18
1.1.2 Gustav Klimt	19
1.1.3 Ferdinand Hodler	20
1.2 Dibujo e ilustración contemporánea	23
1.2.1 Alex Ross	24
1.2.2 Drew Struzan	25
1.2.3 Gabriele Dell’Otto	26
1.3 El retrato y el símbolo en el cine: Carl Theodore Dreyer	27
2. REFERENTES ARTÍSTICOS	31
2.1 Referente artístico en la pintura	
2.1.1 Frida Kahlo	33
2.2 Referente artístico en el dibujo	
2.2.1 “Sandman “la obra maestra de Neil Gaiman	36
2.3 Referente artístico en el cine	
2.3.1 Ordet de Carl Theodor Dreyer Ordet	39
3. DESARROLLO PRÁCTICO	41
3.1 Introducción al proyecto	43
3.2 Desarrollo de la idea inicial	44
3.3 Motivación y antecedentes	45
3.4 Experimentación de técnica, material y lenguaje	46
3.5 Pintura y gráfica	50
3.6 Fotografía como herramienta de apoyo	51
3.7 Obra final	52
4. CONCLUSIONES	69
5. BIBLIOGRAFÍA	73
6. ANEXOS	

Resumen

Con este proyecto presentamos una producción artística inédita acompañada de una reflexión teórica, tanto de los resultados obtenidos como de los procesos de realización.

Se trata de una propuesta plástica personal que tiene en el retrato emocional y simbólico su principal tema. A través de un lenguaje pictórico alejado de la estricta objetividad formal, pretendemos establecer una conexión entre la inmediatez que proporciona la gráfica y la versatilidad que ofrece el proceso pictórico.

Nuestro acercamiento al retrato pasa por establecer una red de emociones, fantasías, sueños y vivencias con la que reconocer al sujeto retratado, al mismo tiempo que proyectamos sobre él, un imaginario emocional propio. Nos basamos pues, en el entorno más próximo y cotidiano. A la hora de seleccionar nuestros modelos, partimos de un entorno conocido para realizar un trabajo con un decidido componente simbólico.

Palabras clave: Retrato, pintura, dibujo, cine, emocionalidad, subjetividad.

Abstract

With this project we present an unprecedented artistic production accompanied by a theoretical reflection, both the results and the processes of realization.

This is a personal plastic proposal that has the emotional and symbolic portrait its main theme. Through a remote pictorial language formally strict objectivity, we intend to establish a connection between the immediacy that provides graphics and versatility offered by the painting process.

Our approach to portraiture is to establish a network of emotions, fantasies, dreams and experiences with which recognize the portrait subject, while we project on him their own emotional imagination. We rely therefore on the nearest and everyday environment. When selecting our models, we start from a familiar environment to perform work with a strong symbolic component.

Keywords: portrait, painting, drawing, film, emotionality, subjectivity.

Introducción

El proyecto que se presenta a continuación pretende reflejar estados emotivos ocultos, los cuales no se vislumbran ante un desconocido.

A partir de retratos creados durante el master, se buscó la manera de unir el grafismo del dibujo, con la pintura. Esto, creó un reto de experimentación, logrando así un propio lenguaje rico en simbolismos. No obstante, fue un desafío captar y otorgar la misma importancia en la obra a la pintura y al dibujo. Para conseguir este resultado se llevó a cabo un constante proceso de cambio en el estilo de la obra.

La intencionalidad de estos retratos fue mostrar los sentimientos que son difíciles de explicar con palabras. Puede que por miedo, vergüenza, o por una incapacidad de explicar los sentimientos o sensaciones que aportan las personas del entorno cotidiano.

Mediante un estudio de distintos movimientos artísticos reflejados en pintores, dibujantes y escritores como Frida Kahlo, Drew Struzan, Neil Gaiman y otros románticos, simbolistas, y del mundo del comic, se captó la esencia de su peculiar lenguaje, para comenzar a crear un propio estilo derivado de este estudio.

Así, se mostró en los retratos creados en este proyecto esa mezcla de retrato subjetivo y emocional que se puede observar en los movimientos artísticos anteriormente citados.

La obra en su conjunto, fue un continuo experimento, tanto en color, como en el intento de obtener un retrato con un estilo propio y un mensaje que no lo entiende el espectador, solo el retratado. Por lo que hizo a esta obra personal, emocional, subjetiva y rica en un simbolismo diferente en cada retratado.

Cada obra tiene su propio mensaje, porque son distintas personas en cada retrato. Tienen la misma unidad pero no el mismo símbolo ni el significado, y la técnica varía según la experimentación durante el master de producción artística. Aunque, hay que recalcar que una parte de retratos sí que son una serie porque contienen un mismo significado de emocionalidad y simbolismo. Estos reflejan una parte del feminismo y la dominación. Las retratadas defendían esos ideales por eso, esa parte del proyecto es una serie. Los demás no.

En el primer capítulo se desarrolló la parte conceptual y teórica a partir de una investigación que trató del retrato en distintas vertientes gráficas, pictóricas y cinematográficas en diferentes épocas. Algunos artistas como Théodore Géricault, Gustav Klimt y Ferdinand Hodler fueron mencionados en esta parte del proyecto para interpretar y contextualizar la obra que se realizó. Esto, permitió caminar a través de una serie de textos en los que se articularon los conceptos del retrato simbolista y subjetivo en la pintura, dibujo e ilustración contemporánea y el retrato y el símbolo en el cine de Carl Theodore Dreyer.

En el segundo capítulo se presentan los referentes artísticos que captaron con su obra el simbolismo, la expresividad, la esencia y personalidad del retratado y la combinación entre grafismo, pintura y cine. El capítulo se dividió en tres partes: Referente artístico en la pintura (Frida Kahlo); referente artístico en el dibujo (Sandman) y referente artístico en el cine (Carl Theodor Dreyer).

El tercer capítulo está dividido en siete partes. En la primera se realizó una introducción al proyecto artístico. En la segunda parte se desarrolló la idea inicial del proyecto. En tercer trozo, un recorrido de los antecedentes y la motivación de esta investigación. En la cuarta parte se habló de la experimentación en de la técnica el material y el lenguaje de la obra. La quinta parte explicó el desarrollo práctico en la de la pintura y la gráfica en la obra. El sexto y penúltimo segmento se fundamentó la fotografía como herramienta de apoyo en el proyecto.

El último capítulo, recoge la conclusión, bibliografía y anexo.

En esta memoria se trató de seleccionar artistas del comic, artistas románticos, simbolistas, surrealistas, artistas contemporáneos y la obra cinematográfica de Dreyer. Encontrando aquellos que más interesaron para este proyecto. Se buscó el retrato pictórico, gráfico y cinematográfico de cada artista para aprender cómo creaban sus estilos y lenguajes, cómo mostraban la emoción y los sentimientos del rostro, las distintas maneras de crear un retrato aportándole un significado propio y único.

La intención final de este proyecto fue lograr un estilo propio o por medio de la equivocación obtener una experiencia para lograr la unión entre grafismo y pintura.

Justificación y origen del proyecto

Este proyecto se creó con la aspiración de aprender a transmitir ideas y pensamientos mediante la obra del artista.

La idea de crear un mundo y una obra nueva a partir del subconsciente, provocó, un cambio de pensamiento y mirada del artista ante su entorno cotidiano. Por este motivo, el proyecto se convirtió en una especie de ejercicio terapéutico para trasladar a la obra todo el potencial interior que tenía oculto el artista. Cuando empezó a indagar en su subconsciente y en la investigación se encontró asimismo y aprendió el significado de la empatía. También, aprendió a focalizar los sentimientos que tenía respecto a otras personas trasladándolos a la obra pictórica y justificando el porqué de estos.

Todo esto supo llevarlo a cabo gracias a la influencia de asignaturas como: “Anatomía artística”, “Pintura y retórica visual”, “Eros, pintura y violencia”, “Cine moderno y transformaciones del relato”.

Las lecturas que influyeron en este proyecto al artista fueron escritores románticos que abrieron un cosmos rico en emociones y sentimientos. Además, la obra de Neil Gaiman “Sandman” nutrió este concepto de romanticismo ya que esta obra es una tragedia cósmica digna de una tragedia de Edgar Allan Poe. Hubieron otros comics y libros que ayudaron al artista a plasmar estos sentimientos como: “Mucho ruido y pocas nueces” y “Sueño de una noche de verano” de William Shakespeare; “Stardust” de Neil Gaiman; “El cuervo”, “El retrato oval” de Edgar Allan Poe; la bibliografía de Roald Dahl y el misticismo y simbolismo del comic “El incal” de Moebius y Alejandro Jodorowsky.

Objetivos y Metodología

El objetivo principal de este proyecto fue, desarrollar una serie de cuadros sobre retratos. Principalmente sobre personas del entorno cotidiano.

En estas obras, se reflejaron los secretos o sentimientos ocultos de estas personas mediante distintos tipos de lenguaje y símbolos propios.

Para alcanzar este objetivo se establecieron una serie de objetivos específicos:

- Buscar un propio lenguaje pictórico y gráfico a partir del retrato.
- Crear un lenguaje propio para cada obra. En el que los símbolos fueron los portadores de un mensaje único para cada obra.
- Unir el grafismo y la pintura de la obra a un mismo nivel de importancia.
- Utilizar para la parte pictórica técnicas al agua, por su manejabilidad, rapidez de secado y facilidad para trabajar encima de estas con técnicas gráficas.
- Analizar el trabajo de pintores y dibujantes cuyo propósito fuese mostrar emotividad, expresividad y simbolismo.
- Señalar el carácter experimental de la práctica pictórica y gráfica para aplicar conclusiones en el trabajo artístico personal.

La metodología seguida fue el estudio y la reflexión teórica.

Después se sustentó y se puso en práctica en los distintos retratos del proyecto.

- Analizar el trabajo de los diferentes artistas, escritores, y películas que ayudaron en la investigación de este proyecto.
- Describir las diferentes corrientes artísticas para mostrar un aspecto pictórico y gráfico, en el que predomine la emoción, la subjetividad, el simbolismo y el retrato.
- Mezclar e intentar por medio de la equivocación y el error. A partir de diferentes ensayos y pruebas pictóricas y gráficas, alcanzar el resultado deseado en la obra final.

Desarrollo
Conceptual

1.1 Retrato simbolista y subjetivo en la pintura

En este apartado se explica levemente qué es el retrato simbolista y subjetivo en la pintura y tres ejemplos de artistas pictóricos que traten los géneros emocionales, simbolistas, estáticos y místicos en el retrato.

En la obra práctica del proyecto se trató de representar la parte emocional creada por el subconsciente del artista referente al retrato que se realizó.

A partir de distintos símbolos en cada obra se elaboró un mensaje que fue iniciado en el subconsciente del artista para que el retratado se sintiese identificado con las cualidades internas y emocionales de su ser que llegan a ser captadas por el creador de la obra.

La necesidad de personificar en la pintura, ha hecho del retrato el género artístico más realista en el arte. Unido a su característica artística, y su funcionalidad, que además de ser decorativa, es representativa y documental.

Esta necesidad crece, en algunas ocasiones, representado por el mismo autor del retrato, especialmente en el momento de pintar retratos que son de su círculo más íntimo u obras más personales.

Estos son conceptos muy ligados al simbolismo, y la representación de emociones y estados tanto del artista como del retratado, aportando un mensaje especial a cada retrato.

El simbolismo apareció como un resurgir espiritualista y romántico, fue una reacción contra el empirismo científico y el positivismo filosófico. Fueron abundantes los paraísos imaginarios. Por ejemplo Gustav Klimt tuvo un estilo muy ornamental, en el que normalmente se observaron temas cargados de simbolismo.

Los retratos y las pinturas simbolistas procedían de los sueños, las pesadillas y los estados mentales alterados. Estos artistas desearon mantener el significado oculto en sus obras. Se concibió como una elaboración surgida del alma y del sentimiento.

El retrato ofreció características que interesaron a los simbolistas. Como dice en su tesis Juan Carlos Bejarano Veiga “estos retratos no pretendieron siempre, destacar el lado más favorecedor del ser humano, ni tampoco a ofrecer una visión fidedigna del modelo: interesaban sus luces y sombras, el consciente y el inconsciente.”¹

“las cosas más profundas tienen incluso odio a la imagen y al símbolo. ¿Al pudor de un dios no le gustaría pavonearse bajo la forma de su propio contrario?”².

Con esto Nietzsche dejó en entredicho la fiabilidad de todo simbolismo e imagen.

Para explicar más a fondo este género de retrato pictórico, nos detendremos en tres casos especiales para definir el capítulo retrato simbolista y subjetivo en la pintura. Estos artistas son: Théodore Géricault, Gustav Klimt y Ferdinand Hodler.

1 BEJARANO VEIGA, Juan Carlos, “El género del retrato visto por los artistas simbolistas: Entre la atracción y el rechazo”, *El arte del siglo XX*, Tesis doctoral, Zaragoza, 2009, p. 257.

2 NIETZSCHE, F., *Más allá del bien y del mal*, Alianza, Madrid, 2005, p. 100

Théodore Géricault

Théodore Géricault eligió los momentos de máxima tensión y reforzó la tensión en sus obras con un gran dominio del color combinando energía y dramatismo. Manifestó como retratista una penetración psicológica poco frecuente. Hizo una serie de retratos que pintó sobre personas que estuvieron con un tratamiento de enfermedades emocionales. Estos retratos se encuentran entre los mejores ejemplos de retratismo psicológico en la historia del arte occidental.

Simplificó el retrato disminuyendo el número de elementos a los primordialmente esenciales, y centrando así con mayor intensidad el centro de atención en las sutilezas de la expresión del modelo como podemos observar en el cuadro “La loca” (fig.1).

En estos retratos Géricault jugó con la carne que rodea los ojos y la boca que es más susceptible a los cambios que producen los estados emocionales, y por tanto son las zonas más expresivas del rostro. “Géricault utilizó esto y eso le permite unificar el gesto, la postura de la cabeza y la utilización del color y la luz, revelando de un modo consumado la máxima gama de expresiones y la máxima intensidad expresiva. El tratamiento pictórico de los rostros retrata la realidad de los estados internos a través de la realidad superficial de las apariencias: la impresión general es de respeto hacia la humanidad del individuo.”³



(fig.1) Géricault, Théodore, *La loca*, 1822-1828, óleo sobre lienzo, 72 × 58 cm

3 Reynolds Martin, Donald, *Introducción a la historia de Arte El siglo XIX*, Editorial Gustavo Gili, S.A, Barcelona, 1985, p. 36.

Gustav Klimt

Gustav Klimt con frecuencia se vio influido por el espiritismo, la falta de perspectiva, la sofisticación y el estilo decorativo.

Su producción pictórica se centra en la pureza y simplicidad de la línea y en la expresividad gráfica. Su producción gira en torno a los típicos movimientos modernistas, representó la mujer con un carácter erótico y perverso, la naturaleza, las figuras curvas y orgánicas, y el decorativismo. La estilización de sus figuras lo llevó a un grado superior de crudeza y simplicidad.

Fue un gran artista decorativo, hizo una multitud de pinturas cargadas de sinuosos dibujos y pinturas eróticas. Estas obras estuvieron repletas de alusiones a actitudes y estados emocionales que invitaban al espectador a adentrarse en sofisticadas interpretaciones de las mismas.

“Sus pinturas estuvieron exentas de la seriedad existencial, la pasión llevada hasta el odio. La obra de Klimt fue sofisticada, cargada de una atmosfera de libertinaje.”⁴

En el cuadro “Judith 1”(fig.2) se observa por primera vez, un retrato de un personaje bíblico en la obra de Klimt. El cuadro resalta la figura de Judith como “femme fatal”, cruda, sensual y seductora. Una “femme fatal” que llevó a la ruina y a la muerte a su amante.

El retrato contiene una dimensión vertical muy acentuada Judith, que potencia la fuerza erótica de Judith, ella domina casi en su totalidad la composición. Un paisaje creado a partir de una excelente ornamentación tachonada en oro metáfora del poder de seducción femenino, que logra vencer a la mayor fuerza viril. Y en la esquina inferior derecha del cuadro se observa recortada la cabeza decapitada de Holofernes tratado como una parte decorativa y de menor importancia cargando a Judith de poder y feminidad.



(fig.2) Klimt, Gustav, *Judith 1*, 1901 Óleo y oro sobre tela, 84 cm × 42 cm

4 VV.AA.,” La ruptura con la historia”, en: *Arte del siglo XX*, Barcelona, Taschen, 2005, p.32.

Ferdinand Hodler

Ferdinand Hodler en sus primeras obras pintó paisajes, composiciones figurativas y retratos, tratados con un vigoroso realismo.

En sus retratos, Hodler llevó al extremo la noción romántica de la forma simbólica. Transformó la misma forma en una ideología. A partir de la simetría compositiva, de la disposición de las figuras, con una diversidad cromática repleta de significado simbólico, un ritmo formado por movimientos dignificados, una emoción en el rostro y un sereno patetismo, intentó lograr una nueva y convincente monumentalidad. En su obra, procuró unificar lo sensual con el mundo espiritual, como dijo Manuela Mena “El retrato está unido al concepto de identidad, y este concepto que puede parecer unívoco a lo largo de la historia, ha variado considerablemente.”

“Mientras tanto, Hodler inventó un simbolismo original, ajeno a cualquier inspiración literaria y nutrido por la búsqueda de una armonía perdida del hombre en la naturaleza. La mujer se convierte en la heroína espiritual de una aspiración a la armonía, mientras que el niño, y posteriormente el adolescente simbolizó la inocencia y la fuerza de la vida.”⁵

Esta celebración de la energía vital, de la luz como fuente de verdad, le inspiró ambiciosos cuadros de figuras, precedidos por múltiples dibujos preparatorios. Estas composiciones que se



(fig.3) Hodler, Ferdinand, *La noche*, 1889, óleo sobre lienzo, 299 x 116 cm

respondieron, con el espíritu de las grandes temáticas y de los ciclos simbolistas (fig. 3).

“El retrato para Hodler se convirtió en un método de experimentación sobre el color y la expresión. Colocaba a los personajes retratados sobre un fondo neutro sin decorados. El pintor borró el fondo para profundizar y no aportar ninguna referencia al entorno cotidiano del modelo, así únicamente se centró en su fisonomía.”⁶

Las poses evocaron aquellos protagonistas de los cuadros simbolistas coreografiados, sin comprometer la predilección del artista por una estricta frontalidad y por los enfoques cercanos y dinámicos.

Mediante una brutalidad documental al borde de lo insostenible, consiguió un inexorable progreso de la enfermedad y del sufrimiento en cerca de cien dibujos y pinturas, que de vez en cuando serán mostrados y vendidos poco después por el artista. Paliativo al dolor y al duelo, esta serie excepcional y única en la historia del arte, pertenece también, según su opinión, a la más amplia reflexión que ha emprendido sobre la muerte que, de aparición fantasmagórica

5 <http://www.musee-orsay.es>

6 <http://www.musee-orsay.es>

y pesadilla en “La Noche”, de destino común de la humanidad con “Hartos de vivir” y “La Eúritmia”, se convierte con “Valentine” en la gran estilista, poniendo al desnudo la verdad del cuerpo y del rostro.

“No quiero transmitir un efecto nocturno sino un sentimiento más bien profundo.”

Ferdinand Hodler

Con un espíritu de búsqueda y de exploración comparable, pero menos radical, Hodler practicó durante toda su carrera el autorretrato, esbozando de este modo una autobiografía, mediante algunos centenares de cuadros y de dibujos. A partir de las primeras efigies de los años 1870-1880, centradas en la representación del artista en el que se convirtió y en sus relaciones con el mundo del arte, el autorretrato evoluciona hacia una introspección sin concesión en la que el pintor expresa sus interrogantes, sus dudas, pero también la satisfacción que le procuran la celebridad y el reconocimiento.

1.2 Dibujo e ilustración contemporánea

En este proyecto fue necesario un estudio sobre el dibujo y la ilustración del comic contemporáneo tanto de EE.UU como Europeo. Porque la obra práctica del proyecto contiene una base de dibujo que transmite información, ideas y sentimientos que proyecta el artista en su obra.

Se escogió este movimiento artístico y temporal por la elaboración de su expresividad gráfica y el sentimiento que producía en el artista.

Desde finales del siglo XX y principios del XXI el dibujo y la ilustración en EE.UU. y en Italia representaron un fenómeno fundamental en el mundo del arte contemporáneo. El comic y la ilustración habitualmente fue un medio expresivo y muchas veces de crítica o portador de mensajes y moralejas.

En el campo de la ilustración y el dibujo, se puede nombrar con este término a: el boceto, la estampa, el grabado, dibujo, la imagen con componente gráfico, la ilustración que adorna o documenta libros, los dibujos realizados para revistas ilustradas, dibujos con acuarela, tinta china, bocetos, etc. Estos contenían características parecidas o similares a las del cartel y el cómic. Estos comics e ilustraciones eran de una sutileza y trazo exagerado y estático, rozando la fantasía, generosamente coloreada, con mucha luz o con una gama de sombra y luz muy marcada como puede observarse en el comic de Frank Miller "Sin City" (fig. 4) en el que la sombra se apodera de la luz aportando carácter y misterio tanto a la trama como a los personajes.



(fig.4) Miller, Frank, *Sin City*, 1991, lápices y tintas

El dibujo en el comic mostró no solo la percepción instantánea y el mensaje concreto, sino el uso cotidiano de la ilustración con una magnífica calidad estética y un grafismo depurado, muy estudiado, elaborado y perfeccionado. Estos dibujos o ilustraciones contienen una excelente y cuidadosa técnica y originalidad narrativa que aporta a la ilustración un mensaje único y entendible para todo el mundo. El dibujo gráfico se destinó normalmente a la divulgación masiva de copias iguales entre sí en un soporte plano y técnico.

Para hablar de este gran universo hemos elaborado una selección minuciosa de artistas, escogiendo a tres de los más importantes y reconocidos dibujantes del comic contemporáneo y del cartelismo en el cine contemporáneo: Alex Ross, Drew Struzan y Gabrielle del Otto.

Alex Ross

De todos los genios que pasaron por el fabuloso mundo del comic, debemos destacar a Nelson Alexander Ross, más conocido como Alex Ross .Fue uno de los mejores dibujantes de comic realista de la historia.

Su estilo está impregnado de realismo, y con un sobrio manejo de los colores vivaces portadores de una gama cromática cargada de luces color y sombras repletos de matices espectaculares, una utilización perfecta de los espacios blancos del soporte utilizado, para crear y aportar la luz de sus personajes y mundos en el comic. Todo esto le valió a este artista norteamericano para conseguir un lugar de privilegiado entre los mejores ilustradores del cómic.

Las editoriales estuvieron encandiladas con su magnífica técnica, en la que mezcló fotografía, lápiz, acuarela y aerógrafo. Así se mostró en el comic de Superman, para el especial Doomsday & Beyond (1993).¹

En DC Comics realizó el que pudo decirse que fue su proyecto más importante y personal: Kingdom Come (fig. 5). Esta historia involucró a la mayoría de los personajes de DC comics y es realmente imprescindible para conocer la obra de Alex Ross.

Podemos confirmar que el principal mérito de Alex Ross, fue y será hacernos creer que sus personajes son reales.



(fig.5) Ross, Alex, *Kingdonme come*, DC Comics, 1996

1 alexrossart.com

Drew Struzan

Drew Struzan está considerado como uno de los cartelistas de cine contemporáneos del siglo XX y XXI más importantes de la historia. Struzan utilizó siempre la misma técnica. Comenzó elaborando esbozos y dibujos en un tablero de ilustración cubiertos de gesso, después, tinta la delineación con pintura acrílica o, con aerógrafo, finalizando, las luces y los consiguientes detalles con lápices de colores y más aerógrafo, si es necesario, aunque normalmente usó en los acabados brillos, luces y pequeños detalles. La función primordial del gesso, fue permitir al dibujó la habilidad de adaptarse a los cambios solicitados para cada obra.

Prefirió trabajar normalmente en una escala de 1 a 1, el trabajo de una sola hoja suele rondar unas 27 x 40 pulgadas, el tamaño habitual de un póster de la película impresa. Trabajó a partir de fotografías y modelos en vivo, y también a partir de fotografías de los actores caracterizados de las películas. Struzan fue conocido por incluir representaciones de sí mismo, sus familiares y amigos en su obra. Él es muy conocido por elaborar su trabajo muy rápidamente. Normalmente finalizaba una pintura en una semana o dos semanas.

Drew fue capaz de crear para el estreno de las películas de “Star Wars” un tríptico de tres paneles en cuatro semanas. Así mismo el cartel de un remake de “The Thing” (fig. 6) para Jonh Carpenter en 1982, se hizo en una sola noche.

“Me encanta la textura de la pintura simulando el color tierra, de aceite de los árboles y de tela y papel. Me encanta la expresión de la pintura de un cepillo o que un carbón de leña se corra parte, el goteo de la pintura y la humedad del agua, el olor de los materiales. Me deleito en la naturaleza cambiante de un cuadro con la nueva luz de la mañana o por la tarde cuando el sol se vuelve una pintura naranja o la luz del fuego en la noche. Me encantaría verlo, sostengo, tocarlo, olerlo, y lo creo. Mi regalo es compartir mi vida al permitir que otros vean en mi corazón y espíritu a través de tales medios tangibles, compr ensibles y familiares. La pintura es parte de la expresión.”² Drew Struzan



(fig.6) Struzan, Drew, *The Thing*, 1982
Acrylic paints and colored pencils on gessoed board, 30x40 inches

2 Struzan, Drew, *Grandes carteles del cine: El arte en Drew Struzan*, Madrid, Norma editorial, 2010, p. 60.

Gabriele Dell Otto

Las ilustraciones de Gabriele Dell Otto no pueden ser mejores. Obras maestras en composición que aportando un trato especial en los brillos y proyectando un realismo único en las texturas permiten recrear escenarios oscuros y tétricos donde poder desenvolver una historia llena de misterio, intriga y acción. Con unos fondos entre vapóreos o con un color contundente o negro resaltan la figura aportándole misticismo, poder y secretismo. Sus ilustraciones contienen una importante y potente carga de manchas y líneas expresivas que muestran el movimiento y la dirección de la acción que obsequiaron a cada ilustración acción, sentimiento, emocionalidad y unos movimientos excepcionales a los personajes de sus comics.

Marvel revolucionó a la industria con el lanzamiento de “Secret War” (fig. 7). En estos comics se observa la destreza y magnetismo de cada línea y mancha llenando a los personajes de una personalidad y carisma únicos.

En este soberbio trabajo se marca el nuevo horizonte de la casa de las ideas, Nick Fury, el agente S.H.I.E.L.D. compartirá escenario con Capitán América, Viuda Negra, Luke Cage, Spiderman, Daredevil y Wolverine, dotando de un exquisito y succulento ingrediente a este coctel de emociones.

Después de mencionar levemente estos maravillosos artistas, podemos llegar a la conclusión que un buen dibujo no desprestigia en nada a una buena obra pictórica. Es más, tras la gran mayoría de cuadros subyace necesariamente un dibujo que lo sustenta y aporta consistencia. Requiere de un esqueleto que lo arma y lo vertebra. La gran mayoría de cuadros que carecen de un esqueleto creado a partir del dibujo, de base se desmoronan y resultan flácidos porque si no, no se contienen. Pero no toda la pintura necesita de este esqueleto gráfico, por ejemplo el arte abstracto no requiere un esqueleto, esta estructura es más utilizada en el retrato y el paisaje. Una garantía de calidad en la pintura es un buen dibujo que lo sostente. La cuestión primordial es qué entendemos por un buen dibujo.



(fig.7) Dell'Otto, Gabriel, *Secret War*, Marvel, 2004

1.3 El retrato y el símbolo en el cine: Carl Theodore Dreyer

El cine intentó representar al sujeto humano en toda su humanidad, representando el lado más profundo del rostro.

Lo que es necesario y más importante en el rostro es comprender y reflejar el espíritu de la persona. La imagen es un revelador psíquico. Un rostro puede no ser fotogénico, pero su emoción si lo es.

Para abordar de un modo técnico el retrato y el símbolo en el cine, que mejor opción que hacerlo a partir de las imágenes, el simbolismo y el retrato de la obra de Carl Theodore Dreyer. El porqué de la elección de Dreyer en este proyecto es por la excelente aportación de sentimiento que muestran sus actores en su filmografía. A partir de primeros planos en un cine mudo, se captan todos los sentimientos y emociones del rostro. Su manera de mostrar la emoción cargada de signos y simbolismos es única. Aportó en este proyecto una forma de aprender a expresar los sentimientos en imágenes concretas dándoles un lenguaje nuevo. Y esa técnica de Dreyer fue necesaria para comenzar la elaboración de los retratos finales del proyecto. Para comprender a Dreyer, se inició una leve investigación en el retrato de varias películas seleccionando y visionando las más representativas.

El tipo de cine que hizo Carl Theodore Dreyer era único, tanto en el contexto danés como en el internacional.

Sus mejores películas se consideran como obras de arte universal del cine, que transmiten experiencias humanas, explorando el alma de los personajes tal como se refleja en el rostro.

En este proyecto se trata el retrato y el simbolismo del cine en la obra de Carl Theodore Dreyer por su forma de transmitir su mensaje emocional y subjetivo al espectador de una manera sencilla y visual, que en la mayoría de casos no necesita de un estudio previo del cine y el retrato.

El retrato es parte primordial del cine tanto si es visible como invisible. El rostro se desenvuelve con mayor perfección en el plano cinematográfico porque tiene movimiento y expresividad en un tiempo constante. Interpretar lo visible a través de lo invisible quiere decir que a través de una mueca un gesto o una expresión o movimiento, aunque no contenga sonido se puede captar todo un lenguaje cargado de signos y emociones que se sustentan con el simbolismo que quiera aportar el director a la escena, secuencia o al protagonista en la imagen fílmica. Lo visible es evidente no es necesario hablar para existir ni para imponerse ante el espectador. Lo visible es signo sin estar compuesto de signos, se fundamenta de la inmediatez de su presencia. El rostro en el cine mudo se ofrece entero y de golpe ante la cámara, se expone a la intuición. Es algo forzosamente real y verdadero, inmediato y orgánico.

El rostro en el cine no se inventó, necesitó de años de elaboración para tener carácter y significado propio. En el cine mudo intentó encontrar su personalidad más artística.

El rostro cinematográfico es doble, contiene dos caras, la del actor que se representa a sí mismo y al que representa ante la cámara. El rostro es doble, porque contiene una especie de máscara invisible hacia otro rostro más profundo y verdadero. Esta superposición tiene que unirse en uno. Así crea y expresa sentimientos y gestos acordes verdaderos al personaje. “Aquello que el rostro deja ver y esconde al mismo tiempo es lo que hay debajo de él, lo invisible que él hace visible. El rostro provoca visión es visión”¹

“Así la mímica del rostro tiene también la posibilidad de expresar lo no-mostrado, e, igualmente, de manifestar, entre sus rasgos, lo invisible. También la fisonomía tiene sus pautas y sus

1 Aumont, Jacques, Rostro legible rostro visible, *El rostro en el cine*, Paidós, Barcelona, 1998, p. 85.

paréntesis significativos. Y más claro, en cuanto más significante que cualquier otro, es el rostro invisible.”

Das Unsichtbare Antlitz 1926²

Sus películas, no se hicieron partiendo de un guion original. Una de las características de Dreyer es tomar 1 obra de un autor de 2 o 3 generaciones anteriores a la suya. Aparte de alguna excepción. En la obra inicial, se puede observar que tiende a la abstracción en su ahínco luchando por llegar más allá del naturalismo.

Se puede observar en la obra de Dreyer los temas relacionados con la culpa y la forma de mostrar el rostro de la mujer atormentada, se inspiró en el estilo pictórico, fijándose en los decorados, en los campos y en los primeros planos del rostro.

Uno de los referentes pictóricos de inspiración de Dreyer fue el gran pintor danés Vilhelm Hammershoi, con sus cuadros de lona gris, con personajes escondidos entre las sombras de sus hogares, envueltos en un tipo de misticismo y secretismo, con una imagen a veces borrosa del personaje.

La obra de Dreyer está caracterizada por la actitud de reducir el entorno en el que se desarrollan las escenas y provocar un vacío el cual cargó de símbolos o signos que normalmente rodearon a sus personajes aportando el mensaje adecuado a la situación en la imagen. Una de las características más importantes de su obra fue el sufrimiento del humano. Un mundo lleno de mártires. No obstante, el sufrimiento y los martirios no son elementos fundamentales en su obra, son manifestaciones del mal. Y la maldad y su influencia en las personas es lo que retrató en su obra.

En la obra de Dreyer la autenticidad del ambiente y del realismo psicológico, que creo, contienen una simbiosis perfecta.

Le aportó la inmortalidad a la La pasión de Juana de Arco (1928)(fig. 8). Esta película mostró la madurez total. En esta película utilizó el primer plano del rostro y lo explotó convirtiéndolo en el punto y lugar de representación y sitio sobre el que construir el símbolo. “Constituye un extraordinario (y casi único) ejemplo de uso expresivo del primer plano como recurso narrativo”³. Dreyer concentró los 29 interrogatorios, a los que Juana fue sometida, en un sólo interrogatorio prolongado, que se le hacen durante el último día de su corta vida, manteniendo la unidad de tiempo y lugar. En ese lúgubre y horrible día para Juana se evoca el



(fig.8) Dreyer, Carl Theodore, 1928. *La pasión de Juana de arco*. Francia: Société generale de films

protocolo del juicio. La imagen casi exclusiva de sobrecogedores primeros planos muestran a la actriz Marie Falconetti (Juana), y los rostros de sus diabólicos y repulsivos verdugos. El rostro de Juana muestra el dolor, la maldad, y el miedo situándolo literalmente en un puesto elevado. Ese es el espacio donde mira Juana, su mirada hacia arriba busca el cielo, y una respuesta a toda la maldad y sufrimiento que está sufriendo contenga algún sentido. La película fue filmada

2 Aumont, Jacques, op cit., p. 90.

3 Gómez García, Juan Antonio, *Carl Theodor Dreyer*, Fundamentos, 1997, p.73.

con una serie de primeros planos. Esta técnica de primeros planos es el elemento básico de la película, porque eleva el drama por encima del tiempo y del espacio y le aporta simbolismo, significado, expresividad y emoción a cada imagen.

Este fue el método que utilizó para hacer abstracción de una realidad histórica, sin perder su respeto por la autenticidad y el realismo. Dreyer mostró su deseo de conseguir una calidad en su obra que perdurase a través del tiempo. Reflejó en todos los componentes de la película un lenguaje visual y complejo con un mensaje definido que cualquier espectador pudiese comprender. La pasión de Juana de Arco, unió todo los recursos de los que disponía el cine de aquella época, se podría afirmar que “Juana de Arco” contiene la expresión más pura y perfecta del arte de Dreyer. Representó perfectamente lo que él pretendió mostrar y expresar cuando hablaba del “misticismo hecho realidad”. En ninguna de sus otras películas es más propicia su afirmación: “El alma se revela en el estilo, en el cual el artista expresa su forma de enfocar el tema”. Aunque Juana de Arco tuvo una buena acogida cuando se estrenó, no tuvo mucho éxito comercial. Su fama aumentó con los años y fue considerada como la última de las grandes películas mudas de la historia, esta película fue una recopilación de todo el movimiento vanguardista en Francia.

Sin embargo, hay películas de Dreyer, que impresionan profundamente a los espectadores que no tienen una especial formación cinematográfica ni histórica.

Cuando Dreyer filmó en Francia la película *Vampyr* (fig. 9). Fue su primera película sonora, aunque el diálogo se reduce al mínimo, ésta película, fue clasificada la gran mayoría de las veces como una película experimental como de terror. Dreyer intentó “demostrar que el terror no es parte de las cosas que nos rodean, pero forma parte de nuestro propio subconsciente”⁴. Un tiempo después, Dreyer se mostró un tanto irónico acerca de la película *Vampyr*, considerándola como una película de experimentación en torno a



(fig.9) Dreyer, Carl Theodore.1932. *Vampyr*. Alemania: Conti Film G.m.b.H.

el estilo, por su imagen borrosa con la que grabó con su cámara que intentó inventar una manera para recalcar la disolución de la realidad, que es uno de los temas principales de esta película crucial en su carrera.

Vampyr fue seguramente una de las películas de terror más poéticas que jamás hayan hecho, llena de un extraño y sutil erotismo, simbolismo y expresividad en sus imágenes y rostros. Investigó y mostró poco a poco en esta película, la conexión entre el mundo conocido y desconocido, en la aportación en la imagen de la subjetividad y la objetividad del sueño y la realidad, qué es bueno y qué es malo.

Las películas más importantes del final de su vida, y por no decir las mejores de toda su carrera, son:

Dies Irae (1943), *Ordet* (1955) y *Gertrud* (1964).

Dreyer fue un maestro en su manera de mostrar los rostros cargándolos de todo el mensaje

4 Dreyer , Copenhagen: Institut for Filmvidenskab, Kobenhavns Universitet, 1982, p.

necesario tanto en el cine mudo como en el sonoro. Y la obra de Dreyer no pudo estar tan cargada de simbolismo si no hubiese estado marcado por la iconografía de la obra del pintor Hammershoi. Porque existen formas de asimilación en el retrato basadas en que en el interior (casa, edificio, una imagen, el rostro), es donde se produce toda la intensidad dramática. Y que esta intensidad se depura por elementos expresivos, subjetivos, simbólicos y que dan rigor a sus imágenes.

Referentes
Artísticos

2.1.1 Frida Kahlo

En el capítulo de referente artístico pictórico trataremos a la Artista Frida Kahlo por sus mensajes, signos y símbolos pictóricos.

“Frida aparentó encarnar a la perfección el prototipo de víctima. Frida representó el papel de víctima en su estado de enferma crónica al igual que el papel de mujer lesbiana”¹, en un mundo machista y misógino como lo fue el México de su tiempo.

Ella infringió las normas y los estereotipos más importantes de su tiempo, siendo una de las primeras mujeres en la historia en el mundo de la pintura. La pintora fue la protagonista de su propia obra. Trabajó su obra caracterizando el símbolo y teniendo una singularidad en la realización del mismo. Desarrolló una obra con gran fondo dramático, a nivel individual y temático.

La obra de Frida Kahlo es un intento de presentar no solo su pintura sino de transmitir un mensaje desafiante que debe verse y descifrarse.

En su obra el símbolo escapa a toda definición. Aunque a través de un lenguaje definido el símbolo puede comprenderse y expresarse, a medida que comprendemos un símbolo, también se nos disimula porque a veces está oculto o el artista no quiso revelarlo. No todos los símbolos en el arte representan lo mismo, pueden tener una conexión o semejanza. Aunque para comprender cada símbolo específico, hay que hacer una investigación de la vida y la experiencia de cada artista.

Los símbolos en el arte pueden ser conexiones de imágenes, ideas, creencias y emociones de cada artista. El lector de la obra puede manifestar y sentir nuevos sentidos, de tal forma que se puede tener la posibilidad de indagar por nosotros mismos, en cuanto a la captación de estos símbolos.

Se puede observar en la obra de Frida Kahlo los conceptos de naturaleza, muerte, heridas, etc. como signos de su lenguaje pictórico, estos tienen una forma, orden y composición creando un lenguaje propio

Su obra debe estudiarse como una especie de diccionario pictórico, cifrado por signos y símbolos, como dijo Becker, “el símbolo es como un cristal, que devuelve la luz de manera diferente según la cara que la reciba. Pudiendo afirmarse que el símbolo es un ser vivo, es una parte nuestra en movimiento y en continua transformación”.²

Se puede entender la obra de Frida de diferentes formas. Cada nuevo lector verá la obra de una manera distinta. Cada lector comprenderá la obra con su propio entendimiento y la comprenderá a su forma de ver.

“El signo es lo que representa al objeto, y lo que activa a un interpretante. Significa algo (el objeto) para alguien (el interpretante). Es una información (acerca de un objeto) o una diferencia (manifestada en el entorno por el objeto) que produce una información o una diferencia en un interpretante. Cualquier cosa que genera significado es un signo.”³

La obra de Frida Kahlo tuvo un alfabeto de signos concretos. En esta, se pudo observar lecturas

1 MEJÍA, Raúl. “Frida el ser doble o Rebis la piedra filosofal” *El simbolismo en la obra de Frida Kahlo*, Universidad Distrital Francisco José de Caldas Pamplona, Colombia, 2006, p. 84

2 J. Chevalier, y A. Gheerbrant, *Diccionario de Símbolos*, Herder, A. Barcelona. 1999 p. 23.

3 C. Peirce, *Sistema de Signos*, Biblos, Buenos Aires, 2004, p. 56.

similares con otros artistas.

La vida y muerte estuvo presente en toda la obra de Frida.

A esta idea de la muerte le incorporó una porción de los ideales de la antigua mitología mexicana indígena.

Otro de los símbolos en su obra son los huesos. Es una parte integrante del esqueleto porque forma la estructura del cuerpo, ya que ellos son la parte humana que perdura en el tiempo.

No todo lo basó en la muerte, ella como mujer se manifestaba como creadora de energía y de vida.

A través de los siglos el significado de su obra se fue enriqueciendo.

Frida mediante el trabajo quería olvidarse de la imposibilidad de tener hijos.

Frida utiliza la cama como un simbolismo que es el de la regeneración en el amor esto se observa en "El sueño". La cama es la supervivencia de la vida misma.

La artista fue operada y acabó en quirófano muchas veces en su vida, después de estas operaciones debía de guardar reposo durante largos periodos de tiempo. Ella conseguía así atraer de su esposo, de Diego Rivera, sintiéndose rejuvenecida por el cariño que este solía darle mientras estaba en cama convaleciente (fig. 10). Todo este sufrimiento que pasó por culpa de estas continuas visitas a quirófano le aportó un extraño vigor. Después de muchas operaciones a Frida le tuvieron que hacer distintas amputaciones.



(fig.10) Kahlo, Frida, *Sin esperanza*, 1945, Óleo sobre tela montada sobre HDF, 28cm x 36cm

Para Frida Diego era todo su mundo, mientras que él la vio como una parte importante de su vida.

En un mundo gobernado por hombres y mujeres, el discurso masculino y el femenino tenían ciertas diferencias. La obra de Frida trata sobre su vida, la vida de una mujer en un tiempo complicado y trata sus sentimientos. Ciertamente, el amor y los sentimientos, son un aspecto primordial en la obra de Kahlo.

Según Andrea Ketterman "El amor y la devoción son considerados como virtudes específicamente femeninas. Para las mujeres el amor ayer más que hoy, representaba un valor real, puesto que sus relaciones con los hombres y los niños eran consideradas como su única esperanza de felicidad, seguridad y prestigio."⁴

Las relaciones y el afecto, aparecen continuamente en su obra.

Otro de los puntos que trata en su obra, es el dolor en el mundo. En una sociedad en la que se le da gran importancia a la publicidad de la salud, la fuerza y la belleza en la juventud.

Frida se representó repetidamente, sufriendo a lo largo de toda su pintura.

Al final de su vida, tras varias operaciones en las que se le amputaron diversas partes del cuerpo,

4 Ketterman, *Andrea, Kahlo*, Taschen, Barcelona, 1999, p. 17.

se convirtió en una inválida, y esto le impidió hacer muchas cosas por sí misma.

Se podría asegurar que Frida estuvo enamorada de sí misma durante toda su vida, siendo ella el principal referente de su famosa obra.

Hablamos entonces de una mujer que conlleva en sí, indefensión, regresión, abandono y pasividad.

Frida siempre quiso aparecer como una mujer fuerte y autosuficiente.

Hoy en día Frida está más vigente que nunca ya que su obra es un grito a la opresión, al predominio de la fuerza, al valor de la sensibilidad social y al poder del amor.

La obra pictórica de Frida es una denuncia.

Frida intentó luchar por una nueva visión de lo que es ser mujer. El significado de toda la obra de Kahlo fue revolucionario, ya que rompió la ideología dominante de la época sobre el mundo femenino. Su eslogan quedaría plenamente justificado en los años setenta: “Lo personal es político.”

La obra de Frida dio sentido al significado de símbolo y a la manera de colocarlo en el proyector artístico de este trabajo de final de master.

La manera de trabajar con el símbolo y el signo en la obra pictórica de Frida, ayudo a la investigación a darle rigor y cuerpo y descubrió una manera de mostrar las emociones y sentimientos mediante objetos. En los últimos retratos del proyecto, se contempla esta investigación. Los cuadros que se basaron en la manera de interpretar y mostrar el símbolo y significado. Y como reivindicar la feminidad con objetos o gestos. Todo este planteamiento se manifestó en las últimas 6 retratadas de este proyecto artístico. Estas son mujeres fuertes que luchan por sus ideales y rompen con los conceptos establecidos de una sociedad enferma y patriarcal.

2.2 Referente artístico en el dibujo

En este proyecto se investigó sobre el comic Sandman. Neil Gaiman es el escritor de este comic y debe estudiarse para comprender el mundo poético y gótico de Sandman. Y apreciar su dibujo y color.

Este comic fue dibujado por varios dibujantes, entintadores y coloristas.

2.2.1 “Sandman “ la obra maestra de Neil Gaiman.

Sandman es un comic que contó la historia de las relaciones de una familia disfuncional muy particular la de “Los Eternos”. Los Eternos son ideas o representaciones de los principios básicos y fundamentales del universo, éstos son distintos aspectos de nuestra realidad. Nacieron en el alba de los tiempos y perecerán cuando el mundo se acabe. Los Eternos están por encima de criaturas, planetas, galaxias e incluso de dioses. Son siete hermanos: Destino, Muerte, Sueño, Destrucción, Deseo, Desesperación y Delirio.

El relato cuenta una de las epopeyas más sugerentes, poéticas, estimulantes y líricas de finales del siglo XX.

Trata de la historia de uno de los Eternos “Sueño”, también conocido como “Morfeo”, o “Sandman”.

La primera portada fue inspirada en Peter Murphy, el ex vocalista de Bauhaus y modelo de las cintas Maxell, porque cuando el dibujante Mike Dringenberg vio los bocetos originales para el personaje dijo que era igual que este. Las primeros ocho portadas fueron retratos de los Eternos.

La obra de Neil Gaiman tuvo múltiples lecturas. Fue capaz de aunar la mitología propia la erudición y la unión de varios referentes (clásicos, literarios, artísticos, mitológicos) en un todo.

Es brillante como escritor de personajes. Es capaz de darles una gran personalidad opuesta con un carácter fuerte y débil a la vez. Trabaja bien tanto los personajes principales como los secundarios.

Utiliza gran cantidad de dibujantes y saca lo mejor de cada uno de ellos. Lo que le importó en su creación es capaz de conseguir y transmitir con ella.

Según la introducción del primer tomo de Sandman realizada por Paul Levitz nos viene a decir que “Si tuviera que escoger dos palabras que definieran el apartado gráfico de The Sandman serían heterogéneo e irregular”¹.

Gaiman controló todo el proceso de la creación gráfica y supo sacar de cada dibujante sus mejores virtudes. Es muy meticuloso con sus guiones y por ello elige algunos artistas para solo un número. Cada uno de los capítulos tiene un estilo de dibujo distinto: con un estilo semejante a dibujo de animación o infantiles (cartoon) en Las Benévolas; prerrafaelista, sofisticado, detallado y estático en El Velatorio; esquemático, delineado y desproporcionado en Vidas Breves.

El personaje principal de la serie aparece con diferentes atributos, facciones, ropajes e incluso expresiones. Sólo queda de él un concepto que se define por su tez blanca, ropa oscura, ojos ensombrecidos que viran a rojo, etc.

El trabajo de Dave McKean como diseñador y creador de distintas portadas en Sandman fue

1 Levitz, Paul, “Introducción” en Gaiman, Neil, *Sandman: Sueño*, Planeta de Agostini, Barcelona, 2010, p. 8.

impresionante, creo una unificación visual en el comic. Combinó pintura, arte digital, fotografía, tinta y dibujo, o collages para los dibujos de este comic. Dio un elemento surreal y onírico, abstracto y característico al comic.

En Sandman participaron muchos artistas. Este comic presentó viñetas de una gran belleza artística, aunque fu su guion el que convirtió Sandman en un referente de la historia del cómic.

Aunque algunos lo conceptuaron dentro del género fantástico, existen muchas variaciones de género en el comic, tanto de atmósfera y estilo. En esta saga son frecuentes los cambios de género como el de terror, histórico, dramático, o con toque de comedia.

En Sandman hay un elemento de unión narrativa en todo el relato: el sueño, representado como estado mental de los personajes en un tiempo y espacio real en el que sucede la historia. Casi todo el argumento trata de Morfeo, que a su vez es señor del reino de los sueños y representación antropomórfica del sueño y de sus dominios.

Dave McKean

Los únicos artistas que intervinieron en todos los cómics de la serie fueron Dave McKean y Todd Klein.

El artista Dave McKean colaboró con Gaiman en varias ocasiones antes de crear Sandman. McKean fue quien creo las portadas y su diseño habitual, tanto de las entregas regulares como en los tomos recopilatorios. Fue tal la importancia de estas portadas que contribuyo a replantearse la importancia de la portada en esta saga de comics (fig. 11).

Todd Klein

Klein es el único artista que hizo famoso por su trabajo de rotulación en el comic. Ha ganado 12 de los 13 premios Eisner que se han concedido a esta categoría. En Sandman desarrolló un estilo de bocadillo y tipografía que representaba a cada personaje principal, y en numerosas historias adaptó la forma de los cuadros narrativos a las características de la narración.

Charles Vess

Charles Vess es un artista de que trabaja en el género de la fantasía y cómic. Este ilustrador americano se ha especializado en la ilustración de mitos y cuentos de hadas. Sus influencias en el dibujo incluyen el género de la edad dorada en el dibujo británico, el art nouveau y el comic. En Sandman aportó unos dibujos que parecían sacado de un cuento, dentro del mundo de Morfeo. Eran dulces y muy elaborados gráficamente.

El mundo de los cómics lleva décadas luchando por conseguir el reconocimiento de expresión artística o movimiento artístico. Tuvo que defenderse contra prejuicios, ignorancia, y todavía tiene mucho camino por recorrer. Durante los años 80 y 90 una nueva corriente de autores y artistas apareció. Alan Moore y Frank Miller pusieron en marcha un proceso semejante al que tuvo el cine a principios del siglo XX, consiguiendo madurez y encumbrando el mundo del comic.

Estos comic aportaron la investigación necesaria del proyecto:



(fig.11) McKean, Dave, *Sandman Sueño 1*, Planeta de Agostini, 2010



(fig.11) Vess, Charles, *Sandman Muerte I*, Planeta de Agostini, 2010

Primero, tener un dibujo y una gráfica que contenga concordancia y sentido. Por otra parte, se aprendió la manera de plasmar las emociones, símbolos, significados y mensajes en la gráfica.

Ya que esta forma de representar la idea subjetiva del artista en la gráfica es una parte muy importante del proyecto.

Descubrir que mediante distintos tipos de técnica y dibujo se puede crear un historia con sentido, aunque se varié el estilo de la gráfica. Este cambio en la gráfica puede ayudar a representar distintos tipos de emociones y símbolos observándolos desde otro punto de vista del lector.

2.3 Referente artístico en el cine

En este capítulo del proyecto se contó la simbología y signo de una de las películas de Carl Theodore Dreyer “Ordet”.

Esta película fue elegida para estudiarla y definirla en el proyecto por toda su carga simbólica y emocional.

1.3 El retrato y el símbolo en el cine: Ordet de Carl Theodore Dreyer

En la película Ordet de Carl Theodore Dreyer se busca una nueva moral la cual no siempre corresponde a la felicidad

Pertenece a ese selecto grupo de creadores de formas y conceptos cinematográficos. Reinventor del modo de lenguaje del cine. Forma radicalmente nueva e innovadora de contar historias mediante las imágenes fotográficas en movimiento (cine mudo). Drama trágica infancia reflejo en su obra.

Para entender los personajes se explicara a continuación algunos de ellos y la relación entre sí:

El cabeza de familia de los Borgen es Morten. Él es el padre de Mikkel, Johannes y Anders.

Inger es la protagonista femenina de esta película, en la película ella está casada con Mikkel. Tienen dos hijas y esperan un tercer hijo.

Johannes es un antiguo estudiante de teología que perdió el juicio al estudiar a Søren Kierkegaard. Él cree y dice ser Cristo, condena la falta de fe que hubo en su época y la falta de fe que tiene su familia. Todos piensan que está loco. Anders es el más joven de todos está enamorado de la hija de Peter, el sastre del pueblo. Estas dos familias no tienen muy buena relación por culpa sus diferentes creencias religiosas. Surge la disputa entre las dos familias por el enamoramiento de sus hijos y porque ninguno da pie a que se casen por culpa de sus distinciones religiosas. Tan enérgica es la disputa que el sastre confiesa desear la muerte de Inger.

Los deseos del sastre se cumplen, primero muere el niño que Inger esperaba y luego ella. A partir de este momento, el sastre se culpó así mismo de sus palabras y reconsideró su postura ante la boda, de esta manera se unen las dos familias. Ante el dolor de los Borgen, Johannes los recrimina por su falta de fe y le dice que Inger puede volver a la vida si se lo piden a Dios. La hija menor de la pareja coge la mano de Johannes y le pide que resucite a su madre. En este instante, las niñas que en ningún momento de la película se les da ninguna importancia aparecen convirtiéndose en la protagonistas de la acción. Dreyer las introduce en el final de la película para acreditar el milagro de la resurrección de Inger, convirtiendo a las niñas en la base sobre la cual se apoya Cristo.

En esta película Dreyer mostró los distintos enfoques desde los que se puede llegar a la fe y las diferentes formas que tiene de manifestarse. Mediante la comprensión y bondad de Inger, se



(fig.12) Dreyer, Carl Theodore. 1955. *Ordet*. Dinamarca: Palladium Films

propone que lo más importante no es creer en la fe o la, sino tener un buen corazón y que a raíz de esto podremos acercarnos a la fe.

Esto se observa a lo largo de toda la película. Por un lado, está Johannes que representa las creencias más arraigadas y las niñas que no saben que está ocurriendo pero tienen fe en su tío. En la película se fue desglosando una complicada trama creencias y relaciones sociales. En Ordet los milagros existen.

La blancura de Dreyer se refleja claramente en Ordet, cuando la enferma está agonizando la imagen se nos presenta con una claridad asombrosa, sin embargo; Dreyer juega con las luces de forma que cuando llegan al monte en el que Johannes profetiza la escena se presenta oscura al igual que cuando los dos hermanos y su padre salen en busca del loco. Cuando Johannes se pronuncia es como si todo se volviese gris, confuso, Dreyer consigue transmitirnos esa sensación de prudencia o miedo que sienten todos aquellos que se acercan a Johannes.

Es destacable la técnica que Dreyer utiliza en Ordet, filma la acción como si estuvieran en un teatro de forma que el espectador puede ver toda la escena, además de estos planos generales, el director nos permite seguir las acciones de los personajes cuando está ocurriendo algo decisivo, sobre esto, los barridos que utiliza cuando la familia busca desesperadamente a Johannes muestran el paso del tiempo, aquí, podemos ver de nuevo esa oscuridad del paisaje, ese cielo lleno de nubes que representa la confusión, el drama que se vive en “Ordet”.

En Ordet, Inger es el pilar sobre el que se aguanta toda la familia. Representa la estabilidad tanto de sus creencias como de su unidad, es la luz que guía a los desconcertados Borgen.

Dreyer crea un silencio en el momento de incertidumbre en el cual no sabes si Inger va a volver a la vida. Crea que el espectador este impaciente el desconocimiento del desenlace final.

Deseamos que la muerta vuelva a la vida.

Durante el transcurso de la película, el espectador no cree en la fe ni en los milagros. , Pero, en el final de la película, el director consigue que Inger nos atrape el corazón. Deseamos que los Borgen muestren que tienen fe y que así se logre el milagro de la resurrección de Inger.

“En Ordet, Dreyer intentó conseguir más simplicidad. La sobria interpretación, los decorados simples, los primeros planos flotantes, las largas secuencia sin, las serenas tomas panorámicas y el deliberado ritmo lento de la película, combinan entre sí para dar forma al ambiente y a gente de una forma muy convincente. Ordet obtuvo un éxito inmediato, y es posiblemente su película más popular.”¹

Como en toda la obra de Dreyer, Ordet está repleta de símbolos que se manifiestan en sus personajes y escenarios. Contiene una potente carga emocional transmitida por el dolor y la fe en los personajes.

1 Monty,I, *Vida y obra de Carl Theodore Dreyer* en Nosferatu revista de cine, Estudios filmicos Donostia Kultura, 1991, p. 10.

Desarrollo
Práctico

3.1 Introducción al proyecto

Este proyecto de investigación y experimentación en el “El retrato: simbolismo, emocionalidad y subjetividad en la pintura el dibujo y el cine”, comenzó con la búsqueda interior de emociones subjetivas y emocionales y la manera de retratarlas en retratos del entorno cotidiano. A raíz del estudio de diferentes artistas y movimientos artísticos y la obra en el cine de Dreyer anteriormente citada. Se usó como ejemplo de lenguaje para interpretarlo en la obra final.

Esta obra final consta de una producción pictórica y grafica propia, que intento buscar y una conexión emocional y simbólica, un diálogo con las demás obras analizadas anteriormente y con el tema propuesto. Se trata de un trabajo en progreso y con una función de experimentación a partir del error. Mientras más veces se erraba más consistencia y fuerza en el símbolo y el lenguaje contuvo.

No obstante se observa un cambio de estilo drástico en la obra. Esto es debido a la investigación que ayudó a modificar el estilo pictórico y gráfico, y fue aportando calidad a la obra y una conexión más emocional con el retratado.

La obra sigue en continuo proceso, porque esta obra continuara con el proceso a desarrollar en el retrato del artista. Fue en todo momento una búsqueda de un lenguaje, simbólico, emocional y subjetivo propio.

Cada retrato tiene su propio mensaje y solo el artista y el retratado conocen ese secretismo oculto en la obra al igual que hacían los artistas simbolistas que ocultaban gran parte del significado de su obra.

Los retratados adquieren un significado subjetivo a la vez que representan una estética particular, personal, gracias al aporte pictórico y el esqueleto creado por el dibujo, y la forma en la que se unen estas dos técnicas, muestran el mensaje y la mirada del artista. Por lo tanto, la mirada a estos cuadros debe ser emocional y subjetiva y solo si se conoce al artista y al retratado se puede comprender. La cual se pretende presentar como un nuevo lenguaje o un lenguaje aprendido y adquirido a partir del estudio desarrollado y explicado en los capítulos anteriores. Es por tanto, a raíz del estudio de estos artistas su simbología y su técnica, que ha evolucionado el proyecto llevándolo a su estado actual.

Al inicio del proyecto los artistas que se usaron de referente eran otros, y así mismo los movimientos también eran distintos. Tras haber cambiado la estructura inicial los únicos referentes que quedaron fueron: Drew Struzan, por su técnica de la cual se comenzó a cambiar en la obra el soporte por destrozar lápices y rottrings, Frida Kahlo por el simbolismo en su obra y Gabriele Del’Otto por su técnica grafica que aporta expresividad y movimiento.

Durante el proceso hubo un incremento de cambio tanto de soporte, como del grafismo y la parte pictórica en la cual se intentó que estas dos técnicas tuviesen la misma importancia en el retrato, pero parece que en la obra final el dibujo vence a la pintura. Esto es provocado posiblemente porque en el estudio final y búsqueda de información estuvo más preocupado en la investigación gráfica que en la pictórica y de alguna manera acabó reflejándose en el proyecto artístico.

3.2 Desarrollo de la idea inicial

El proyecto comenzó con una serie de bocetos gráficos. Estos venían del mundo de la fantasía, la imaginación y el subconsciente y emocional del artista. Aportaban las ideas iniciales de cada retrato. Después se intentó unirlos a un realismo o reflejarlas para cada retratado en el que estaban basados. Los retratados, además de ser bocetados, antes se investigaban a partir de un estudio fotográfico exhaustivo y mediante estas fotografías se cogía la idea emocional y subjetiva para crear los bocetos. Se creó para cada uno de los retratados sus propios símbolos personales y únicos.

El inicio del proyecto los retratos estaban reflejados con los referentes artísticos de Gabriel Moreno y Miss Led. Este referente se vio muy marcado en la obra de artista. Hay que recordar que en el inicio del proyecto no hubo un estudio anterior que llevase hacia un camino marcado del proyecto.

Al comenzar la investigación desapareció este estilo y estos referentes. Lo cual produjo un cambio significativo en la unión del dibujo y la pintura y en la forma de mostrar a los retratados. En el momento que se comenzó a estudiar a fondo a Drew Struzan, Alex Ross, Gabriele Del'Otto, Gustav Klimt, Ferdinand Hodler, Theodore Géricault, Dreyer, el simbolismo en Frida Kahlo y el desarrollo en el comic de "Sandman" de Neil Gaiman, se produjo un cambio gigantesco en la experimentación de la obra y en el resultado final de esta.

Este cambio se pudo observar sobretodo en la línea del dibujo que comenzó a ser más directa y limpia. Y la parte pictórica se comenzó a tener una similitud con el relleno del comic. La diferencia más significativa se vio en el fondo que se convirtió en una mancha de técnicas agudas y difusas que no eran la parte dominante del retrato sino un reflejo hacia la actitud o emoción del retratado. Estos fondos son extraídos a raíz de estudiar los retratos de Ferdinand Hodler, que aportaba una línea muy diferenciada entre el retrato y el fondo, creando fondos vacíos y experimentando y trabajando minuciosamente al retratado en su obra.

Por otra parte, se intentó captar el desdoble de personalidad que se observa en un actor en el cine. Con esto me refiero a que los actores deben mostrar dos caras una parte invisible la verdadera y la que representan. Con esta idea se intentó plasmar la imagen verdadera del retratado en la obra, cuando ves a esta persona y la cara personal desconocida invisible a las personas que no conozcan profundamente a esa persona.

Este proyecto cuya continuidad es el retrato y el simbolismo solo contiene una parte de esta obra como políptico y es la última parte del proyecto. El porqué de esto es muy sencillo, el motivo de esta serie se basa en la fundamentación de que el proyecto es mera experimentación y contiene un cambio continuo y remarcado. Esta experimentación pudo llevar a una serie de obras de retratos con un lenguaje y símbolo propio. Esta parte es un políptico que contiene un mensaje igual y propio para cada retratada. Estos simbolizan la feminidad y la dominación en varios términos. Pero la obra final del proyecto no tiene nada que ver con este políptico.

3.3 Motivación y antecedentes

En este proyecto la motivación fue buscar la manera de profundizar y representar pictórica y gráficamente las ideas y pensamientos emocionales del subconsciente.

Ese intento de enseñar al espectador y al retratado como se ve ante los ojos del artista, como lo representa mentalmente. Ese intento de observar que hay realmente en el interior de uno mismo y la forma de intentar captar y mostrar ese sentimiento a los demás.

Para nosotros, fue muy complicado plasmar estos sentimientos. Intentar superar mediante esta obra el miedo, la vergüenza y el temor a las burlas, es lo que más motiva este proyecto. Lograr un cambio personal gracias a los matices y texturas de la pintura y a la claridad expresiva del dibujo. Un cambio psicológico importante creado por una sociedad llena de crítica y competencia entre alumnos, que muchas veces provoca el rechazo y el desprecio por propio interés. Aportar autoestima al artista mostrando sus sentimientos y luchando y defendiéndolos ante el espectador. Intentar mostrar a todo su entorno lo que piensa realmente sin tabús.

El antecedente de este proyecto surgió por una pregunta personal que nos hizo un amigo. “¿Qué expresas con tu obra?”.

Esta pregunta dejó al artista confuso, ¡jamás se lo habían preguntado!

Y empezó a tener un conflicto personal profundo. ¿Qué era lo que buscaba con su obra?, ¿para que la hacía?, ¿Por qué eso y no otra cosa?

Antes de comenzar con el retrato humano, intentamos plasmar la humanidad en retratos de animales. ¿Cómo? , a través de los ojos y de colores vivos y una técnica bastante expresionista y elaborada. Los colores transmitían felicidad, rabia, dolor. Y los ojos mostraban un a calidez un alma igual que la humana. Aportar un concepto de igualdad a los animales para intentar enseñar al espectador el respeto hacia estos, una forma de protegerlos ante el constante maltrato animal y la captura. Normalmente los retratos eran de gorilas y grandes simios. Con los que el artista se siente muy definido.

Pero la pregunta anteriormente citada por este amigo, trajo un cambio radical en la obra.

Se dejó de lado los retratos animales y comenzó a pintar personas. El artista llegó a pensar que retratar personas era dar un paso hacia atrás en su obra. Pero, descubrió que era al contrario, evolucionó y gana tanto expresividad como empatía y afinidad ante sus seres queridos. Aprendiendo y observando de ellos, escuchándolos para comprenderlos mejor y captarlos más profundamente en la obra.

Este cambio humanizó al artista y logró que volviese a confiar en las personas y se descubrió no solo a sí mismo, y lo que pensaba realmente de su entorno, sino la manera de expresare ante los demás y comprender realmente a las personas de su entorno cotidiano.

3.4 Experimentación de técnica, material y lenguaje

Como ya se mencionó en otros capítulos todo el proyecto es una elaborada búsqueda y experimentación de la expresión emocional y subjetiva en el retrato.

En el inicio se planteó juntar dibujo y pintura pero no se concretó la importancia que tuvo cada técnica en la obra. Tras el inicio de las clases del master de producción artística y de alguna tutoría, fue el momento exacto por el cual el proyecto comenzó a tener una estructura y esqueleto que se sostuvo por sí mismo.

Se llegó a la conclusión de que la pintura y el dibujo tendrían la misma importancia en la obra.

Cada retrato tendría sus propios colores dependiendo del estado emocional tanto del artista como del retratado.

En las obras iniciales de este proyecto, se comenzó haciendo distintos autorretratos para después continuar con los retratos de personas de su entorno cotidiano.

Los dos primeros autorretratos se hicieron sobre un soporte rígido. La imprimación usada fue pintura acrílica blanca. Primero, como en cada obra de este proyecto se realizó un estudio fotográfico del artista. Después, se hizo el dibujo sobre el soporte y se experimentó para realizar el fondo con técnicas de estampación. En uno de ellos se usó hojas y plantas manchadas en tinta y se estamparon en el fondo blanco. En el otro también con un fondo blanco se mezcló tintas y pintura acrílica creando una mancha aguada. Más tarde, ya con el fondo realizado y el dibujo hecho se empezó a pintar con acuarelas, tintas, acrílico y guache. Finalmente se repasó las líneas de lápiz con rottrings de distinto gramaje remarcando ciertos rasgos del rostro y creando pequeñas luces al rostro con acrílico.

El primer autorretrato muestra a la artista en una situación de felicidad y alegría. En el otro se ve a la artista en un momento de relax y descanso bebiendo de una taza. Para seguir esta investigación se cambió el soporte para comprobar cómo funcionaban estas técnicas en otros soportes. Cuando se usó papel de soporte no se pudo utilizar mucha carga pictórica porque se ondulaba, se desmenuzaba el papel al pasar repetidas veces con el pincel y al usar mucha agua se estropeaba fácilmente. Así pues, se cambió de nuevo el soporte y se utilizó tela.

Se realizaron dos cuadros en tela. Uno con esta técnica, tanto de estampación para recrear el fondo como con la técnica de aguada y se le añadió sal para ver qué efectos creaba en el fondo. Lo malo es que la tela desgastaba el grafito y los rottrings muy rápidamente, y hubo que comprar más rottrings porque se quedaron sin punta aun teniendo tinta.

El siguiente lienzo, es de nuevo un autorretrato porque se cambió de referentes artísticos y empezó a variar el estilo pictórico y gráfico de los retratos. Este autorretrato tuvo más carga pictórica que gráfica. El artista se provocó así mismo un estado alterado de estrés mediante música estridente que se repetía continuamente. Esto provocó pinceladas rápidas y fuertes con una carga emocional y furiosa muy importante. El rostro muestra el dolor y la agonía. Éste al carecer de una estructura gráfica no se sustenta y crea una deformidad en el esqueleto de la cabeza pero le dio fuerza al mensaje de sufrimiento y herida que se quiso mostrar. Este error provocó que todos los siguientes retratos estuviesen dibujados antes de comenzar a pintarlos. El cuadro representa el sufrimiento y el dolor de una ruptura con una relación tóxica. Del corazón que hay debajo del rostro salen líneas negras hechas con tinta. Representan la contaminación del cuerpo y alma que se expande como un virus por todo el cuadro.

Pero, siguiendo la evolución de la obra, este cuadro contiene más parte pictórica que gráfica así que en los siguientes cuadros se intentó que hubiese una igualdad entre pintura y dibujo, y que estas dos técnicas funcionasen en su combinación.

En los siguientes cuadros se observa una similitud de la técnica usada. Aunque tres cuadros tengan un fondo distinto al de las técnicas aguadas que se utilizaron para finalizar el proyecto. Todos estos cuadros tienen un soporte rígido.

Uno de ellos es el padre de la artista. En este cuadro el fondo dio problemas. Al no estar seca del todo la imprimación salto todo el cuadro y se tuvo que comenzar desde el inicio lijando el cuadro. Una vez lijado se pintó dejando entrever la parte de imprimación.

Este hombre de aspecto duro y serio aporta a las personas que no lo conocen miedo. Pero en realidad es una persona jovial con quien tiene muchas corrientes de influencia y sabiduría. El rostro se muestra feliz, la foto de la que se partió es en blanco y negro por lo que se recreó los colores a partir de otras fotografías. Su barba larga y sinuosa se transforma en una enredadera de pelo que recuerda al mar y esta contiene distintos peces. Esta barba representa la corriente del tiempo, la vida y la sabiduría, los peces que son carpas, simbolizan la resistencia la longevidad y la suerte. Con los colores azules grisáceos se pretendió mostrar tranquilidad porque el representado suele dar miedo por su aspecto grande y de motero pero en realidad intento demostrar que es una persona inofensiva y no hay que tenerle miedo.

En la siguiente obra se muestra al amigo del artista culpable de la pregunta “¿Qué expresas con tu obra?”. David, compañero y amigo de carrera, siempre usaba cierto tipo de colores en su paleta pictórica. Se utilizó esta gama de color para interpretarlo. No obstante se muestra decaído y parece que está desapareciendo. En este momento de su vida esta persona estaba en una encrucijada por no saber qué hacer y por tener que dejarlo todo y volver al seno familiar. Se mostró esta tristeza con un rostro decaído e incompleto. Los huecos que se dejaron tanto en rostro como en la vestimenta simbolizan la desaparición del entorno cotidiano de esta persona en la vida del artista. Las gotas dejadas caer representan las lágrimas y la tristeza tanto del retratado como del artista. El fondo de la obra es un tumulto de brochazos unos encima de otros y simbolizan una especie de puzle incompleto y desfigurado que representa la vida del retratado en ese momento.

El siguiente cuadro muestra a otro compañero de carrera. A éste representado con tinta le sale del brazo un pulpo que en realidad es como un tatuaje que el retratado lleva en su brazo. Con este cuadro he simbolizado la maldad de su ser. La verdad oculta de su rostro. Es una persona con dos caras por ello la parte pictórica se convierte en la cara verdadera y la gráfica en la información emocional de esta persona.

El pulpo representa el mal. Para algunas culturas simboliza la fuerza que emerge de la parte más tenebrosa y oscura del alma. Con esto explico que esta persona no es de fiar y contiene rostros falsos y oscuros. El rostro dibujado se muestra asustado y realizado en un estilo más característico del comic porque se intenta informar mediante un trazo tajante de la tinta negra, que es un ser asustadizo y cobarde y que en esta definición no hay ningún cambio ni distorsión. Es así y no hay más. El fondo simboliza el misterio, la incertidumbre y la falsedad de las profundidades de la psique de esta persona.

En el siguiente cuadro se muestra a un amigo. Miguel que vivía un momento de duda y rabia. Se muestra con un rostro dubitativo y serio. El fondo creado con distintos lavados crea una atmosfera de duda. En este momento de su vida tuvo que elegir entre dejar su trabajo su hogar y su vida para marcharse a otro país con la persona que amaba. El color ocre del fondo simboliza egoísmo e introspección. Se eligió este color de fondo porque tuvo que elegir entre ser egoísta y quedarse en su estado de armonía o hacer una introspección de su propia consciencia y sentimientos y reflexionar sobre qué era lo que debía hacer. El color marrón de su cabello y ropa simboliza sentido y estabilidad, aporta realismo. Con este significado de realismo se intentó dar fuerza a la situación del retratado. En un principio la cara estaba menos pintada. Pero se cubrió más pictóricamente para realzar el sentimiento real de esta persona. Los tatuajes inacabados representan su historia y el posible cambio de esta, por esto no están totalmente definidos.

La última parte del proyecto es un políptico de 6 retratos de mujeres. Estas son todas amigas del artista menos un autorretrato que da punto final a este proyecto del master de producción artística. Esto no quiere decir que sea el final del proyecto, solo es el final en el master de producción artística porque este proyecto de experimentación sigue en continua creación. En los cuadros

los colores dominantes son los grises que le aportan un matiz frívolo y extraño, para referenciar la práctica de la dominatrix como algo que no se conoce muy bien en sociedad que se tiene en duda, también porque el gris simboliza responsabilidad, la constancia y la disciplina que es parte del contrato de BDSM (Dominación y Sumisión; Sadismo y Masoquismo). El fondo está creado con lavados que siguen un patrón semejante en todos los cuadros.

También se observan negros y rojos, porque son los colores más predominantes en la vestimenta de las Dominatrix.

¿Porque la pintura es en color plano y no tiene volumen?, para exaltar y dar más importancia y carácter a la parte gráfica que a la pictórica. En estos retratos se pensó que era más importante resaltar el mensaje y la información de una forma rápida y clara mediante la gráfica.

Lo que se buscó fue mostrar mujeres duras, seguras, orgullosas de su sexualidad y sin tabús marcados por una sociedad patriarcal. Que se muestren tal y como son, mostrando gestos o su propio carácter.

Casi todas las retratadas llevan collar; en el BDSM simboliza la entrega. Pueden ser tremendamente sofisticados, estilizados o bastos y de castigo, destinados a su uso en sesiones íntimas o para llevar en público. Suelen llevar uno o más ganchos para completarlos con un tirante-guía, que el dominante maneja o usa para inmovilizar, y pueden estar adornados con abalorios, campanillas, cascabeles, púas o incluso aplicaciones de oro y plata. Su uso simbólico se da fundamentalmente en las relaciones D/s (dominación-sumisión, es decir, las que incorporan elementos de cesión de poder o EPE).

Pero, en este caso, no lo llevan por sumisión, es una crítica social. Las han intentado dominar con la sociedad de consumo y patriarcado en el que vivimos y aun así no han podido convirtiéndose así en dueñas y señoras de su cuerpo, su sexualidad y su libertad de expresión y pensamiento.

Todo el proceso pictórico tuvo como disolvente el agua. Para esta obra la rapidez de secado de las técnicas solubles al agua, la posibilidad de poner poca carga pictórica, que aportase un color nítido y consistente, y la facilidad de utilizar distintas técnicas del dibujo encima sin que se borren o resbalen eran los materiales adecuados para la obra.

La utilización de diferentes grosores de lápices y rotrings aportó profundidad y estructura a los retratos.

Los materiales iniciales pictóricos eran: tintas chinas, acuarelas, acrílicos y gouache. Pero la combinación de estas técnicas se redujo a la mezcla de acrílico y tintas. Esta reducción vino por un consejo del profesor Carlos Domingo. Él comentó que era mejor no utilizar acuarelas y cierto tipo de tintas porque estos perdían color con el tiempo y empobrecerían el aspecto final de la obra. Pero las tonalidades más oscuras de tintas como el negro, azules y otros colores se siguieron utilizando más en la parte gráfica que en la pictórica pero, también se mezcló esta técnica con la pictórica por lo que este material tuvo una doble finalidad para la gráfica como para la parte pictórica. Era como el desdoble de personalidad que contempla en el retrato del cine. En el cual uno es el carácter del actor y el otro al que interpreta.

La desaparición del guache fue porque en el resultado final de la obra las tonalidades de la pintura acrílica eran más llamativas y era más sencillo dibujar sobre ellas ya que en el guache, el lápiz resbalaba y no se quedaba la marca del dibujo y eso era un problema.

En la parte gráfica del dibujo, se intentó utilizar distintos tipos de gramaje usando lápices de grafito, rottrings, pasteles y tintas. Los pasteles ayudaron a guiar el color y darle textura. Por otro lado, su utilización es rápida, son fáciles de difuminar y borrar en un soporte rígido y esto ayudó a hacer distintos experimentos y prácticas antes, de colocar pintura encima del soporte. No obstante, no se visualizan en la obra porque están debajo de la parte pictórica de la obra. Se usaron como estructura del color.

El grafito, es la parte más importante de la técnica gráfica en el retrato. Separa fondo y figura

con líneas limpias y muy marcadas. La utilización de distintos tamaños de grafito aportó fondo, detalle y personalidad a ciertas partes del retrato. Los rottrings y la tinta negra, se usaron para marcar detalles, remarcar gestos, o dar más importancia a distintas zonas del rostro o cuerpo en la obra.

El fondo detrás del retrato en todas las obras del proyecto menos en las iniciales que es un fondo blanco, se experimentó con distintos tipos de lavados, y en algunos fondos más elaborados y tratados pictóricamente.

Al principio los lavados parecían más una mancha homogénea, pero no era lo que se buscaba. Se procuró crear una especie de humo o una distinción de manchas a partir de distintos lavados. Intentando crear una semejanza a las acuarelas pero, con acrílicos y tintas en un soporte rígido. En los cuadros que el fondo no se creó mediante lavados, se hizo un experimento intentando dejar a la vista parte de la imprimación he intentado no tapar la imprimación del cuadro. Pudiendo ver debajo de la pintura la imprimación como si fuese una veladura la parte entre imprimación y fondo. No obstante solo se ven trozos. (Ejemplo foto).

En el otro, la carga pictórica es mayor. A partir de distintos brochazos de colores e intentando difuminar el fondo con estas pinceladas fuertes y rápidas pero a la vez que se quedase la marca del brochazo con el color que portaba.

La obra pictórica, vario de soporte repetidas veces, hasta que encontró el soporte idóneo para este proyecto. Recordemos que este trabajo artístico se inició a través de errar y aprender constantemente por la experimentación.

En un inicio se utilizó papel, pero al preparar el fondo a partir de lavados el papel se arrugaba y no quedaba el lavado de nuestro agrado. Al cambiar el soporte de papel a lienzo, el lienzo destruyo la punta de los rottrings y de los lápices, provocando comprar continuamente rottrings que aún tenían tinta pero el lienzo desgasto tanto la punta que acabo por desaparecer. Con el grafito ocurrió algo semejante, se gastaban a una velocidad alarmante y constantemente hubo que afilarlos para poder seguir trabajando. Además de este problema, la trama del lienzo creaba saltos en el trazo, produciendo así la continua repetición del mismo trazo una vez detrás de otra hasta que se quedó una línea perfecta. Aun repitiendo la línea continuamente hasta que se quedase homogénea, provoco borrones y manchas con los rottrings porque cuando saltaba por los cambios de la trama del lienzo, salpicaba y dejaba un rastro de puntitos tras de sí.

Finalmente tras estudiar la técnica de Drew Struzan, la obra empezó a crearse sobre soporte rígido como chapa, conglomerado y DM. Su técnica se configura en realizar carteles de películas con materiales como lápices y acrílicos sobre soporte rígido ya que este soporte no estropea los lápices, y soporta las técnicas pictóricas pudiendo trabajar mezclando ambas técnicas sin ningún problema.

En esta obra el mensaje es la parte principal. A partir de distintos signos y símbolos se define la personalidad emocional del retratado y la manera subjetiva que el artista ve a estas personas. Es la forma de plasmar significado en la obra. El mensaje puede transmitirse mediante trozos faltantes o cambios en el retratado mediante ilustración: Espacios huecos en el rostro o ropa que no está ni pintada ni dibujada, partes del personaje que se transforman dando un toque más fantástico o semejante al comic, tatuajes incompletos, objetos, etc...

Como observación general: se trata de un apartado descriptivo, como una memoria de trabajo, pero hay poco análisis sobre experimentación y técnica pictórica, tal y como indicas en el título del apartado.

3.5 Pintura y gráfica

El estudio de la pintura y la gráfica en la parte teórica se fundamentaron en la búsqueda e investigación de referentes artísticos y movimientos que aportasen ideas y conocimientos para más tarde proyectarlos en la parte pictórica y gráfica del proyecto. Aunque se inició sin este conocimiento, dando paso a un cambio considerable durante la creación del proyecto práctico.

¿Por qué pintura?

La pintura es el arte gráfico llevado a la práctica con pigmentos. Es un método expresivo que aporta consistencia a la obra también da color y una cualidad representativa del color que puede recordar a la realidad. Es una manera de mostrar un hecho estático en un momento del espacio tiempo o manifestar una situación fantástica a partir de distintas pinceladas de color que le dan profundidad, composición, textura, color, forma y volumen.

¿Por qué la gráfica o dibujo?

Es la técnica que delinea y crea a partir de la línea cualquier forma u objeto real o abstracto como manera de expresión gráfica. Su función es ser un modo de lenguaje universal que permite transmitir información. Esta información pueden ser ideas, descripciones, sentimientos, ... Es la herramienta perfecta para transmitir un mensaje y un símbolo claro y contundente. La forma más sencilla de mostrar la imagen creada a partir de la subjetividad del artista. Y la manera más adecuada de llevar y enseñar la simbología emocional y subjetiva en la obra.

Pero el dibujo carece del volumen y la textura de la pintura. Y la pintura no puede sostenerse sin el esqueleto del dibujo, y no transmite tan fácilmente la información como el dibujo. Por lo que unir estas dos técnicas en un solo cuadro, no solo lleva una investigación profunda. Porque, al tener tantos significados cada técnica hay que tener cuidado de cómo abordarla en el cuadro para no enviar una visión equivocada de símbolo, mensaje, signos o sentimientos en la obra.

El motivo por el que en este proyecto se planteó trabajar con las dos técnicas en una misma obra es porque al artista le gusta la soltura de la parte gráfica que es fácil de crear y de narrar con ella, y por la parte pictórica aporta forma y volumen, contexto y vida.

Estas dos técnicas creyó el artista que eran necesarias para plasmar y representar sus pensamientos en la obra.

La parte gráfica daría un mensaje rápido con una expresión y definición directa y ayudaría a la parte imaginativa del subconsciente a mostrarse ante el espectador, además de ser la estructura que soporta la pintura y la envuelve como una enredadera dándole sentido y significado. La pintura aporta el realismo verdadero, la verdad y la profundidad necesarias para terminar de definir la emocionalidad y los simbolismos en el retratado.

3.6 Fotografía como herramienta de apoyo

En este proyecto se utilizó como herramienta de apoyo la fotografía. La obtención de imágenes de los retratados mediante fotografías digitales ayudó a reflejar su aspecto físico en la obra. Esta instantaneidad de conseguir la imagen y retratar de una fotografía no fue lo que se pretendió ni fue una labor sencilla. Se elaboró un dossier fotográfico. Este dossier consistió en la captación del fotografiado, procurando en la medida de lo posible que esta persona no estuviera posando para la fotografía.

Es decir, capturar momentos cotidianos, gestos, actitudes personales de las personas fotografiadas sin que sean forzados intentando que no posasen ante la cámara en ningún momento. Buscar los gestos más característicos y diferenciados de cada retratado.

El dossier fotográfico es creado por el artista. Consta de un conjunto de fotografías de cada retratado en espacios, movimientos, lugares, iluminaciones y tiempos distintos. De éstas se escogen los gestos, muecas, movimientos, expresiones de cada uno que creyó el artista que son más representativos para elaborar la obra.

Después creo bocetos gráficos iniciales a la obra. Éstos se creaban mediante una especie de collage fotográfico. Aunque este collage no se cortase o hiciese de forma manual o digital, se hacía observando cada foto dibujando esos gestos y uniéndolos observando las fotografías y al retratado cuando estuviese ante la presencia del artista.

El dossier fotográfico ayudó bastante en el desarrollo de la obra. No obstante, el artista, no pudo plasmar la idea creada en su subconsciente tuvo que elaborarlo mediante la imaginación y con la ayuda del grafismo y la pintura, que aportó la carga emocional y subjetiva del retrato.

3.7 Obra final



Autorretrato, 30 x 30 cm, técnica mixta, soporte DM



Autorretrato, 30 x 30 cm, técnica mixta, soporte DM



Rocío, 29,7 x 42 cm, técnica mixta, soporte papel



Rocío, 40 x 30 cm, técnica mixta, soporte lienzo ovalado



Autorretrato, 60 x 60 cm, técnica mixta, soporte lienzo



Padre, 73 x 60 cm, técnica mixta, soporte tablero



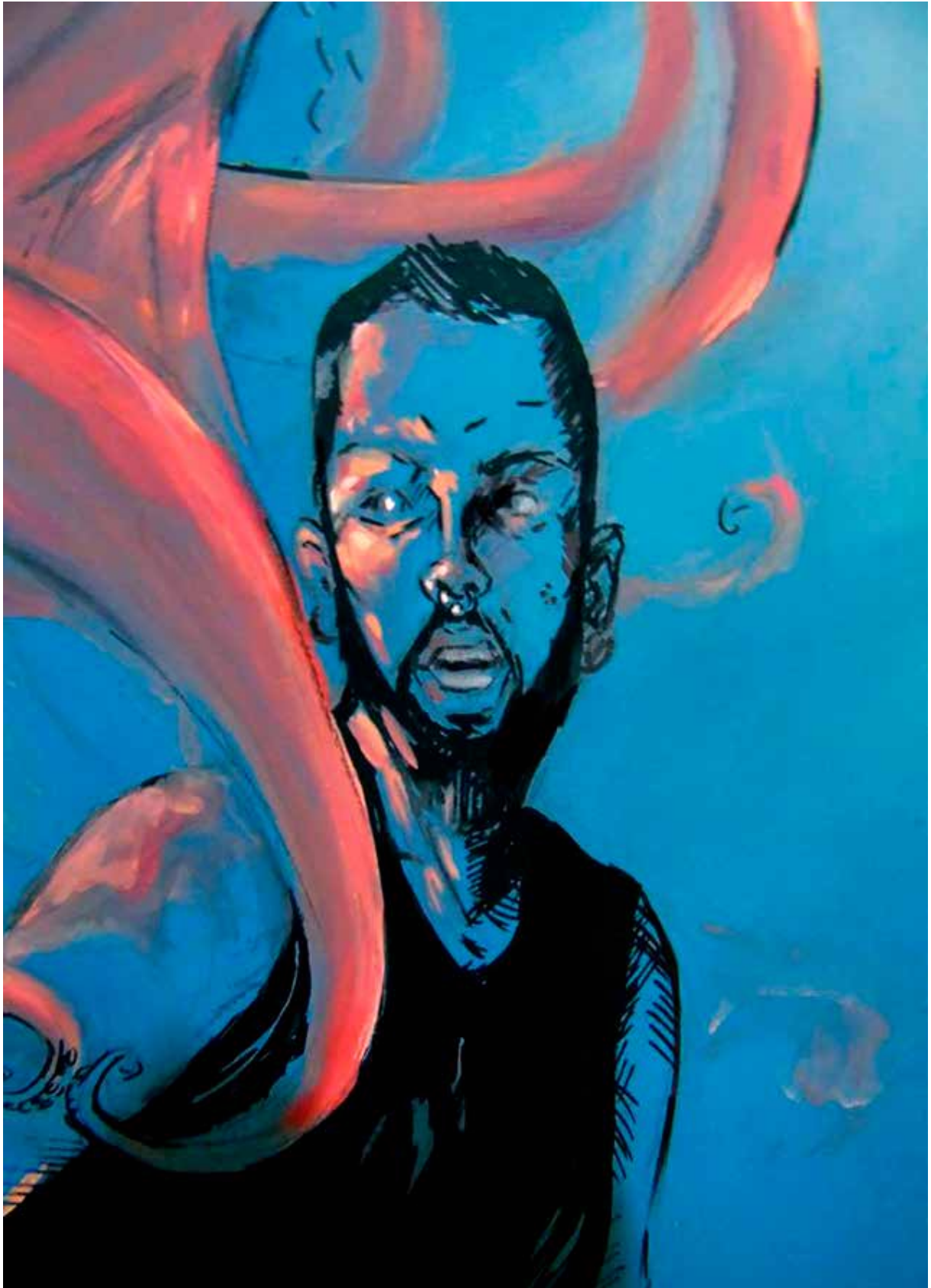
David, 60 x 73 cm, técnica mixta, soporte chapa



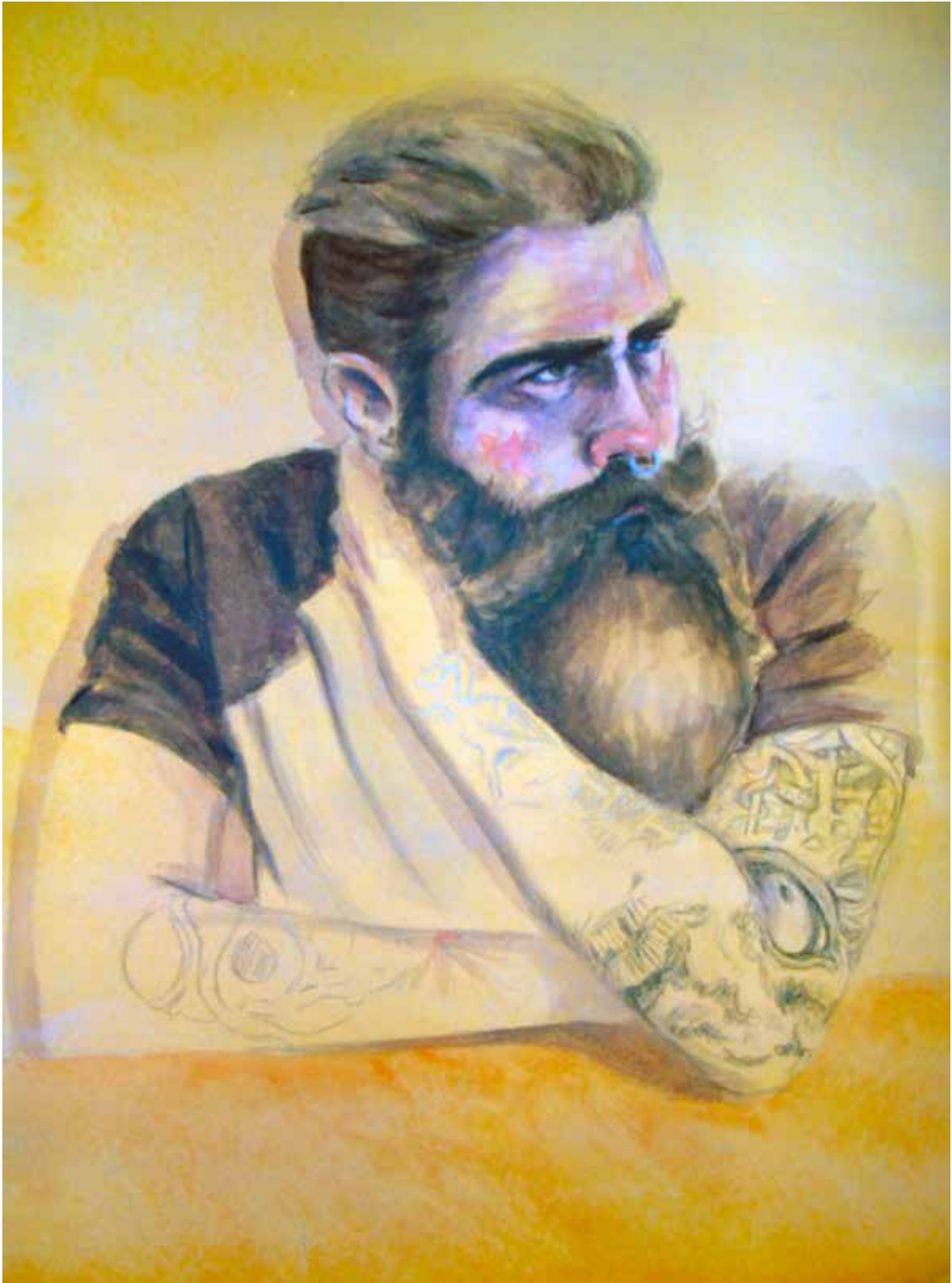
David, 60 x 73 cm, técnica mixta, soporte chapa



Sergio, 60 x 73 cm, técnica mixta, soporte chapa



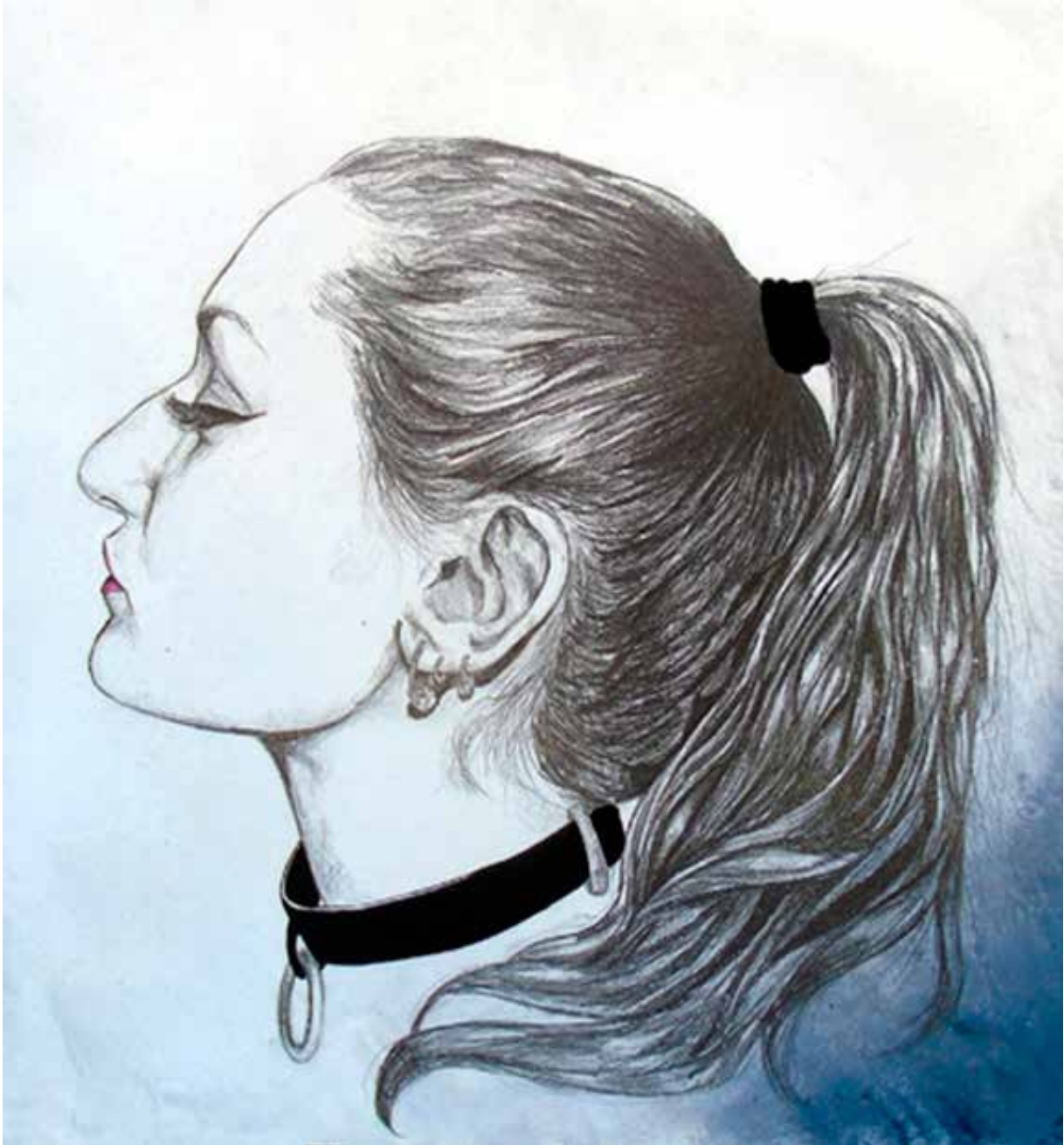
Sergio, 60 x 73 cm, técnica mixta, soporte chapa



Miguel, 50 x 73 cm, técnica mixta, soporte chapa



Rocío, 40 x 40 cm, técnica mixta, soporte DM



Menchu, 40 x 40 cm, técnica mixta, soporte DM



Elena, 40 x 40 cm, técnica mixta, soporte DM



Paloma, 40 x 40 cm, técnica mixta, soporte DM



Ana, 40 x 40 cm, técnica mixta, soporte DM



Autorretrato, 40 x 40 cm ,técnica mixta, soporte DM

Conclusiones

Conclusiones

En este trabajo se ha conseguido una homogeneidad con la pintura y la gráfica en la misma obra. Se ha resuelto el objetivo de centrar los sentimientos y emociones mediante un lenguaje lleno de símbolos y significados y mostrarlo ante el espectador.

Se usó todo el tiempo técnicas solubles al agua y no hubo un cambio considerable en los materiales usados en la gráfica.

Durante el trabajo se aprendió una serie de lenguajes y símbolos de los referentes elegidos.

Pienso que este proyecto puede seguir evolucionando. En menos de un año no es tiempo suficiente para enriquecer y crear una obra nueva con los recursos necesarios. Porque entre las clases, la inmensa cantidad de libros y textos que se ha tenido que investigar y leer para defender este proyecto requiere de un tiempo tan grande que es imposible hacer una investigación profunda. Por ello esta obra continuará en evolución y continuo proceso durante años hasta que madure. Pienso que se puede hablar muchos más de estos temas y que podría continuarse en una futura tesis doctoral. Me ha gustado lo aprendido de distintos artistas, descubrir cosas de ellos y profundizar más en la evolución de sus técnicas y el modo de representar símbolos y emociones.

Se agradece profundamente la ayuda y consejo del tutor de trabajo final de master Carlos Domingo que ayudó muchísimo en elaborar y enseñar cómo se tuvo que escribir correctamente el proyecto. Y como encontrar y buscar los referentes adecuados.

El resultado final y esta investigación ayudo profundamente al artista en su obra y así misma. A comprenderse y transmitir los aspectos subjetivos y emocionales de su psique.

Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA

- Aumont, J., *El rostro en el cine*, Paidós, Madrid, 1998
- Aymar, Gordon C., *The art of Portrait Painting*, Chilton Book Co, Filadelfia, 1967
- Bejarano Veiga, Juan Carlos, *El arte del siglo XX*, Tesis doctoral, Zaragoza, 2009
- Chevalier, J, y Gheerbrant, *Diccionario de Símbolos*, Herder, A. Barcelona. 1999
- Dreyer, Copenhagen: Institut for Filmvidenskab, Kobenhavns Universitet, 1982
- Francastel, P. y G., *El retrato*, Cátedra, Madrid, 1978
- Gaiman, Neil, *Sandman*, Planeta De Agostini, Barcelona, 2010
- Gombrich, Ernst. H, *Arte e ilusión, estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, Debate, Madrid, 2002
- Gómez García, Juan Antonio, “*Carl Theodor Dreyer*”, Fundamentos, 1997
- Gómez Molina, Juan José, *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*, Cátedra, Madrid, 1999
- Heller, Eva, *Psicología del color*, Gustavo Gili, Barcelona, 2004
- Ketterman, Andrea, *Kahlo*, Taschen, Barcelona, 1999
- Little, Stephen, ...*Ismos para entender el arte*, Turner, Madrid, 2004
- Lucie-Smith, Edward, *El arte simbolista*, Destino, Barcelona, 1991
- Martínez-Artero Martínez, Rosa, *El retrato, Del sujeto en el retrato*, Barcelona, Montesinos, 2004
- Martin Reynolds, *Introducción a la historia de Arte El siglo XIX*, Gustavo Gili, S.A , Barcelona, 1985
- MEJÍA, Raúl. *El simbolismo en la obra de Frida Kahlo*, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Pamplona, Colombia, 2006
- Monty,I, *Vida y obra de Carl Theodore Dreyer en Nosferatu revista de cine, Estudios filmicos Donostia Kultura*, 1991, p. 10.
- Nietzsche, F., *Más allá del bien y del mal*, Alianza, Madrid, 2005
- Pierce, Charles, *Sistema de Signos*, Biblos, Buenos Aires, 2004
- Struzan, Drew, *Grandes carteles del cine: El arte en Drew Struzan*, Norma editorial, Madrid, 2010
- VV.AA, *Arte del siglo XX*, Barcelona, Taschen, 2005
- VV.AA, *El camino del cine europeo siete miradas (Murnau, Dreyer, Buñuel, Rossellini, Godard, Bergman, Von Trier)*, Artyco, Madrid, 2004
- VV.AA, *Hammershoi i Dreyer*, Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona, Catàlegs d'exposicions, Barcelona ,2007
- VV.AA, *Relatos celebres sobre la pintura*, Áltera , Barcelona, 1997

Walter, Benjamín, *Breve historia de la fotografía*, Casimiro, Madrid, 2011

Filmografía:

- Dreyer, Carl Theodore. 1920. *La viuda del pastor*. Dinamarca: Svensk Filmindustri
- Dreyer, Carl Theodore. 1921. *Páginas del libro de Satán*. Dinamarca: Nordisk Film
- Dreyer, Carl Theodore. 1922. *Érase una vez*. Dinamarca: Palladium Films
- Dreyer, Carl Theodore. 1925. *El amo de la casa*. Dinamarca: Palladium Films
- Dreyer, Carl Theodore. 1928. *La pasión de Juana de arco*. Francia: Soci t  generale de films
- Dreyer, Carl Theodore. 1932. *Vampyr*. Alemania: Conti Film G.m.b.H.
- Dreyer, Carl Theodore. 1943. *Dies irae*. Dinamarca: Palladium Films
- Dreyer, Carl Theodore. 1955. *Ordet*. Dinamarca: Palladium Films
- Dreyer, Carl Theodore. 1964. *Gertrud*. Dinamarca: Palladium Films

Fuentes de informaci n electr nica:

alexrossart.com

<http://www.descubrirelarte.es> , 26/11/2015

<http://www.drewstruzan.com> , 13/10/2015

<http://www.fahrenheitmagazine.com/contacto-y-ubicacion/> , 20/11/2015

http://www.musee-orsay.fr/es/eventos/exposiciones/archivos/exposiciones-archivos/browse/6/page/3/article/ferdinand-hodler-7814.html?tx_ttnews%5BbackPid%5D=252&cHash=b-58529c0af

http://www.musee-orsay.fr/es/eventos/exposiciones/archivos/exposiciones-archivos/browse/6/page/4/article/ferdinand-hodler-7814.html?tx_ttnews%5BbackPid%5D=252&cHash=e53b-8cbbe3