

TFG

**LEPOMIERE. EL *FAN ART* COMO CON-
TEXTO DE CREACIÓN ARTÍSTICA**

Presentado por Marta Pomer Jiménez

Tutor: Rosa Martínez-Artero Martínez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN

El proyecto *lepomiere* consiste en la elaboración de una serie de retratos de personajes populares en el ámbito de la música. Se trata de un conjunto de dibujos realizados a lápiz sobre papel en los que el color es protagonista.

Esta producción se particulariza por la participación *online*, convirtiendo Internet en plataforma de profesionalización para el artista. Se demuestran las oportunidades que las redes sociales ofrecen a la hora de generar y difundir contenido artístico, contextualizando el retrato dentro del fenómeno del *fan art*.

PALABRAS CLAVE

Dibujo, retrato, cultura popular, redes sociales, fan art.

ABSTRACT

The project *lepomiere* consists of the elaboration of a series of portraits of popular members of the current music scene. It's a set of drawings made with pencil on toned paper, in which the use of colour is the main characteristic.

This production participates in online activity, displaying the opportunities that social media bring us when it comes to generating and spreading artistic content. By placing portrait in the context of fan art, Internet becomes an important platform of professionalization and recognition.

KEY WORDS

drawing, portrait, popular culture, fan art, social media.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría dar las gracias a mi tutora Rosa Martínez-Artero por darme el empujón que necesitaba para volver a conectar con *lepomiere* y por creer en este proyecto cuando yo ni siquiera me planteaba proponerlo.

Sobre todo, gracias a mis padres y a mi hermana, por apoyar todas mis iniciativas. Gracias por todos los ánimos que he recibido durante estos cuatro años y por la ilusión que demostráis con cada paso nuevo que doy. Sin vosotros no habría sido posible.

Finalmente, agradecer a todas las personas que han colaborado en este trabajo de fin de grado a través de debates, opiniones y reflexiones. Gracias a todos mis compañeros artistas en la red por crear un espacio en el que crecer y aprender juntos.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	
2.1 Objetivos.....	7
2.2 Metodología.....	8
3. CONTEXTO	
3.1 Definición de <i>fandom</i> y <i>fan art</i>	9
3.2 - Referentes	
3.2.1 Pop Art.....	10
3.2.2 Impresionismo y luminismo.....	12
3.2.3 Comunidad de artistas <i>online</i>	13
3.3 - Lepomiere	
3.3.1 Inicios.....	17
3.3.2 Desarrollo	17
3.3.3 Venta y distribución	19
3.3.4 Identidad visual	23
3.4 - LEPOMIERE I. Obra personal existente: retrato, y metodología de trabajo.....	24
3.5 - Relación de las Bellas Artes con la creación de <i>fan art</i>	25
3.6 - Reflexiones y debate acerca del <i>fan art</i>	28
4. DESARROLLO DE LA OBRA. LEPOMIERE II	31
5. CONCLUSIONES	38
6. BIBLIOGRAFÍA	40
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	41

1. INTRODUCCIÓN

La cultura fan ha conquistado un impresionante territorio en las últimas décadas y resulta indiscutible su participación en la sociedad actual. Este movimiento surge desde la necesidad de la población joven de identificarse con nuevos ideales y encontrar una representación en la cultura que proyecte sus mismos intereses y aspiraciones. Ya a mediados del siglo XX los jóvenes hallaron a través de las figuras de Elvis Presley o The Beatles un espacio que les pertenecía sólo a ellos y que marcaba una diferencia generacional. La masa se reunía en torno a un líder cuyo lema era “sé tú mismo”. Esta revolución social se desarrolló como una “manifestación emocional de la expectativa que los jóvenes de mi generación y extracción social teníamos de poder superar la barrera de clase que nos separaba de la élite”¹, narra José Luis Pardo.

Con el crecimiento y asentamiento del denominado fenómeno fan, los intereses de esta juventud han evolucionado más allá de compartir una afición, tal y como reflexiona Mariana Alviso en su blog:

“A partir de un interés en común los aficionados comienzan a investigar, imaginar y crear nuevos productos relacionados con su “objeto de afecto”. No estamos hablando de los *trending topics* de Believers y Directioners que frecuentemente no se pueden entender sin ser parte de esa comunidad, sino del sistema de organización, creación de contenido y nuevos espacios dedicados a compartir información y crear nuevas relaciones... todo a partir de un entusiasmado interés en un elemento de la cultura pop.”²

Este trabajo de fin de grado toma la cultura popular, y en particular su derivación en el *fan art*, como ámbito de aprendizaje informal. Esta inquietud presente entre los seguidores de un fenómeno por presentar más contenido y generar su propio entretenimiento supone un entorno idóneo para el desarrollo creativo. En este contexto surge *lepomiere*, un proyecto que se consolida en este trabajo de fin de grado a través de la elaboración de material artístico en forma de retrato. así como la redacción de la presente memoria para su mejor entendimiento.

La memoria de este trabajo comienza con el establecimiento de unos objetivos que motivan la elaboración de este proyecto. Principalmente, se trata de la realización de una serie de retratos como consolidación del desarrollo artístico personal y, a su vez, la contextualización de éstos dentro del *fan art*.

1 PARDO, J.L. *Esto no es música. Introducción al malestar en la cultura de masas*, p.7. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2010.

2 ALVISO, M. *Cultura Fan: de Jenkins a los otaku*. 2013. En: wordpress.com [consulta: 2017-07-20]. Disponible en: <<https://mediosfera.wordpress.com/2013/09/18/cultura-fan-de-jenkins-a-los-otaku/>>

Para lograr esto, es necesario ceñirse a una metodología de trabajo, la cual es descrita tras los objetivos. Esta pauta permite el desarrollo posterior de los apartados de la memoria.

El primer gran bloque consiste en la descripción de un marco teórico o contexto que da sentido a la posterior producción artística. Para el desarrollo de este apartado es fundamental la consulta de bibliografía y publicaciones en línea. Además, se hace un recorrido por la trayectoria como artista bajo el nombre de *lepomiere*, siendo necesaria la recopilación de información de la actividad realizada anteriormente a la elaboración de este TFG. Este conjunto de obras se describe bajo el título de *LEPOMIERE I*, estableciendo una diferencia entre aquellos dibujos producidos antes de las reflexiones resultantes de esta memoria y aquellos hechos tras la contextualización. Este segundo grupo de trabajos se recogen bajo el nombre de *LEPOMIERE II*. Para finalizar este marco teórico, se produce una reflexión del *fan art* como entorno de creación artística y se abre un debate sobre ello.

Tras el marco o contexto se describe el proceso de trabajo llevado a cabo en la elaboración de los retratos. Partiendo de referentes fotográficos se elabora una serie de dibujos sobre soportes de color, los cuales son detallados a través de unas secuencias de fotografías que explican su evolución.

Finalmente, tras mostrar los dibujos terminados, se desarrolla una conclusión, analizando el resultado obtenido y determinando si éste cumple con los objetivos establecidos al inicio.

La bibliografía consultada consiste de numerosas publicaciones que tratan el tema de la sociedad integrada en el mundo de Internet, así como artículos que hablan más concretamente del fenómeno fan o la cultura popular. La lectura acerca de la alta cultura y la baja cultura es de gran interés para generar una opinión crítica acerca de la validez del *fan art* como práctica artística. También cabe destacar que debido a la naturaleza online de los temas tratados, resulta muy útil la información encontrada en artículos y blogs, además de la opinión de aquellos usuarios partícipes de la comunidad *online* de fans.

La memoria va acompañada de imágenes que ayudan a su mejor comprensión. Se presentan obras pertenecientes a *LEPOMIERE I*, el grupo de obras realizadas en los últimos años. Estas imágenes, junto a instantáneas del proceso de trabajo o elementos gráficos, permiten visualizar la trayectoria de *lepomiere*.

El resultado es un documento que recorre los últimos años de mi evolución como artista, incluyendo el paso por la Facultat de Belles Arts de Sant Carles en la UPV.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS:

El objetivo principal de este trabajo de fin de grado es la elaboración de un proyecto personal teórico-práctico que demuestre el aprendizaje adquirido durante los estudios de grado de Bellas Artes. Éste se manifiesta a través de la aplicación de la metodología enseñada en diversas asignaturas, recogida en una memoria de larga extensión que explica el camino recorrido en la realización del proyecto para lograr un mayor entendimiento del mismo. Además, el resultado final debe incluir la elaboración de obra sobre el tema tratado.

Este trabajo en particular tiene el objetivo de consolidar un proyecto online desarrollado durante varios años bajo el nombre de *lepomiere* y la contextualización del mismo dentro de un marco teórico. Para ello es necesario analizar y definir correctamente cuál es el concepto de *fan art* y hacer una reflexión sobre mi experiencia creando contenido relacionado con él. Esta parte tan importante del proyecto procura recopilar información sobre un fenómeno del que se encuentra información poco especializada y así poder ofrecer no sólo un testimonio personal sino también una base teórica que suponga un avance frente a la poca profundidad de las publicaciones acerca del tema en la actualidad.

Por otra parte, un propósito fundamental en este trabajo de fin de grado es el análisis de mis trabajos creados dentro del contexto del retrato y el *fan art* y cómo estos se relacionan con el aprendizaje en el grado de Bellas Artes. Se crea una comparativa entre aquellas técnicas y modos de trabajar adquiridos en el aula y cómo éstos se trasladan a mi trabajo personal y viceversa.

Otro objetivo es establecer mi identidad de *lepomiere* como un perfil profesional. Se explica cómo ha sido el camino para convertir un simple alias en un proyecto personal y profesional. Por consiguiente, se hace un estudio de identidad visual. Además, se hace especial hincapié en la posible salida laboral de la idea de *artista online* describiendo el proceso hacia la obtención de beneficio por el trabajo realizado como *lepomiere*.

Evidentemente, todo este marco teórico debe verse reflejado en una propuesta artística por lo que el resultado presenta una serie de retratos de personas populares dentro del mundo de la música con un *target* joven e internacional. Formalmente, la elaboración de estos retratos busca fortalecer el estilo personal adquirido a través de la práctica tanto académica como individual, centrándose en el entendimiento de la representación humana

así como el uso del color en el dibujo. Puesto que esta serie de obras están integradas en mi actividad como *lepomiere* en las redes, será importante el posterior análisis de la respuesta obtenida por los usuarios de Internet tras la publicación de éstas.

Finalmente, este proyecto propone una reflexión y abre un debate acerca del uso de personajes o escenarios previamente existentes para la creación artística y cómo esto ha influido en mi manera de entender el *fan art* y el papel del artista que participa en él.

2.2 METODOLOGÍA:

La realización de este proyecto requiere varias fases.

La primera es una fase de estudio. En ella se analiza el concepto de *fandom* y *fan art* para marcar el punto de partida del marco teórico que recoge la posterior producción de obra. Para ello son necesarias la consulta y recopilación de datos publicados así como un análisis de mi experiencia personal participando en este fenómeno. Además, puesto que el *fandom* implica comunidad, se recurre al debate con otras personas integradas en esta colectividad planteando preguntas y razonamientos para ver cómo otros individuos responden ante las dudas que van surgiendo durante la elaboración de este TFG y poder lograr una idea más global o conjunta de este fenómeno.

A continuación, una vez definidos *fandom* y *fan art*, se procede a la búsqueda de referentes que han podido influenciar este movimiento. En este mismo apartado se habla de referentes que han tenido impacto en mi manera de trabajar.

Una vez se ha explicado la sección más teórica, la siguiente fase consiste en el análisis de mi trayectoria como *lepomiere*, haciendo una reflexión sobre el proceso de trabajo utilizado en los últimos años incluyendo la actividad en las redes sociales, el desarrollo del perfil *online* y el progreso como artista. Esta observación de los trabajos realizados paralelamente a los estudios de grado de Bellas Artes permiten explicar cómo los conocimientos aprendidos en la carrera han sido aprovechados para el contenido producido para *lepomiere*, así como establecer la experiencia previa como beneficio para el desarrollo en el aula.

Finalmente, tras la asimilación de los conceptos anteriores y tras reflexionar sobre el contexto de creación en el que produzco mis dibujos, se procede a la última fase: la elaboración de una serie de retratos sobre soportes de color con lápices a la cera. Éstos son realizados a partir de referentes fotográ-

ficos y, una vez finalizados, son compartidos en las redes sociales, comprobando la respuesta del *fandom* hacia la nueva serie.

Una vez concluidas las fases anteriores puede procederse a redactar las conclusiones obtenidas tras el desarrollo de este proyecto.

3. CONTEXTO

3.1 DEFINICIÓN DE *FANDOM* Y *FAN ART*

Para comprender el contexto de este proyecto es esencial comenzar por la definición del concepto *fandom*. *Fandom* es un término de origen anglófono (formado por *fan* y el sufijo *-dom*) que se refiere al “conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular”³. Éstos abarcan desde películas, videojuegos, personajes históricos o literarios hasta cómics, deportes, series de televisión y músicos.

Entre las actividades más comunes del *fandom* están el *cosplay*, los fanzines, los relatos de ficción, las convenciones temáticas, la subtitulación de contenido y el *fan art*.

El *fan art* o *fanart* es un concepto proveniente del inglés comúnmente usado para denominar aquellas obras de arte, principalmente visuales, que están basadas en personajes, épocas, vestuarios u otros que el artista toma de universos previamente creados por un tercero. El término se refiere a las imágenes creadas con el objetivo de generar nuevas narraciones - ya sea por medio del dibujo, la ilustración o la fotografía - con los elementos de historias previamente existentes, por lo general pertenecientes a la cultura de masas y a los medios de comunicación (televisión, libros, música, videojuegos, cómics, cine, anime, etc.)

Estrictamente hablando, el término *fan art* significa "arte hecho por fans", lo cual denota que es un derivado visual de otros medios que no lo son, como cómics, libros o películas. Ésto indica que la creación dentro de este género está subordinada a un elemento previo que el admirador adopta y que le sirve como regla y punto de partida para proponer una nueva creación⁴. Por lo tanto, la implicación del individuo en la comunidad o *fandom* para el que crea es importante.

³ Wikipedia.org [consulta mayo 2017] Disponible en: <<https://es.wikipedia.org/wiki/Fandom>>

⁴ Wikipedia.org [consulta mayo 2017] Disponible en: <<https://es.wikipedia.org/wiki/Fanart>>

3.2 REFERENTES

3.2.1 Pop Art

El Arte Pop se caracterizaba por el empleo de imágenes de la cultura popular tomadas de los medios de comunicación, tales como anuncios publicitarios, el cómic y el mundo del cine. El Pop Art, como la música pop, buscaba utilizar imágenes populares, reconocibles y cercanas a las personas corrientes.

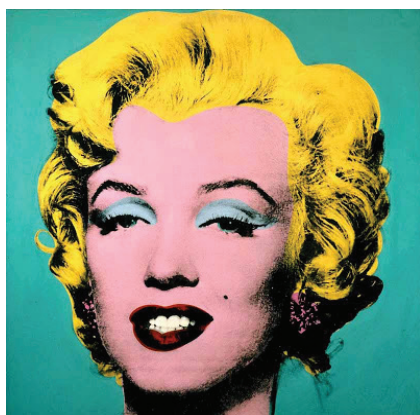


Fig.1 Andy Warhol
Marilyn Monroe
1964
Serigrafía sobre lienzo

Lo relevante del Pop Art en relación con el *fan art* es su contenido. Los sujetos retratados se alejaron de los temas morales, mitológicos, religiosos e históricos, propios de las Bellas Artes o arte más tradicional. Más bien, los artistas Pop “buscaban elevar la cultura popular al nivel del arte más refinado”⁵. De esta manera, rompían la jerarquía de la cultura y declaraban que el arte puede surgir de cualquier fuente y su origen no lo hace menos valioso. Lo significativo del Pop Art es cómo los artistas comienzan a optar por imágenes universalmente reconocibles, aprovechando el auge de la comercialización y la publicidad. Por esta razón, cuando pensamos en Pop Art, automáticamente nos vienen a la cabeza imágenes de Marilyn Monroe y de otros iconos famosos de la época. Para Andy Warhol, “un artista es alguien que produce cosas que la gente no necesita pero que él, por alguna razón, piensa que es buena idea dárselas.”⁶ Ya no hay una historia que contar, simplemente se deleita con las imágenes populares entre las masas. Por otro lado, otro aspecto a destacar es el concepto de reproductibilidad. Por primera vez se considera la repetición de una misma obra algo positivo que encaja en la cultura de masas. La barrera entre el arte más sofisticado y la reproducción se vuelve borrosa.

Podemos decir, por tanto, que la cultura del *fan art* se nutre de la cultura iniciada con el Pop Art, puesto que ambos apuestan por la creación de obra cuyo contenido sea reconocible y reproducible.

Si hablamos del reconocimiento, una de las principales características y dificultades del *fan art* es alcanzar un parecido que sea fácilmente reconocido por cualquier seguidor del fenómeno en cuestión. De este modo se construyen arquetipos que, a través de convenciones populares, podrán ser identificados sin dificultad ni barreras de idioma o contexto. A través de estos arquetipos, definidos por el autor original o por la comunidad de seguidores, pueden identificarse personajes concretos aunque su aspecto varíe según la imaginación de cada artista. Este fenómeno ocurre principalmente en la literatura, puesto que no cuenta con una imagen única e insustituible de los

5 THE ART STORY. *Pop Art Movement, Artists and Major Works*. En: theartstory.org [online], [consulta: 2017-05-25] Disponible en: <<http://www.theartstory.org/movement-pop-art.htm>>

6 WARHOL, A. *Atmósfera*. En: *Mi filosofía de A a B y de B a A*. Barcelona: Tusquets. 1998



Fig.2 Maria La Haine
Harry Potter
2017
Ilustración digital



Fig.3 Jim Kay
Harry Potter
2015
Ilustración digital

personajes, sino que cada persona puede visualizar una versión de éste y todas y cada una de ellas serían válidas. Como ejemplo, podemos reconocer a Harry Potter, personaje de las novelas de JK Rowling, en cualquier ilustración puesto que siempre encontraremos elementos que lo hagan reconocible: pelo oscuro, ojos verdes, cicatriz en la frente, gafas redondas. Aunque su representación varíe en estilos o interpretaciones, sigue buscando el reconocimiento universal.

En cuanto a reproductibilidad, el *fan art*, particularmente el digital, busca aprovechar al máximo la imagen producida y un ejemplo es cómo ésta se vende aplicada a todo tipo de superficies, desde *posters*, láminas y postales hasta tazas, libretas o cojines. Estas reproducciones tienen éxito puesto que se juntan tres factores: un objeto útil, un fenómeno admirado y un elemento artístico diferente del *merchandising* oficial.

Sin embargo, existe una diferencia en el aura de la obra de arte original y su reproducción, tal y como propone Walter Benjamin (1936):

“Incluso en la más perfecta de las reproducciones una cosa queda fuera de ella: el aquí y ahora de la obra de arte, su existencia única en el lugar donde se encuentra. [...] El concepto de la autenticidad del original está constituido por su aquí y ahora”⁷.

Esta afirmación, realizada en un contexto histórico anterior a la era digital, afecta principalmente a las obras realizadas con medios tradicionales, puesto que los trabajos digitales únicamente resultan útiles a través de su reproducción o aplicación en otros medios. En cuanto a las obras analógicas, éstas pueden ser escaneadas y alcanzar una calidad y parecido increíbles. Esta digitalización permitirá su eterna repetición y reproducción, pero por miles de copias que existan, nunca van a compartir las cualidades del original. El original cuenta con la experiencia de haber sido elaborada en un momento irreplicable, o como el autor explica, “el valor único e insustituible de la obra de arte “auténtica” tiene siempre su fundamento en el ritual”⁸.

He trabajado tanto con dibujo tradicional como digital y estoy de acuerdo con Walter Benjamin; su valor puede variar. Los dibujos digitales han sido reproducidos en cualquier superficie imaginable porque es la única manera de darles sentido físico. Por consiguiente, no existe una desvalorización o pérdida de la autenticidad puesto que han surgido en un medio destinado a la fácil reproducción. Sin embargo, cuando he realizado trabajos analógicos (carbón,

7 BENJAMIN, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p.42. México: Ítaca, 2003.

8 *Íbid.* (p.50)

lápiz, acuarela), éstos han tenido el valor añadido de que únicamente existe un original. Por tanto, pueden ser reproducidos pero, a mi parecer, tienen valores distintos sobre una impresión digital que sobre el papel original. Por tanto, el *fan art*, al igual que el Arte Pop, participa de la reproductibilidad ilimitada pero en el caso de tratarse de una digitalización de un trabajo analógico, éstos tienen cualidades diferentes.

No obstante, la difusión que se alcanza a través de la reproducción tiene más ventajas que inconvenientes a mi parecer pues permite a cualquier persona tener acceso al trabajo del artista, sea en el formato que sea. El autor reflexiona sobre ello de la siguiente manera:

“[La reproductibilidad técnica] puede además, por otra parte, poner la réplica del original en ubicaciones que son inalcanzables para el original. Hace, sobre todo, que ella esté en posibilidad de acercarse al receptor, sea en forma de una fotografía o de una reproducción de sonido grabada en disco.”⁹

Tras haber establecido maneras en las que el *fan art* recibe influencias del Pop Art, cabe puntualizar algunos aspectos en cuanto a mi obra personal. El primero es respecto a la actitud de rechazo del arte pop hacia las Bellas Artes. En mi caso, pese a estar mi trabajo de algún modo indirectamente influenciado por este movimiento, no se da. Personalmente tengo mucho aprecio hacia el arte más tradicional y no lo rechazo ni pretendo romper con él. De hecho, tal y como se explica posteriormente, pienso que es una de las características que beneficiará mi identidad online puesto que, en un mundo amateur como es el del *fan art*, yo puedo aportar academia y técnica de Bellas Artes, de las cuales disfruto. Una de las características comúnmente rechazadas de la Academia es lo estricto de las proporciones, anatomía, claroscuro y, en general, cualquier noción demasiado clásica del dibujo. Precisamente son éstas las que me atraeron a mí hacia las Bellas Artes y las cuales aplico en la medida de lo posible en mi trabajo personal. En mis obras conviven aspectos más tradicionales en cuanto al retrato, el uso del color y la técnica con la idea extraída del Arte Pop que establece que cualquier elemento de la cultura popular puede ser elevado a nivel artístico.

3.2.2 Impresionismo y paleta independiente

A nivel formal, la serie de retratos elaborados para este trabajo de fin de grado, así como el conjunto de obras realizadas a color previamente, responden ante una admiración profunda del uso de la paleta independiente y del color desarrollada durante el impresionismo y, posteriormente, el neoimpresionismo y luminismo. Este movimiento plástico, que comenzó a finales del

9 *Íbid.* p.43

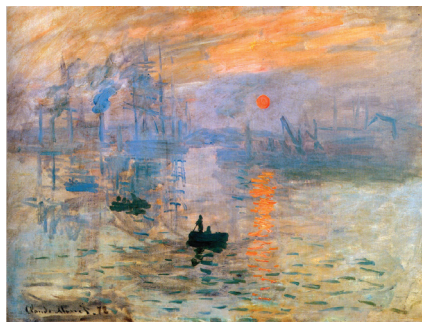


Fig.4 Claude Monet
Impresión, sol naciente
Óleo sobre lienzo
1872
Ejemplo del contraste cromático empleado durante el Impresionismo



Fig.5 Joaquín Sorolla y Bastida
Niños en la playa (fragmento)
Óleo sobre lienzo
1916

siglo XIX en Europa, estaba caracterizado, entre otros rasgos, por el intento de plasmar la luz y su movimiento. Para ello, utilizaban una rica paleta cromática de la que excluyeron el negro porque éste, según decían, no existía en la naturaleza.

A partir del uso de colores puros o saturados, los artistas dieron lugar a la ley del contraste cromático, es decir: «todo color es relativo a los colores que le rodean». El químico francés Michel-Eugène Chevreul¹⁰ lo expresó de la siguiente manera en su ley del contraste simultáneo entre colores: “El tono de dos piezas de color parece más diferente cuando se observan yuxtapuestos que cuando se observan separadamente, sobre un fondo neutro común.”¹¹

La ley de colores complementarios enriqueció el uso de colores puros bajo contrastes, generalmente de fríos y cálidos. Las sombras pasaron de estar compuestas por colores oscuros a estar compuestas por colores complementarios que, a la vez, creaban ilusión de profundidad. Se rompió con la dinámica clásica del claroscuro, donde el contraste se da por valor. A partir de entonces se utilizó el denominado modelado del color; el contraste entre claridad y oscuridad es el que genera la ilusión de profundidad.

Estos principios del uso cromático me resultaron fascinantes desde el primer curso de la carrera y supone un reto muy interesante a la hora de enfrentarse a un retrato. Particularmente siento devoción por los trabajos de Joaquín Sorolla puesto que trabaja más la tipología de retrato y su uso del la pincelada y, particularmente, el color en las pinturas de exteriores demuestra un uso exquisito de la saturación y variedad tonal logrando un maravilloso contraste en las carnaciones.

Este conjunto de características cromáticas se trasladan a mi proyecto en la ausencia del uso del negro y con el juego de colores complementarios para crear carnaciones y cabellos creíbles en los que mayormente predomina el uso de la saturación.

3.2.3 Comunidad online de artistas

Durante los estudios de Bellas Artes se insiste numerosas veces en el uso de referentes para la elaboración de un proyecto. Este apartado habitual-

10 Eugène Chevreul, químico francés, publicó en 1839 “De la ley del Contraste Simultáneo de Colores”, un libro cuyo objetivo era ayudar en la selección de colores armoniosos para la fabricación de gobelinos; pero resultó ser más importante para los artistas de la época. Para Delacroix primero y luego para los Impresionistas fue un libro de cabecera. *Estagio de artista* [consulta junio 2017] Disponible en: <http://www.estagiodeartista.pro.br/artedu/cultuarte/talleres/taller_3in_3color.htm>

11 Wikipedia [consulta junio 2017] https://es.wikipedia.org/wiki/Ley_del_contraste_simult%C3%A1neo_de_los_colores

mente suponía una dificultad puesto que las influencias que he recibido durante mi formación como artista proceden mayoritariamente de otras personas *amateur* que se encontraban explorando sus habilidades en el dibujo al mismo tiempo que yo. A pesar de tener siempre como modelo a algunos grandes artistas que sin duda han tenido un impacto en mi manera de percibir la luz o el retrato, mis trabajos siempre han estado contextualizados dentro de la comunidad o *fandom* online en el que me encontrara.

En estas comunidades se crea un ambiente de cooperación en el que la mayoría de artistas comparten sus conocimientos de técnicas de dibujo, ya sean digitales o analógicas. De esta forma, entre todos se produce un intercambio de *tips*, tutoriales o incluso colaboraciones artísticas. Puesto que el *fandom* se mueve a través de redes sociales o blogs que permiten la interacción, es muy fácil ponerse en contacto con otros artistas y preguntar acerca de su metodología e incluso pedirles consejo. A través del tiempo, esta comunicación crea amistades que nacen del interés por retratar a los mismos sujetos y no encuentra barreras de lenguaje, edades, experiencia, número de seguidores o estilos de representación.

Además, entre este grupo se dan también conversaciones e intercambio de ideas acerca de la creación artística en sí y, en particular, del *fan art*. Para este trabajo final de grado he utilizado la red social Instagram para comunicarme con otros artistas y seguidores del fenómeno y así contrastar algunas opiniones y obtener nuevas conclusiones sin depender de mi experiencia personal únicamente. Estas conversaciones generaron un debate que se explica posteriormente en el punto 3.6 - *Reflexiones y debate acerca del fan art*.

Entre los artistas con los que compartí mi crecimiento en el *fandom* destacan tres, principalmente: Nadia Hendryani, Daria Malakhova y Sandra Ludvigsen. Las tres son artistas que produjeron *fan art* del grupo de música británico One Direction durante la misma época en que yo lo hacía. Compartimos edades similares y, sobre todo, el interés por la modalidad de retrato realista.

Nadia Hendryani (Yakarta, Indonesia, 1994), conocida como *cyrilliant* en las redes, reside en Australia y es graduada en Arquitectura. A partir de mayo de 2013 comenzamos algunas colaboraciones artísticas en las que fuimos intercambiando nuestros conocimientos y técnicas. Esta situación derivó en la apertura de un blog dedicado a la comunidad de artistas dentro del *fandom* de One Direction en Enero de 2014, llamado *The 1D Artists Community*, el cual promovía la colaboración entre artistas dentro del mismo *fandom* para poder nutrirse del constante intercambio de información en cuanto al dibujo en cualquiera de sus técnicas. Además, sirvió de plataforma para participar abiertamente con todo tipo de tutoriales y *tips* provenientes tanto de los propios artistas dentro de esta comunidad como de fuentes ajenas cuyo



Fig.6 Nadia Hendryani - *cyrilliant*
Angel
 2014
 Lápiz sobre cartulina



Fig.7 Nadia Hendryani - *cyrilliant*
Blue Zayn
 2014
 Lápiz sobre cartulina



Fig.8 Daria Malakhova - *dariemkova*
The boy on fire
 2013
 Acuarela y tinta sobre papel



Fig.9 Daria Malakhova - *dariemkova*
Hey Angel
 2015
 Lápiz sobre papel

contenido era compartido dentro del mismo blog, una de las características más destacadas de la red social *Tumblr*.

Durante la duración de aquel blog intervenimos 10 administradores, siendo uno de ellos Nadia, y logramos reunir una lista de 127 artistas a los que ofrecíamos visibilidad así como la oportunidad de interactuar entre sí para proponer nuevas creaciones. Más de 4100 seguidores pudieron encontrar útil este espacio en el que plantear sus dudas y beneficiarse mutuamente de las habilidades de otros artistas.

En cuanto a la obra de Nadia, ésta consiste en un conjunto de trabajos que alternan entre un retrato más tradicional en medios analógicos y la representación digital de estilo cartoon en un contexto más cercano al cómic. Su ejecución del retrato ha influido en mi trabajo aunque, principalmente, son sus técnicas las que en su momento me inspiraron a dibujar sobre superficies de color. La mayoría de sus dibujos realizados con lápices se dan sobre cartulinas de color oscuro o negro, jugando con la iluminación de la fotografía de referencia con tonos más claros e intensos. Este modo de trabajar me impulsó a probar otras superficies sobre las que experimentar y a jugar con el tono inicial del soporte para incluirlo en el resultado final. Ya no seguía la metodología de cubrir el papel en blanco con los tonos de claroscuro adecuados, sino que debía aportar la luz que no estaba presente en estos nuevos soportes en color. Más tarde emplearía esta técnica en el segundo curso de Bellas Artes tanto en pintura como en dibujo.

Mi siguiente referente, Daria Malakhova (Nizhny Novgorod, Rusia, 1989), firma como *dariemkova* en sus trabajos. Similarmente a Nadia, también comienza a estar presente en las redes sociales como *Tumblr* o *DeviantArt* publicando trabajos relacionados con One Direction en mayo de 2013. Daria comenzó a hacerse popular por sus trabajos en acuarelas y bolígrafo, momento en el que captó mi atención puesto que sus retratos, pese a encontrarse dentro de un estilo realista, no presentaban una fidelidad completa a los sujetos retratados. Sin embargo, éstos eran reconocibles y estaban correctamente representados pese a poder mostrar diferencias anatómicas o en algunas formas en concreto. Para mí supuso una nueva forma de entender el retrato. La obsesión por lograr un parecido exacto condiciona incluso en la actualidad mi manera de ejecutar el dibujo puesto que es un aspecto que de alguna forma he relacionado estrechamente con el retrato, esa capacidad de hacer al sujeto reconocible y procurar que sea, indiscutiblemente, él. Sin embargo, en los dibujos de Daria la persona retratada estaba presente sin ser estrictamente idéntica al referente. Sus retratos eran libres y funcionaban. Comenzó a resultarme más interesante la manera particular en que ella resolvía los rostros de aquellos personajes que yo conocía que la precisión del parecido. Eventualmente, Daria fue modificando su estilo hacia una expresión más próxima a la realidad pero siempre presentando colores muy saturados sobre papel



Fig.10 Sandra Ludvigsen - sandradeeart
Hand on knee
2014
Grafito sobre papel



Fig.11 Sandra Ludvigsen - sandradeeart
Jin
2017
Ilustración digital

blanco, respetando la luminosidad de éste en los planos que le corresponden. Pese a que no coincidimos en el uso del negro para los trabajos a color, su uso de la saturación de los naranjas y violetas ha tenido una importante repercusión en mis posteriores obras.

También debo mencionar a Sandra Ludvigsen (Naestved, Dinamarca, 1991), conocida también como *sandradeeart*. Encontré su trabajo en 2012 a través de *DeviantArt*, una comunidad internacional de artistas en la red. Inmediatamente se convirtió en una influencia en mi trabajo puesto que principalmente emplea grafito y sus trabajos suelen ser monocromáticos. En aquel momento yo utilizaba casi exclusivamente ese material por lo que me resultaba muy útil observar sus creaciones para poder aplicar aquello que admiraba de su ejecución en mis dibujos. Compositivamente es la artista que más se asemeja a mi trabajo del retrato puesto que tendemos a un encuadre más sobrio y, además, presentamos un gran interés en representar otras partes del cuerpo que también resultan significativas del personaje ilustrado, como pueden ser manos, tatuajes o extremidades, dotándoles de la misma importancia y detalle que a la representación del rostro. De su obra destaco el uso de las tonalidades que logra con el grafito y la simplificación del color en sus trabajos digitales, logrando una atmósfera creíble con uno o dos colores.

Estas tres artistas destacan entre una lista de compañeros y compañeras de *fandom* que aportan contenido artístico a la comunidad y con los cuales he desarrollado mis habilidades siempre motivados por un interés común: dedicar nuestro trabajo a aquellas personas que nos inspiraban, en este caso el grupo One Direction, y crear un espacio donde intercambiar opiniones, estilos y apoyar cualquier participación artística. Además, estos tres referentes alternan prácticas digitales con otras más tradicionales, por lo que el crecimiento en cuanto a la realización de retratos se ha dado en medios que hemos tenido que ir descubriendo de manera individual pero inconscientemente de forma colectiva también. El poder mejorar en compañía de otros artistas en la misma situación de aprendizaje y experimentación, sabiendo que nuestras obras siempre van a estar contextualizadas y relacionadas, es a mi parecer una ventaja destacada que me ha permitido extender mis hábitos del dibujo y la pintura más allá de las propuestas para materias de la universidad. También cabe añadir que parte de lo que hace interesante esta evolución y comparación colectiva es el hecho de que prácticamente la mayoría de *fan artists* con los que he convivido no han pertenecido al mundo de las artes ni académica ni profesionalmente. El hecho de poder compaginar el aprendizaje de Bellas Artes con el aprendizaje *amateur* que adquiriría a través de estas personas ha sumado cualidades a mi trabajo tanto personal como académico.

3.3 LEPOMIERE

Toda mi obra personal relacionada con el *fan art* la he realizado siempre bajo la identidad de *lepomiere*. Esto me ha permitido hasta ahora poder separar el trabajo que producía por motivación personal de aquello que estaba destinado a la universidad.

3.3.1 Inicios

La idea de Lepomiere surgió en 2008 cuando en el colegio estudiamos a Picasso. A los catorce años me resultaba difícil entender cómo aquella persona había sido uno de los artistas más importantes del siglo XX cuando sus cuadros estaban, de alguna manera, *deformes*. Recuerdo ver sus retratos y sus pinturas de toros, en un estilo que posteriormente estudiaría que se llama cubista, y pensar que todo era descomunal y grotesco. No veía sentido a sus obras y pensé que seguramente la gente admiraba sus trabajos sólo por ser un artista bohemio en Francia. Sin apenas saber dibujar, decidí tras esa clase repartir dibujos entre mis compañeras retratando objetos y animales con ese mismo grado de deformación. Si Picasso fue famoso pintando de aquella manera, ¿por qué no iba a serlo yo también? Evidentemente, todo artista firma sus cuadros. Puesto que pensaba que era muy importante el aura parisina, versioné mi apellido de la forma más francesa que se me ocurrió. De esta manera, Marta Pomer, sin saber francés, pasó a ser “Le Pomière”, nombre que evolucionaría más tarde hacia *lepomiere*. Además, me pareció acertado añadir una manzana dibujada tras el nombre, la cual he mantenido durante los años.

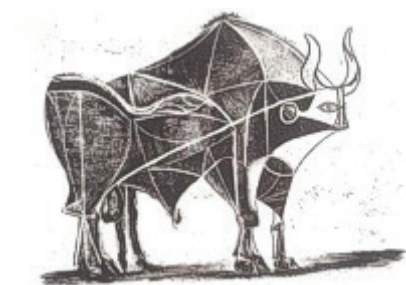


Fig.12 Pablo Picasso
Quinto estado
Litografía
1945

Mis comienzos en el *fan art* fueron un año después, 2009, cuando la red social Twitter comenzó a popularizarse. Tras ver que algunas personas subían dibujos de los mismos grupos de música que a mí me gustaban, decidí probar suerte y dibujar con lápiz los *posters* que decoraban la pared de mi habitación. Puesto que siempre he rechazado el publicar mi nombre real en las redes, recurrí de nuevo a mi alias artístico para firmar. De este modo tan arbitrario comencé a identificar *lepomiere* con los dibujos que hacía en mi tiempo libre y que compartía en Internet.

3.3.2 Desarrollo y crecimiento de *lepomiere*

Uno de los aspectos fundamentales que enriquecen a este fenómeno de fans dibujando por y para otros fans es el continuo *feedback* que se recibe si se es activo en las redes y el *fandom*. Todo mi tiempo libre pasé a invertirlo en seguir dibujando, publicándolo en las redes y esperando respuesta. De algún modo, fui generando contenido que obtenía reacciones de otros usuarios, lo cual me motivó a recopilar los trabajos hechos hasta el momento y en noviembre de 2010 abrí una cuenta en Tumblr, una red social de *microblogging*

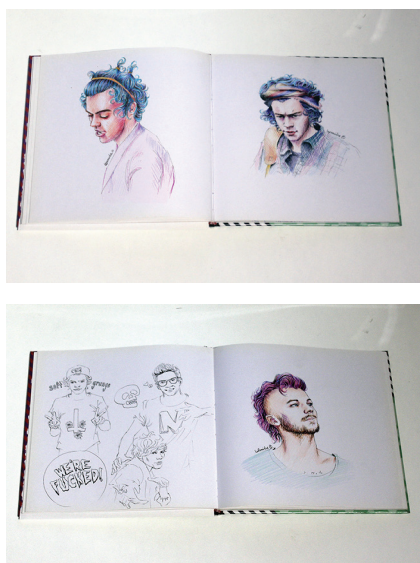


Fig.13 y 14 Marta Pomer Jiménez.
Serie de peinados alternativos.
Ilustraciones en cuaderno de dibujo, 2014.

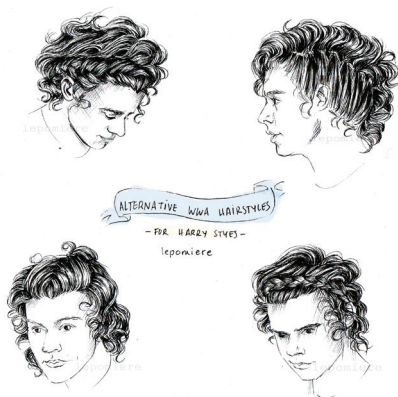


Fig.15 Marta Pomer Jiménez
Alternative WWA Hairstyles
2014
Tinta sobre papel.

que empezó a hacerse popular en aquellas fechas. De este modo, podía organizar mis dibujos y, al mismo tiempo, interaccionar con otros blogs.

Fue en esta red social donde realmente empecé a conocer los aspectos del *fan service*, es decir, cómo adaptar el canon narrativo del *fandom*, en este caso dedicado a un grupo de música, al entretenimiento de mis propios seguidores. Para ello era fundamental estar al día con los sucesos que rodeaban a este grupo de personas. En un mundo instantáneo donde todos tienen el mismo acceso a la misma información, es vital seguir el ritmo y publicar contenido relevante en el momento. De esta manera, pude unir las dos cosas que me apasionaban en el momento: una, la actividad que realizaba por motivación personal, que era el informarme de aquellos grupos que me interesaban, y la otra, aprovechar ese contexto para desarrollar mi capacidad creativa.

El constante contacto e interacción con los seguidores del blog supuso un crecimiento en el nivel de producción de dibujos. Al dedicar mi tiempo a la participación en el *fandom*, la inspiración era constante y hallaba motivos para elaborar cualquier esbozo, ilustración, viñeta o retrato. Siempre podía hacer estudios de las personas a las que yo y otros admiraban, y aparentemente existía la necesidad de ver nuevas narrativas de aquello de lo que la comunidad disfrutaba. De esta situación derivaron modas o series que ofrecían representaciones alternativas para mantener el interés de todos aquellos involucrados. Un ejemplo de ello fue la realización de ilustraciones jugando con peinados, colores y estilos alternativos en el cabello de los integrantes de un grupo de música. Otro ejemplo es el diseño de tatuajes relacionados con la personalidad de cada cantante y explorando cómo se verían éstos si los llevaran sobre su piel. En cuanto se aproximaban fechas destacadas del año, las temáticas derivaban hacia la celebración de éstas, fuera la navidad, Halloween, San Valentín, etc. Esta continua producción fue beneficiosa para mi aprendizaje puesto que supuso un camino de error y acierto en el que pude ir aproximándome a mi estilo personal y a explorar aquello que podía diferenciar mi trabajo entre la multitud de *fan art* dedicado al mismo fenómeno y, por tanto, explotar esas cualidades.

Durante esta época integré a partes iguales las ilustraciones digitales y las analógicas puesto que no limitaba el número de contenido que subía a Tumblr. Opino que esa es la razón por la que aquella etapa resultó tan prolífera. En mi blog había nuevo material diariamente, ya se tratara de instantáneas que mostraban el proceso de trabajo, esbozos o retratos de mayor elaboración.

El siguiente paso significativo en la evolución de *lepomiere* fue la incorporación a la red social Instagram en julio de 2013. Esta plataforma estaba



Fig.16 Marta Pomer Jiménez
Sin título
Ilustración digital
2013

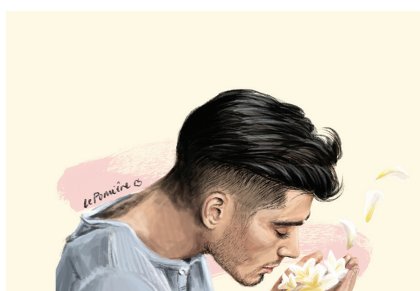


Fig.17 Marta Pomer Jiménez
Fragance
Ilustración digital
2013

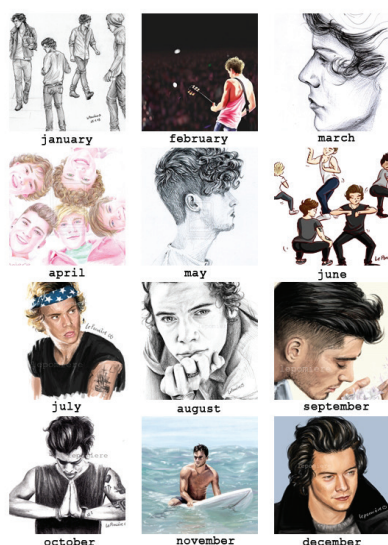


Fig.18 Marta Pomer Jiménez
2013

Resumen anual realizado para visualizar la evolución en *lepomiere*.
2013.

aumentando su popularidad a gran velocidad por lo que resultaba necesario trasladar mi contenido y aumentar mi comunicación a través de la aplicación. Esta decisión fue muy inteligente puesto que, a diferencia de Tumblr, que está más orientado hacia el *fandom* y las comunidades muy integradas en él, Instagram es una herramienta que alcanza a usuarios de todas las clases, edades, aficiones e intereses. Mediante el uso de etiquetas que identifican términos con la imagen que es compartida, cualquier persona puede encontrar contenido de su agrado. Con la llegada de Instagram como plataforma de promoción, ya no era necesario estar involucrado en el mundo de los blogs y tener acceso al ordenador, sino que podía comunicarme y compartir mis dibujos a través de mi *smartphone* y que éstos llegaran a una audiencia mayor y más diversa. Instagram permite la vinculación con Tumblr, lo que me permitió ser activa en ambas redes sociales al mismo tiempo.

Con la llegada a Instagram aumentó incluso más la producción de dibujos y la comunicación, por lo que el número de seguidores aumentó notablemente en ambas redes sociales, pasando los 13.000 usuarios tanto en Tumblr como en Instagram. Fue en este momento en el que la gente comenzó a mostrar interés en adquirir mis trabajos y, por tanto, a través de *lepomiere* empezaron los encargos, las ventas y distribución de obras.

3.3.3 Venta y distribución

A principios de diciembre de 2013 decidí realizar mi primera gran venta de dibujos originales realizados con técnicas tradicionales, principalmente el grafito y el bolígrafo. Este momento fue clave en el camino hacia la profesionalización como artista pues supuso la apertura de una cuenta bancaria, el registro de una cuenta en Paypal y la creación de un correo electrónico dedicado únicamente a la administración de los asuntos relacionados con mi obra y *lepomiere*.

Recopilé en una entrada del blog los trabajos de retrato más recientes y les atribuí un título y un precio. Las personas interesadas se pusieron en contacto conmigo por correo electrónico y realizaron la adquisición. El cien por cien de compradores eran de origen extranjero, lo cual no resulta sorprendente puesto que el único idioma empleado en mis publicaciones era el inglés y, además, la mayoría de seguidores de One Direction, grupo al que estaban dedicadas la mayoría de mis obras, son también de habla inglesa. Por tanto, aunque no fuera inesperado, sirvió para consolidar la escala global a la que estaba dirigiendo mi contenido.

Esta primera experiencia conllevó un aprendizaje totalmente autónomo en el que tuve que averiguar cómo llevar a cabo todo el proceso de valorar mi trabajo y atribuirle un precio, comunicarse con un cliente, realizar la tran-



Fig.19 Marta Pomer Jiménez
Imagen publicitando la venta de originales.
2013



Fig.20 Marta Pomer Jiménez
Proceso de elaboración de *Live*
40x35 cm
Marzo 2015



Fig.21 Marta Pomer Jiménez
Proceso de elaboración de *Muse*
50x30 cm
Abril 2015

sacción económica, hallar el modo de empaquetar los artículos y conocer cómo funciona el sistema de correo internacional. Llevaba únicamente tres meses en el grado de Bellas Artes y aún no había tenido ninguna asignatura que tratara este tema por lo que fue una tarea prácticamente auto didáctica. Ninguno de mis referentes o compañeros de *fandom* habían dado ese paso todavía, por lo que no tenía a nadie con quien comparar o de quien aprender. Más tarde Nadia, Daria y Sandra, entre muchos otros, se animarían también a vender sus obras y productos con un sistema similar.

Tras el éxito y la ilusión después esta primera tentativa de obtener beneficio de aquello que realizaba por pasión, decidí avanzar con la distribución de mis trabajos. A esa primera recopilación de dibujos siguieron varias más hasta que el sistema progresó hacia aquellos interesados contactándome directamente cuando veían algún dibujo que les llamaba la atención.

Esta nueva circunstancia condicionó la manera en que me enfrentaba a los dibujos a partir de ese momento. Cualquier cosa que produjera tenía el potencial de ser vendido, por lo que era muy importante aprovechar la oportunidad y procurar que cada trabajo tuviera la mayor calidad posible, a diferencia de los bocetos o ilustraciones anteriores que hacía con el único propósito de practicar. Con el tiempo he aprendido a ver en este planteamiento aspectos positivos y negativos. Por una parte, la intención y el mimo invertidos en esta nueva etapa se manifestó en una mejora exponencial de la calidad de los dibujos puesto que buscaba crear contenido que la gente deseara tener en sus manos. Sin embargo, esto también supuso un aumento de la presión que ejercía sobre mí misma, esperando que cada vez que cogía un papel surgiera un trabajo mejor que el anterior. Esto limitó mi sensación de libertad. Además, debido a que ahora invertía más tiempo en cada trabajo individualmente, la cantidad de material y la frecuencia con la que producía también disminuyeron.

En ese momento comenzaron también a llegar los encargos, los cuales se convirtieron en un modo muy satisfactorio de trabajar. Los clientes ofrecían bastante libertad y se interesaron por formatos más grandes, algo que aún no había tenido la oportunidad de hacer fuera de la universidad puesto que necesita de un mayor espacio y dedicación de tiempo. Sin embargo, ahora que sabía que ese tiempo invertido iba a ser remunerado, podía aceptar esos nuevos retos sin sentir que estaba dejando de lado otras obligaciones. La superficie del dibujo aumentó hacia medidas en torno a los 40x30 cm o 50x35cm. La manera de trabajar con carbón se volvió mucho más cómoda y pude explotar esta técnica todo lo que quise pues, además, era la más solicitada por aquellos que contactaban conmigo. Con el incremento de superficie, se elevó el precio de los trabajos con lo cual continuó asentándose la idea de que la creación artística dentro del contexto del *fan art* era un posible



Fig.22 Ejemplo de aplicación a producto a través de la plataforma Society6.



Fig.23 Marta Pomer Jiménez
Enero
2013
Ilustración digital destinada a la elaboración de un calendario.

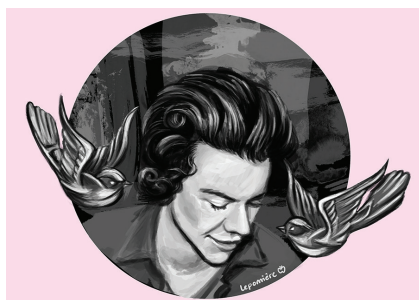


Fig.24 Marta Pomer Jiménez
Febrero
2013
Ilustración digital destinada a la elaboración de un calendario.

perfil profesional.

Paralelamente a la venta de ejemplares físicos originales de mis dibujos comencé en febrero de 2014 una cuenta en Society6, una plataforma que permite la venta de material gráfico aplicado a objetos como tazas, cojines, fundas para smartphones y ordenadores portátiles, camisetas, postales e impresiones digitales entre otros productos. Esta página proporciona la ventaja de que únicamente hay que aplicar un archivo ya existente con las medidas apropiadas y la propia empresa se encarga de la fabricación y distribución. Esto conlleva la ventaja de poder utilizar dibujos o ilustraciones realizadas anteriormente y seguir obteniendo beneficio a través del porcentaje que la página transfiere al artista con cada venta. El atractivo que tenía para mí esta herramienta era el aprovechamiento de material ya publicado con otra intención y poderle dar un nuevo uso. Puesto que se trataba de un ingreso añadido a la comercialización de los originales, decidí destinar todo dinero proveniente de mi actividad en Society6 mensualmente a la adquisición de nuevos materiales para poder mejorar la calidad de mi trabajo manual.

Posiblemente el proyecto de mayor importancia que he desarrollado como *lepomiere* fue la creación de calendarios para los años 2014 y 2015. En ambos casos se trató de una maquetación en tamaño A4 con un formato de cuaderno en la que cada una de las doce ilustraciones ocupaba toda una página par, acompañada de su correspondiente impar que contenía los días del mes. Con este planteamiento, una vez terminado el año podrían utilizarse las ilustraciones como posters y seguirían cumpliendo una función artística.

El calendario de 2014 fue elaborado a finales del año anterior y contaba con ilustraciones digitales realizadas específicamente para ese proyecto. Los retratos de los cinco integrantes del grupo de música eran ilustrados en actitudes que los representaran, cuidando la gama cromática y tratando de reflejar su personalidad. El resultado fue un producto muy colorido con diez retratos individuales y dos grupales.

El calendario de 2015 siguió un planteamiento muy similar al anterior. Para ofrecer una diferencia respecto al de 2014, las ilustraciones incluidas en esta edición fueron realizadas en carbón y lápiz compuesto, por lo que el resultado fue un conjunto más sobrio con acentos de color aportados digitalmente en el fondo y en el nombre de los meses.

Durante la realización de ambos productos tuve que, de nuevo, aprender por mí misma el proceso hasta su eventual distribución. Me comuniqué con imprentas para encontrar el proveedor que mejor se adaptara a mi intención y, a partir de sus condiciones para llevar a cabo las impresiones, maquetar las páginas de manera adecuada e informarme sobre materiales, tamaños, sangrados, escala de colores RGB o CMYK, precio por unidad y posteriormen-



Fig. 25 Marta Pomer Jiménez
Muestra de doble página del mes de enero
2014



Fig. 26 Localización de productos y originales de *lepomiere*.

te qué margen de beneficio podía obtener con su venta. Nuevamente, debí encontrar la manera más eficaz de enviar por correo estos trabajos por lo que me decanté por una encuadernación sencilla mediante grapas a modo de revista. Este formato, además de ocupar poco espacio y pesar poco, permitía la fácil separación de las ilustraciones para su segundo uso como *prints*. En la actualidad he cursado asignaturas de maquetación, diseño editorial y aplicación de ilustraciones al producto y, por tanto, me plantearía hacer las cosas de manera distinta. Sin embargo, pienso que pese a la falta de conocimientos de este ámbito pude sacar adelante un proyecto sólido que me aportó experiencia que me beneficiaría posteriormente una vez decidido que cursaría asignaturas relacionadas con este campo. Asimismo, este proyecto me obligó a adoptar un pensamiento de elaboración de serie, por el que todas las ilustraciones debían mantener una cohesión y estilo similares, algo que previamente no solía tener en cuenta.

Si los trabajos analógicos habían mostrado la tendencia a ser adquiridos por personas en el extranjero, los calendarios reafirmaron ese *target*.

En el mapa pueden verse una simplificación de los núcleos principales en los que se ha producido la distribución de mis trabajos incluyendo la serie de calendarios. La visualización permite hacer una reflexión en cuanto al público que está interesado en adquirir productos relacionados con el *fan art*. Principalmente se trata de países de habla inglesa, siendo Australia y Estados Unidos los más destacados. También predomina un *target* europeo, esencialmente en la mitad norte y oeste del continente. Esta imagen deriva en la reflexión acerca de qué tienen estos lugares en común. Como se ha mencionado, el idioma es un elemento clave. Primero, porque el grupo One Direction, protagonista de mis trabajos, son de origen británico. Por tanto, sus seguidores deben conocer su lengua para poder disfrutar plenamente de su contenido puesto que no se trata únicamente de música, sino también de videoblogs, películas, entrevistas e interacciones en las redes sociales. Algunos de los países señalados tienen el inglés como idioma oficial y, en el caso de Europa, son países con una tendencia más internacional o un mejor nivel de inglés a nivel educativo. Se debe tener en cuenta, también, que yo empleo el inglés constantemente tanto a través de las publicaciones en Tumblr o Instagram así como en la correspondencia por correo electrónico. Pero no sólo la lengua es un denominador común. Es posible que otro factor sea la situación económica de estos países. Especialmente en Europa se aprecia cómo los compradores provienen de Alemania, Reino Unido, Noruega, Finlandia, Suecia, Suiza o Francia, principalmente. Estos países pueden tener una mejor posición económica respecto al este y sur de Europa, por lo que concentran a más personas dispuestas a invertir en la adquisición de originales. Sin embargo, es Estados Unidos quien predomina en la compra de mis productos.

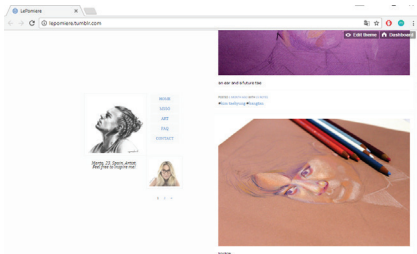


Fig.27 Apariencia de www.lepomiere.tumblr.com en junio de 2017.

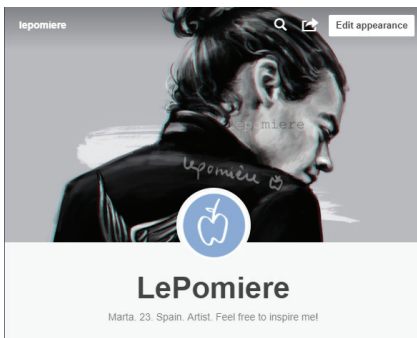


Fig.28 Cabecera de www.lepomiere.tumblr.com versión móvil en junio de 2017.

3.3.4 Identidad visual

En un mundo tan globalizado como el actual es fundamental presentar tu trabajo de la manera más atractiva así como introducir elementos que el consumidor pueda relacionar con tu marca.

En cuanto al *fan art*, existe una gran diferenciación entre aquellos creadores que prestan atención a la manera en que divulgan sus obras y cómo acompañarlas con un estilo definido de aquellos que no tienen en consideración el diseño gráfico como un elemento más del producto que comparten.

En el caso de lepomiere, siempre he tenido en cuenta cuál es la imagen que deseo compartir con los visitantes de mi blog. En un mundo tan experimental y *amateur* es imprescindible dotar al trabajo de cierta profesionalidad si es aquello a lo que dedicas tanto esfuerzo. La firma y el estilo pictórico ya no son los únicos componentes que definen la personalidad del artista, sino que cualquier recurso visual debe concordar con una identidad global.

Con esa idea en mente, durante los años la apariencia de aquellas páginas que permiten la personalización del aspecto han mostrado mi perfil a través de tres constantes: el uso del blanco y el azul, la imagen como protagonista y la economización de elementos en la pantalla manteniendo un estilo limpio y minimalista.

Debido a que el tipo de obra que realizo incluye siempre firma, he identificado ésta como mi logotipo. Pienso que tiene sentido que sea hecho a mano, puesto que es la manera en que he dejado constancia de mi trabajo durante mucho tiempo. El uso de fuentes digitales lo reservo para las marcas de agua, necesarias al compartir los dibujos online puesto que han habido muchos casos de personas modificando y publicando mis obras como suyas.

Tras hacer ensayos tanto en papel como en digital, me decanto por el resultado de la escritura sobre papel para el logotipo. He llevado a cabo pruebas a lápiz, bolígrafo y rotulador. Tras escanearlas y editarlas, la seleccionada es la realizada con rotulador de punta fina. Además, suelo acompañar la firma con una manzana dibujada también a mano. Este elemento a solas también es empleado como elemento identificativo.

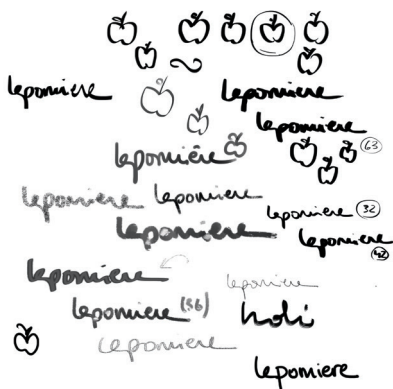


Fig.29 Pruebas realizadas para logotipo de lepomiere. Escaneado de diferentes técnicas sobre papel.



PANTONE 109-12C

La firma tiene una orientación horizontal por lo que su alternativa para aplicaciones verticales o cuadradas sería el uso de la manzana. Tanto en positivo como en negativo es importante que se respete la textura del rotulador para dar esa sensación de "handmade". Además, suelo utilizar muy a menudo el azul, color siempre presente en mi blog y composiciones. El tono que más se aproxima a aquel que he utilizado todos estos años es el PANTONE:



Fig.30 Logotipo y variaciones de lepomiere.

Fig.31 Propuesta de aplicación de logotipo sobre producto destinado al envío de dibujos o artículos.

Fig.32 Propuesta de aplicación de logotipo sobre producto destinado al envío de dibujos o artículos.

109-12C.

Para la realización de este logotipo ha sido necesario reflexionar sobre aquellos elementos que han sido constantes a lo largo de los años y que reflejan mi personalidad de una manera complementaria a la forma en la que me expreso a través del dibujo. El resultado es una imagen que concuerda con mis ideas de mantener un estilo sencillo, hecho a mano, con un aspecto joven pero profesional y, cuando posible, emplear el tono azul como acento de color.



3.4 OBRA EXISTENTE: LEPOMIERE I

Los trabajos que he desarrollado en los últimos años destinados a la comunidad online han sido completamente figurativos, en su gran mayoría clasificables como retrato. Mi interés por retratar a los personajes públicos que elijo está relacionado con la importancia de su imagen y cómo ésta complementa su trabajo. En mi caso, he mostrado desde siempre interés en representar miembros de grupos de música puesto que es el género que más me atrae. En su mayoría son personas jóvenes consideradas atractivas, de tendencia y que cuidan su aspecto pues forma parte de su profesión. Esto ha beneficiado mi interés por el retrato ya que siempre puedo disponer de fotografías de referencia debido a que los medios de comunicación comparten constantemente contenido de estas personas, generalmente de calidad.



Fig.33 One Direction en los American Music Awards, 2015. GettyImages

Este constante flujo de imágenes a mi alcance me sirve para generar un archivo de fotografías y familiarizarme con las caras. De esta manera, cuando encuentro el momento de dibujar, puedo acceder a este archivo y seleccionar las imágenes de referencia que más se adapte a aquello que pretendo representar. Esta metodología de trabajo ha resultado en una colección de cientos de dibujos relacionados con el *fan art*, incluyendo trabajos tanto tradicionales como digitales.



Fig.34 Harry Styles durante la promoción del filme *Dunkirk*, 2017. Ejemplo de recurso para el estudio facial a partir de material encontrado online. GettyImages.



Fig.35 Bangtan Sonyeondan (BTS) Portada para la revista japonesa *Anan*, 2017



Fig.36 Marta Pomer Jiménez
Sin título
Marzo 2014 - trabajo personal.
Lápiz compuesto y creta sobre cartulina gris.
29,7x21 cm

La manera de trabajar esencialmente comienza por la decisión de emplear una técnica determinada, un hecho estrechamente ligado a la situación de aprendizaje, en la que se busca cualquier excusa para poner en práctica nuevos conocimientos. Estas decisiones influyen en la elección de los referentes fotográficos que mejor benefician a la técnica que se pretende usar. De este modo, se unen la necesidad de dibujar con la ventaja de tener un amplio abanico de referentes que ya han sido seleccionados previamente como válidos y por tanto forman parte del archivo. En otras ocasiones es la propia actividad del *fandom* la que conduce a crear material respecto a un suceso concreto. Como se explica en el apartado 3.3.2 *Desarrollo y crecimiento de lepomiere*, es fundamental mantener el contenido generado relevante mediante la incorporación de aquellos nuevos hechos importantes en el *fandom*. En esta circunstancia, es la fotografía o material de referencia el que determina cuál es la técnica que mejor puede expresar esa idea.

Las obras recogidas dentro del grupo *LEPOMIERE I* pertenecen a los trabajos realizados entre 2013 y 2016 cuyo contenido gira en torno al *fandom* de One Direction. Este conjunto de trabajos son el precedente de *LEPOMIERE II*, la serie de retratos elaborada en 2017 para este trabajo de fin de grado que une la familiaridad del *fandom* conocido (One Direction) con el *fandom* por explorar (Bangtan Sonyeondan), representando caras nuevas con el fin de expandir la experiencia personal en el *fan art* a nuevas comunidades.

3.5 - RELACIÓN DE LAS BELLAS ARTES CON LA CREACIÓN DE FAN ART.

Un apartado esencial de este trabajo de fin de grado es observar cómo el aprendizaje en la Facultad de Bellas Artes se refleja en los dibujos realizados fuera del aula y viceversa. La práctica independiente llevada a cabo por motivación personal aporta y complementa a la práctica para trabajos en las asignaturas de la carrera, del mismo modo que pueden trasladarse los nuevos conocimientos al trabajo personal. Se trata de una simbiosis en la que ambas situaciones se benefician mutuamente y mejoran la calidad de los resultados en ambas condiciones.

Observando las obras dentro de *LEPOMIERE I*, resulta evidente que las técnicas empleadas en los retratos están muy relacionadas con el aprendizaje de las asignaturas de Pintura (Fundamentos del color y la pintura y Técnicas y expresión pictórica) y Dibujo (Fundamentos del dibujo y Lenguaje y técnicas) durante los dos primeros años de grado, puesto que fue mi primer contacto con materiales distintos al lápiz de grafito. De esta manera, se puede ver cómo los dibujos comienzan siendo hechos a lápiz y evolucionan hacia el



Fig.37 Marta Pomer Jiménez
Swallow
Marzo 2015 - trabajo personal
Ilustración digital

carbón, el lápiz compuesto, la acuarela, el pastel y el lápiz de color principalmente. El soporte utilizado es, casi en su totalidad, el papel y la cartulina. Este tipo de superficie permite trabajar en cualquier espacio y resulta práctico a la hora de fotografiar o escanear los trabajos, puesto que en este caso están destinados para su difusión online. El tamaño más recurrente es A4 (29,7x21 cm) aunque los trabajos varían desde un formato cuadrado de 20x20 cm a superficies mayores como 40x30 cm.

Paralelamente, existe un desarrollo del dibujo digital realizado en softwares como Photoshop y Paint Tool SAI a través de una tableta gráfica de Wacom, inicialmente el modelo Bamboo y posteriormente el modelo Intuos. Esta otra forma de expresión gráfica me permitió explorar el retrato de una manera muy similar a la pintura que, en comparación, supone un mayor uso del espacio, dinero y tiempo.

Principalmente las clases de pintura y de dibujo de segundo curso resultaron increíblemente atractivas para mí pues por primera vez contábamos con modelos y toda la práctica tanto en el aula como en casa giraba en torno a la figura humana. Fue muy útil para el desarrollo de mis habilidades pues por fin podía avanzar en aquello que más me interesaba: la representación de personas. A partir del comienzo de estas asignaturas pude llevar el trabajo de *lepomiere* acompañado al aprendizaje de la facultad.



Fig.38 Marta Pomer Jiménez
Víctor
Febrero 2015 - trabajo de aula.
Barra grasa y creta sobre Canson gris.
65x50 cm

Durante ese curso mejoré el uso del claroscuro a través de ejercicios que proponían el uso del tono gris en el papel como punto de partida así como el empleo de grisallas. Las poses de larga duración me permitieron mantener el interés en la técnica de carbón de una manera que las estatuas de primer curso no lograron. Al encontrarme cómoda en esta técnica, comencé a aceptar más encargos de *fan art* en gran tamaño que solicitaran el uso de carbón, lo cual potenció aún más la práctica con este material. El constante trabajo compensó mutuamente las propuestas del aula y aquellas realizadas como *Lepomiere*. Los seguidores de mi perfil mostraron mucho interés en el uso del carbón pues era un material poco empleado en el *fan art*. Al compartir constantemente imágenes del proceso del trabajo e incluir espontáneas del trabajo en el aula, mi identidad dentro del *fandom* comenzó a consolidarse como la de estudiante de arte también, pudiendo aportar una característica que me diferenciaba del resto: mis conocimientos tenían una base sólida gracias a mi evolución y estudio en una facultad de Bellas Artes.



Fig.39 Marta Pomer Jiménez
Modelo III
Mayo 2015 - trabajo de aula.
Carbón y lápiz compuesto sobre papel.
100x70 cm

Fig.40 Marta Pomer Jiménez
Autorretrato
Junio 2015 - trabajo de aula.
Carbón y lápiz compuesto sobre papel.
100x70 cm

Fig.41 Marta Pomer Jiménez
Floral
Carbón y lápiz compuesto sobre Ingres.
Enero 2015 - trabajo personal.
50x35 cm

Fig.42 Marta Pomer Jiménez
Live
Carbón y lápiz compuesto sobre Ingres.
Marzo 2015 - trabajo personal.
40x35 cm



Fig.43 Marta Pomer Jiménez
Paola
Pastel sobre cartulina.
Mayo 2015 - trabajo de aula.
65x50 cm

Fig.44 Marta Pomer Jiménez
Mónica
Pastel sobre cartulina.
Mayo 2015 - trabajo de aula.
65x50 cm



Del curso 2014-2015 destaco sin embargo el afianzamiento de los trabajos a color. Anteriormente la teoría del uso cromático había estado limitada a la representación de bodegones y objetos inertes. En este curso se juntaron dos factores importantes: experimentar con las carnaciones y probar materiales distintos al óleo para la incorporación de color. A través del conocimiento de la encáustica, con sus pigmentos tan intensos, y del pastel descubrí una manera más personal de emplear los colores y conducirlos hacia un estilo propio. Particularmente el uso de este último como técnica de dibujo influyó mucho en el lenguaje expresivo de los retratos a color sobre superficies tonales, recurso que ha sido empleado en la producción de la serie *LEPOMIERE II*. La elaboración de capas multidireccionales y la intensidad de los colores me permitió usar el color de una manera que no conseguía con el óleo. Esta consolidación del uso de colores saturados, que tanto proviene de la admiración iluminista e impresionista, se aplicó también en trabajos de *fan art*.

La influencia que esto tuvo fue, de nuevo, la incorporación de una teoría del color que potenció el realismo de mi trabajo sin seguir las mismas reglas cromáticas que eran habituales en la comunidad *online*, puesto que todos partíamos de las mismas imágenes como referentes. Estas características siguieron diferenciando mi perfil en Instagram y Tumblr. Del mismo modo que otros usuarios aprendieron a potenciar sus trabajos identificándolos con un contexto más digital, más *cartoon* o más experimentales, mis cuentas pasaron a reflejar el aprendizaje artístico, compartiendo trabajos de asignaturas sin estar relacionados en absoluto con el *fan art*. Al desarrollar ambos ámbitos simultáneamente, el estilo se volvió en una constante presente en los dos. Los usuarios comenzaron a ver más allá de los dibujos de *fandom* y conocieron otra parte de mí. De este modo pude conectar poco a poco esas dos partes que había mantenido separadas hasta entonces: Marta estudiante y *lepomiere*.



Fig.45 Marta Pomer Jiménez
Hands
Marzo 2015
Pastel y lápiz sobre cartulina.
21x29,7 cm

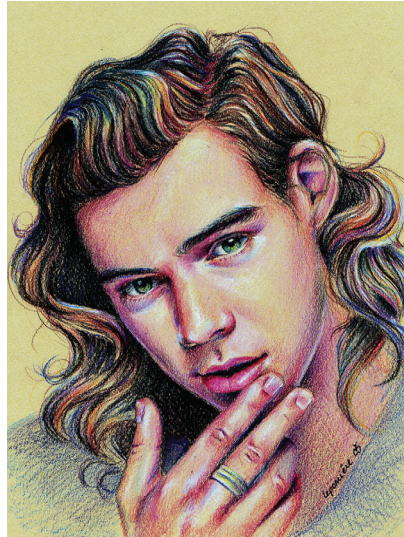


Fig.46 Marta Pomer Jiménez
H
Febrero 2015
Lápiz sobre cartulina.
29,7x21 cm

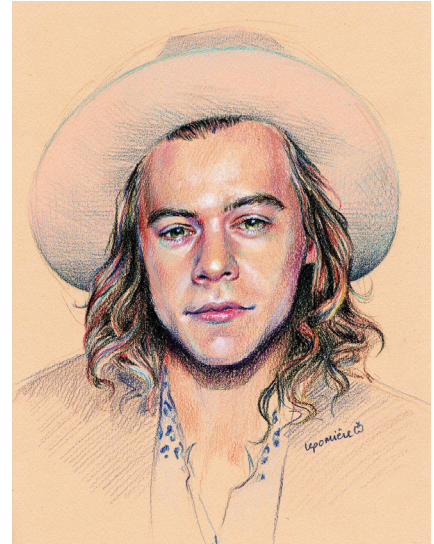


Fig.47 Marta Pomer Jiménez
H II
Mayo 2015
Lápiz sobre cartulina.
29,7x21 cm

Estos son algunos ejemplos de la estrecha relación que ha tenido la formación de Bellas Artes con la dedicación al mundo del *fan art*. Sin embargo, el dibujo y la pintura no son las únicas disciplinas que han mejorado mi contribución al *fan art*, sino que se trata un conjunto de conocimientos y herramientas que han creado una estructura sólida en la metodología de trabajo. Cursar asignaturas de anatomía, morfología, expresión o retrato han dado su fruto en cuanto a la realización de la obra en sí, pero no son las únicas que han tenido impacto en el camino hacia la consideración de un perfil profesional dedicado a este ámbito. El aprendizaje de nociones relacionadas con el diseño, la ilustración, maquetación y recursos digitales son imprescindibles para cualquier artista visual en la actualidad, dotando al trabajo de un aspecto cohesivo y profesional. La credibilidad y consideración artística de *lepomiere* necesita también de todos estos ingredientes para afianzar sus posibilidades en el futuro.

3.6 - REFLEXIONES Y DEBATE ACERCA DEL FAN ART.

A raíz de la necesidad de obtener opiniones distintas y poder realizar un análisis más objetivo, publiqué un mensaje en las redes sociales invitando a cualquier usuario a participar en este trabajo a través de una serie de preguntas que pudieran generar un debate acerca del *fan art*.

Alrededor de cuarenta usuarios de Instagram mostraron interés en conversar acerca de este trabajo de fin de grado y respondieron a algunas preguntas que yo misma me he planteado durante la elaboración del mismo.

Las conclusiones resultantes han sido de gran ayuda a la hora de comprender mejor el *fan art* en un sentido global, principalmente debido a que

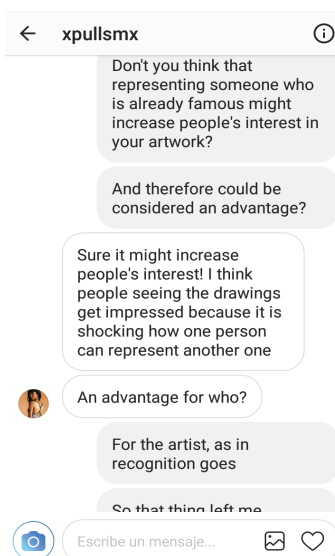


Fig.48 Captura de conversación con el usuario *xpullsmx* sobre las ventajas del uso de referentes populares.

la mayoría de los colaboradores han pertenecido a diferentes comunidades o *fandoms*, con lo cual he podido ampliar el sentido de las preguntas. La primera cuestión ha sido su definición, la cual ha sido casi unánime en su concepto general. La mayoría define el *fan art* como cualquier forma de expresión que proviene de la admiración hacia alguien y que pretende generar contenido para el entretenimiento del *fandom*. Coincide esencialmente con la definición proporcionada por Wikipedia y casa con mi idea personal. He encontrado, sin embargo, alguna respuesta distinta. Una de las respuestas afirmaba que el término hacía relación a la intención de un fan de llamar la atención de su ídolo o comunidad a través de contenidos visuales. Esta situación es real y una de las motivaciones por las que muchos de los *fan artists* comienzan a publicar sus creaciones en las redes. Sin embargo, con este usuario, la conversación derivó a hablar de cómo "*fan art*" puede tener un tono despectivo o una consideración inferior para algunas personas. Resulta que muchos artistas no quieren relacionar su obra con este fenómeno puesto que proviene de un contexto adolescente que puede cuestionar la validez de su trabajo. Esta línea de pensamiento me condujo a la siguiente reflexión: ¿es tan válida la creación de contenido relacionado con un sujeto con fama pre-existente como la creación de contenido que retrata a un sujeto anónimo?

Trasladé esta cuestión a todas las demás conversaciones. La primera respuesta en todas, inmediatamente, fue "sí." La mayoría incluso justificaba su respuesta alegando que cualquier forma de arte es válida y debería tener reconocimiento simplemente por el hecho de ser una forma de expresión creativa. Para estas personas, el sujeto retratado no condiciona la autenticidad de la obra creada. La técnica, la elaboración y el resultado final tienen un valor propio independientemente de la persona que represente. Esta cuestión es algo que me ha acompañado durante toda la carrera y que me ha hecho replantearme varias veces la validez de mi trabajo dentro y fuera del aula. ¿Por qué, si me encontraba tan cómoda retratando a mis grupos favoritos en mi tiempo libre, pensaba que no era una propuesta digna que desarrollar en un aula dada la libertad de escoger temática? ¿De dónde viene esa manera de pensar?

Tratando de resolver esta duda, y siguiendo el hilo de razonamiento que cuestionaba la validez de un retrato según la popularidad del sujeto representado, llegué a la siguiente reflexión: a la hora de publicar los trabajos en las redes, debido a la naturaleza global de éstas, es más probable generar interés al retratar a una persona conocida por la mayoría que al retratar a una persona anónima. Los usuarios pueden identificar al individuo y compararlo con sus referencias anteriores del mismo. De esta manera, pueden conectar de forma más directa con el dibujo y, al mismo tiempo, evaluar involuntariamente la capacidad de representación alegando a si puede reconocer al sujeto o no, independientemente de la profundidad de sus conocimientos artís-

ticos puesto que las redes, a diferencia de espacios dedicados a interesados del arte como pueden ser galerías o museos, albergan a cualquier individuo. Esa suma de elementos puede influir en la atención que es prestada a la obra de arte en sí. Por lo tanto, ¿no debería ser considerado una ventaja? Y si continuamos con la comparación, quien juega con ventaja ¿sigue mereciendo la misma evaluación o consideración? ¿Deberían apreciarse más los esfuerzos de aquel que no cuenta con ella?

Esta sensación la trasladé en cierta medida al aula durante la duración de los estudios de grado. Ante la propuesta de trabajos de temática libre me hallaba perdida puesto que instintivamente buscaba alejarme del *fan art*. La elaboración de esta memoria me ha ayudado a comprender cuáles podrían ser las razones de esto. Por un lado, la idea de que encontrar un tema original suponga un mérito mayor y, por otro, la lectura adolescente que rodea al fenómeno de los fans.

Esta segunda reflexión también fue trasladada a los debates que se encontraban en desarrollo a través de Instagram. ¿Por qué existe esta interpretación de que el contenido producido por fans dedicado a aquello que admiran es *amateur* o no merecedor de ser tomado en serio? La respuesta podría estar en que el *fan art* está realizado mayormente por gente joven y, a su vez, está orientado hacia un consumidor adolescente. La pregunta planteada hacia los usuarios fue la siguiente: ¿por qué es difícil imaginar a un adulto de cuarenta años dedicando su tiempo a la producción de *fan art* o al consumo de éste? ¿Es porque no le parece interesante o es que no le resulta apropiado? Las conclusiones propuestas por algunos usuarios hablan de cómo el mundo del *fandom* tiene mayor cabida en los años de la adolescencia debido a que se trata de una época en la que el individuo busca referentes e identificarse con aquello que le rodea. Esta fuerte intención de definirse a través de sus gustos propicia la participación en la comunidad dedicada al fenómeno que admira. Probablemente con la transición a la adultez y la consolidación de la personalidad, el individuo pierda la necesidad de reafirmar su identidad a través del *fandom*. Por tanto, la madurez conlleva el abandono del *fandom* como zona de confort o, al menos, la involucración en él en menor medida. Por otra parte, la participación en la comunidad *online* requiere de una relativa dedicación de tiempo y, con el paso de éste, aumentan las responsabilidades y disminuye el interés y la disponibilidad.

Tras la matriculación en el tercer curso de Bellas Artes tomé la decisión de salir de mi zona de confort y abandonar el *fan art* como contexto de creación. Esta resolución tenía como objetivo encontrar nuevas temáticas y encaminar mi trabajo hacia una propuesta más madura dentro de la representación humana, influenciada por esta idea de que el *fan art* no era lo suficientemente válido. La única consecuencia que derivó de esta decisión fue la

interrupción absoluta de mi trabajo y de mis perfiles online. No supe encontrar ninguna temática que no me resultara forzada y completamente ajena a mis intereses personales. Puesto que rechazar el contexto que hasta ahora había caracterizado mi manera de trabajar no me aportó ninguna mejora ni revelación personal, decidí volver a él desde un punto más reflexivo y siendo consciente de sus ventajas y también de sus limitaciones. Esta nueva perspectiva ha resultado muy beneficiosa y me ha permitido volver a disfrutar de la participación colectiva tanto en el *fandom* que ya considero mi comunidad como en nuevos territorios.

4. DESARROLLO DE LA OBRA

LEPOMIERE II

Para este proyecto he optado por la realización de una serie de retratos sobre soportes de papel de tamaño 30x30cm. La técnica empleada es lápiz Prismacolor con base de cera, que permite crear capas y mezclar los colores de una manera gradual. El color es protagonista, experimentando con distintas tonalidades en los soportes para hallar nuevas maneras de representar la piel y el cabello con colores inusuales como punto de partida.

Los sujetos retratados pertenecen principalmente a dos grupos de la escena musical actual. Entre ellos están Harry Styles y Louis Tomlinson, ex-integrantes del grupo One Direction. Estos artistas han continuado su carrera en solitario y todavía cuentan con una comunidad de seguidores muy activa e interesada en las obras artísticas relacionadas con ellos. Los otros sujetos retratados son los integrantes del grupo surcoreano Bangtan Sonyeondan, abreviado BTS, quienes están experimentando un crecimiento de seguidores a nivel internacional y cuyo *fandom* está muy integrado en la producción visual de contenido relacionado con su trabajo.

La elección de referentes fotográficos busca una imagen clara del sujeto, en el que el rostro sea fácil de entender y estudiar. En esta serie no hay un interés por reflejar el estatus del personaje como cantante, bailarín o músico, sino que busca la singularización de la cara. Por tanto, no sirven imágenes de actuaciones o poses que sugieran ningún tipo de espectáculo. Como resultado debe quedar un conjunto de dibujos que resulten atractivos por su estudio de la expresión y del rostro, tal y como se haría en cualquier sujeto anónimo. La serie debe funcionar tanto para personas que conozcan a los

personajes retratados como para aquellas que tan sólo ven caras. Para ello, a las imágenes utilizadas como modelo se les practica un reencuadre en el cual se muestre la cabeza completa, el cuello y el descenso hacia los hombros. De esta manera no hay ningún elemento que robe protagonismo al rostro. A estas fotografías también se les aplica una corrección del nivel de contraste y tono, favoreciendo el entendimiento de los planos de luz y sombra así como las variaciones tonales para una mejor ejecución del dibujo.

A continuación se explica cuáles son las etapas en el proceso de dibujo comunes en toda la serie.

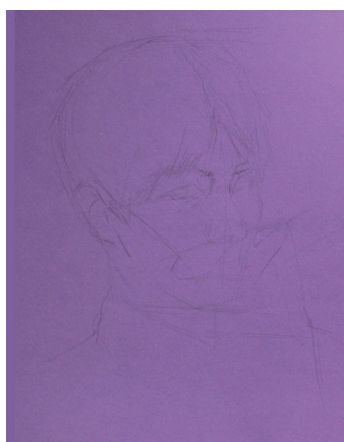


Fig.49 Marta Pomer Jiménez
Taehyung (proceso)
Lápiz sobre cartulina.
2017

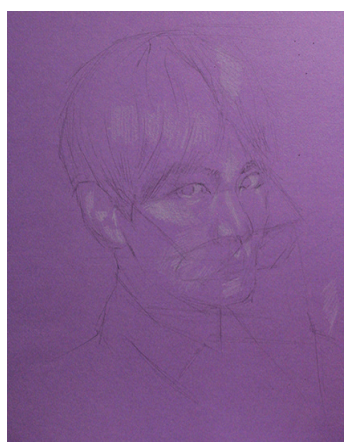


Fig.50 Marta Pomer Jiménez
Taehyung (proceso)
Lápiz sobre cartulina.
2017

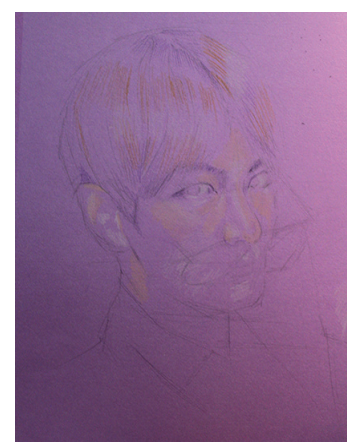


Fig.51 Marta Pomer Jiménez
Taehyung (proceso)
Lápiz sobre cartulina.
2017

El primer paso (*fig. 49*) es el encaje del dibujo sobre la cartulina de color morado empleando un lápiz de grafito H y creando las formas generales, sin entrar en detalles puesto que éstos se resolverán posteriormente con los lápices de color.

Tras el encaje, y tras comprobar que el tamaño que ocupa el rostro sobre el soporte es equivalente a los demás elementos de la serie, comienzo a tantear planos de luz con un lápiz blanco (*fig. 50*). En este momento los trazos no son insistentes sobre el papel puesto que no se pretende destacar la iluminación más intensa, sino diferenciar aquellas partes que necesitan una base más clara sobre la que trabajar con los lápices. Esta etapa revela con más precisión aquellos detalles que no se establecen en el encaje pero sin resultar todavía definitivos.

A continuación, sobre la mancha blanca y alrededor de la misma comienza la incorporación de color (*fig. 51*). Los primeros tonos son anaranjados para sentar la base de la piel. Este procedimiento busca matizar los planos blancos de la capa inferior, aprovechando la luminosidad que éstos aportan al papel pero, al mismo tiempo, respetando el blanco de los puntos de mayor luminosidad.

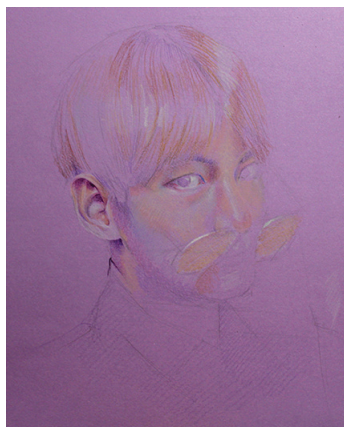


Fig.52 Marta Pomer Jiménez
Taehyung (proceso)
Lápiz sobre cartulina.
2017

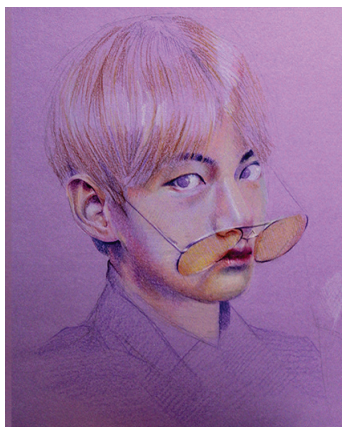


Fig.53 Marta Pomer Jiménez
Taehyung (proceso)
Lápiz sobre cartulina.
2017



Fig.54 Marta Pomer Jiménez
Taehyung (proceso)
Lápiz sobre cartulina.
2017

Una vez extendido el tono naranja base para las carnaciones, comienzan a intervenir otros colores (*fig. 52*). Al mismo tiempo que se intensifican las zonas más oscuras a través de azules oscuros, rojos y violetas, se enriquece el rostro con matices lilas, celestes y rosados, rectificando o fortaleciendo los puntos de luminosidad con el lápiz blanco. Los trazos de los lápices son mayormente lineares, buscando construir la superficie a través de superposición de colores.

La acentuación de los planos de sombra continúa, aportando así más definición y detalle al dibujo (*fig. 53*). El objetivo principal en este paso es evitar el negro, buscando el contraste entre los tonos naranjas y los azules para lograr la intensidad deseada. Conforme ésta aumenta, el resto del dibujo exige también una subida de saturación del color, resultando en una intervención general en el sujeto.

En la siguiente fase, al incorporar el cabello a la imagen, comienzan a salir más tonos, pretendiendo obtener una sensación de color marrón pero jugando con matices azules, amarillos o rosas para que se encuentre en equilibrio con el resto de la imagen (*fig. 54*). Al igual que en la situación anterior, esta gran intervención sobre el papel condiciona la intensidad de los colores anteriores, lo cual obliga a seguir rectificando los valores de éstos hasta llegar al resultado final.

Durante la elaboración de la serie se tratan imágenes con distintas iluminaciones e intensidades. La elección del tono del papel va acorde con el juego de colores que brinda la fotografía original. De esta manera, un tono de fondo acertado con cada imagen puede participar en el esquema de color del dibujo. La variedad de resultados cromáticos dependiendo del papel es muy rica y crea un conjunto de retratos interesante debido a la diversidad de resultados partiendo del mismo proceso de ejecución.

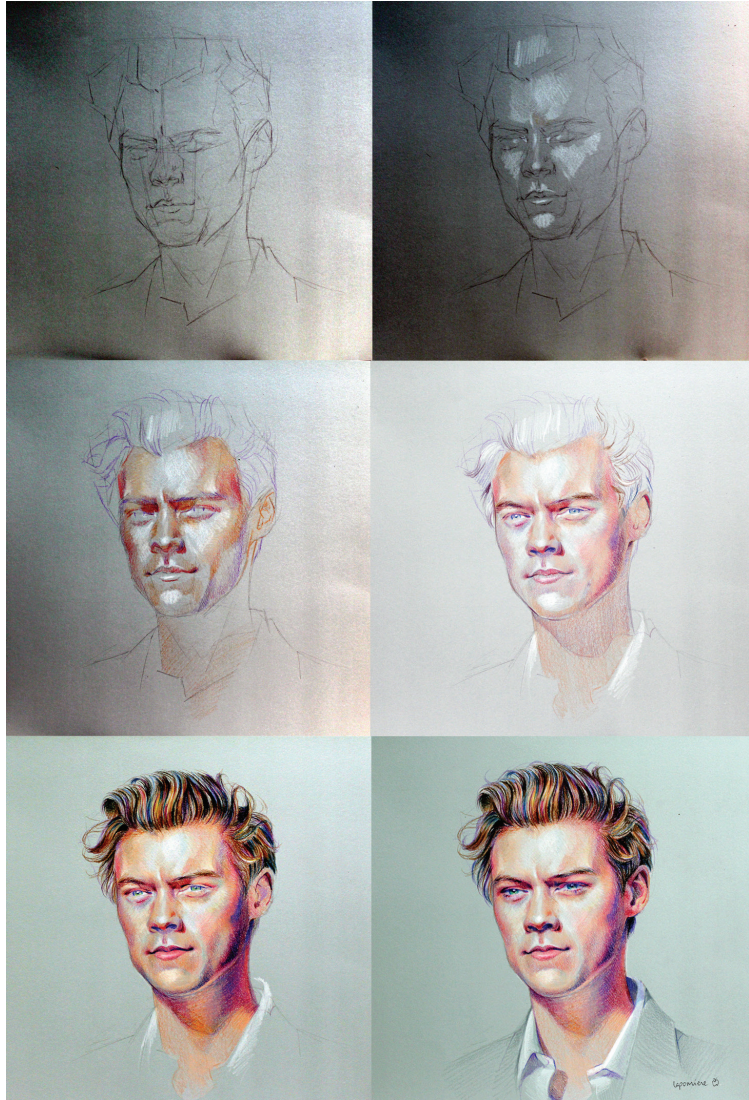


Fig.55 Marta Pomer Jiménez
Green (proceso)
Lápiz sobre cartulina.
2017



Fig.56 Marta Pomer Jiménez
Louis (proceso)
Lápiz sobre cartulina.
2017

IMÁGENES FINALES

Fig.57 Marta Pomer Jiménez
Taehyung
Lápiz sobre cartulina
30x30 cm
2017



Fig.58 Marta Pomer Jiménez
Pink
Lápiz sobre cartulina
30x30 cm
2017



Fig.59 Marta Pomer Jiménez
JHope
Lápiz sobre cartulina
30x30 cm
2017



Fig.60 Marta Pomer Jiménez
Green
Lápiz sobre cartulina
30x30 cm
2017

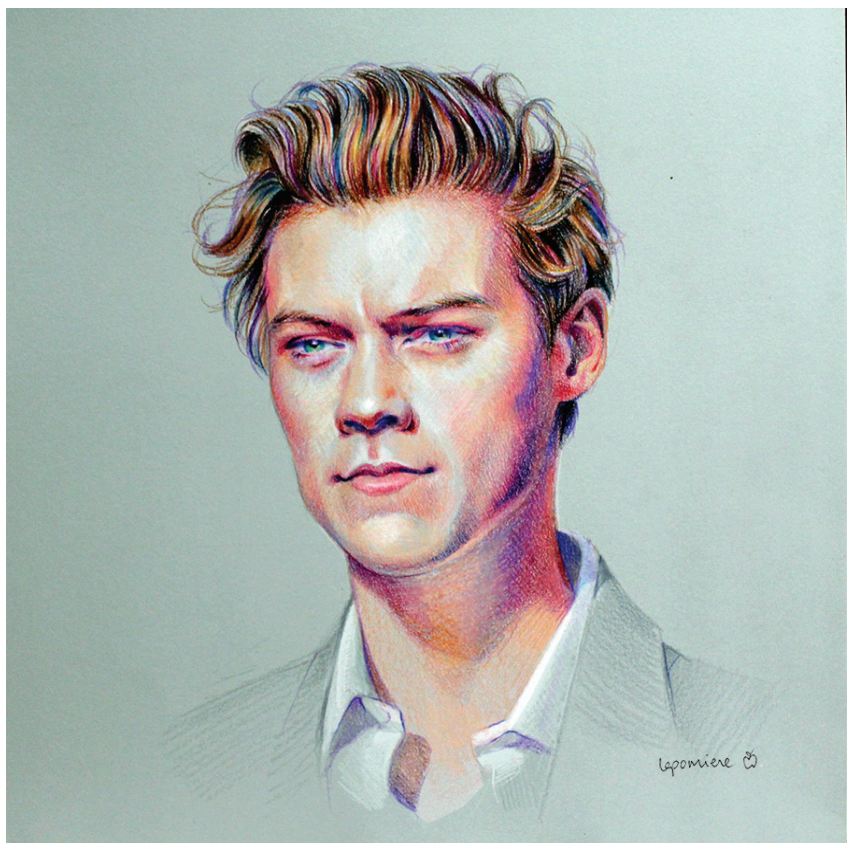


Fig.61 Marta Pomer Jiménez
Jeongguk
Lápiz sobre cartulina
30x30 cm
2017



Fig.62 Marta Pomer Jiménez
Louis
Lápiz sobre cartulina
30x30 cm
2017



5. CONCLUSIONES

La realización de este trabajo de fin de grado ha resultado muy útil como oportunidad para reflexionar sobre los últimos años. El proyecto *lepomiere* comenzó de manera casual y ha ido profesionalizándose con el paso del tiempo y el aprendizaje de herramientas ofrecidas en el grado de Bellas Artes. Si bien en su día consideré que *lepomiere* y universidad no debían mezclarse, hoy puedo afirmar que han ido de la mano todo este tiempo.

En cuanto a los objetivos propuestos me hallo muy satisfecha pues pienso que he cumplido los propósitos planteados al inicio de este proyecto. He logrado encontrar la pasión necesaria para visitar una etapa de mi vida en la que coloqué el dibujo como elemento central del día a día. Sin el contexto del *fan art* no habría encontrado la motivación requerida para entregar tanto tiempo a la creación de contenido. La existencia de este fenómeno *online* ha sido clave en mi desarrollo personal y artístico. Por ello me siento muy feliz de haber podido reflexionar acerca de él y hallar nuevas conclusiones de las que no era consciente previamente. Contextualizar años de trabajo ha sido una tarea complicada debido a la amplitud del concepto de *fandom* y a la poca profundidad de la información acerca de él. Tener que explicarlo a partir de mi propia experiencia ha sido un proceso intenso, más aún cuando yo no me planteaba estos pensamientos sino que me dedicaba a disfrutar del momento. El establecimiento de la metodología llevada a cabo durante este tiempo ha resultado del análisis posterior, observando cómo llevé a cabo todas las actividades bajo el nombre de *lepomiere* sin seguir un plan determinado.

La reflexión que acompaña a esta memoria me ha aportado conclusiones negativas y positivas acerca del uso del *fan art* como plataforma. Por un lado, se trata de un marco con fecha de caducidad. Todo fenómeno popular que genera interés tiene un recorrido limitado, algunos de mayor longevidad o mayor brevedad, pero todos forman parte de un mundo en continuo avance del cual la cultura popular no es excepción. Si a ello se suma la tendencia de abandonar el *fandom* con el paso del tiempo resulta evidente que no es una solución permanente como salida profesional. Eso es, a menos que no se tenga miedo a variar de intereses y aprovechar las tendencias del momento. De aquí extraigo la ventaja de que los gustos son flexibles y, por tanto, también lo son los *fandoms*. Por ello, durante la elaboración de este TFG me he aventurado a crear dibujos contextualizados en una comunidad de seguidores diferente, observando qué beneficios me aporta y aceptando el riesgo de perder seguidores interesados en la temática anterior pero aceptando nuevos usuarios en mi perfil. Por tanto, reafirmo mi idea de que el *fan art* fluye.

¿Continuará el proyecto *lepomiere* ligado al fenómeno *fan art* en el fu-

turo? La respuesta es sí. Forma parte de mi interés en el retrato y no opino que condicione cualquier otro campo que decida explorar como artista. Pienso que es una herramienta muy potente que supone una constante fuente de inspiración y, por tanto, favorece la práctica y dedicación necesarias para avanzar como creador. Tener una motivación recurrente para dibujar me ha aportado ventajas respecto a mis compañeros aunque sea simplemente por el hecho de dedicar más horas a desarrollar la destreza en vez de contentarme únicamente con las prácticas ligadas al aula. Por tanto, aunque soy consciente de sus limitaciones, veo en la producción de *fan art* muchas más ventajas que desventajas. Sí me gustaría en el futuro encontrar un nuevo discurso y poder ejecutar el dibujo o la pintura en ámbitos distintos, pero no tengo prisa. Cuando he intentado forzar nuevas temáticas, estas no han funcionado. Considero que el momento llegará y podré disfrutar de haber hallado un recurso potente sin el uso de referentes populares.

En cuanto a los otros objetivos, considero que han logrado ser ejecutados. Varias personas me han sugerido realizar una traducción del análisis del *fan art* y del apartado de debate y reflexión, así como mis propias conclusiones finales. Si esta pequeña aportación logra ampliar la información disponible acerca del tema y proponer futuras oportunidades para la discusión y el debate, me doy por satisfecha.

Respecto a la ejecución de la serie de retratos, opino que estos reflejan la consolidación de un estilo de dibujo personal que encaja con el perfil de artista centrada en la elaboración de retrato, tal y como pretendo presentarme en mis redes sociales. Casa con el tipo de contenido que estoy acostumbrada a compartir y, a nivel personal, ha sido refrescante volver a disfrutar del dibujo en una manera que no experimentaba desde hacía dos años. Para mí ha sido más importante la conexión que he sentido con la necesidad de volver a dibujar que el resultado en sí, puesto que he recobrado la ilusión de seguir compartiendo mi trabajo y volver a potenciar Lepomiere como proyecto artístico.

Las dificultades halladas durante la ejecución de este TFG consisten esencialmente en la precisión de bibliografía dedicada al tema tratado. He consultado diversas publicaciones que, aunque han sido realmente interesantes, me han conducido a reflexiones demasiado generales sobre redes sociales y nada específicas en cuanto al *fan art*.

Como conclusión final, opino que ha sido una experiencia muy positiva que ha dado sentido tanto a mi trabajo previo como a la contextualización de futuros proyectos. Ha supuesto una manera idónea de despedirme de los estudios de Bellas Artes sabiendo que éstos han sido fructíferos y disfrutados.

6. BIBLIOGRAFÍA

ARANDA, D.; ROIG, A.; SÁNCHEZ NAVARRO, J. *Fanáticos: la cultura fan*. Barcelona: UOC, 2013.

BAUMAN, Z. *Modernidad líquida*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España, S.L, 2000.

BENJAMIN, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Ítaca, 2003.

MACDONALD, D. *Against the american grain: essays on the effects of Mass culture*. New York: Da Capo Press, Inc. 1983.

PARDO, J.L. *Esto no es música. Introducción al malestar en la cultura de masas*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2010.

SIBILIA, P. *La intimidad como espectáculo*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica, 2008.

WARHOL, A. *Mi filosofía de A a B y de B a A*. Barcelona: Tusquets. 1998

Consultas web:

ALVISO, M. *Cultura Fan: de Jenkins a los otaku*. 2013. En: wordpress.com [consulta: 2017-07-20]. Disponible en: <<https://mediosfera.wordpress.com/2013/09/18/cultura-fan-de-jenkins-a-los-otaku/>>

BOURDAA, M. *What is fan culture?* En: InaGlobal [online] [consulta: 2017-07-19] Disponible en: <<http://www.inaglobal.fr/en/digital-tech/note-de-lecture/paul-booth/digital-fandom/what-fan-culture>>

FANDOM by WIKIA. *Fenómeno fan*. En: fandom.wikia.com [online] [consulta: 2017-07-20] Disponible en: <http://fenomeno-fan.wikia.com/wiki/Fen%C3%B3meno_fan_Wiki>

THE ART STORY. *Pop Art Movement, Artists and Major Works*. En: theartstory.org [online], [consulta: 2017-05-25] Disponible en: <<http://www.theartstory.org/movement-pop-art.htm>>

WIKIPEDIA.

- *Fandom*. En: wikipedia.org [consulta: 2017-05-25] Disponible en: <<https://es.wikipedia.org/wiki/Fandom>>

- *Fan art*. En: wikipedia.org [consulta: 2017-05-25] Disponible en: <<https://es.wikipedia.org/wiki/Fanart>>
- *Pop Art*. En: wikipedia.org [consulta: 2017-05-25] Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_pop>
- *Ley del contraste simultáneo de los colores*. En: wikipedia.org. [consulta: 2017-07-19] Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ley_del_contraste_simult%C3%A1neo_de_los_colores>

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig.1 - Andy Warhol. *Marilyn Monroe*, 1964. Serigrafía sobre lienzo.
- Fig.2 - Maria La Haine, *Harry Potter*. 2017. Ilustración digital.
- Fig.3 - Jim Kay, *Harry Potter*. 2015. Ilustración digital
- Fig.4 - Claude Monet, *Impresión, sol naciente*. 1872 Óleo sobre lienzo.
- Fig.5 - Joaquín Sorolla y Bastida, *Niños en la playa* (fragmento). 1916. Óleo sobre lienzo.
- Fig.6 - Nadia Hendryani - *cyrilliart*. *Angel*. 2014. Lápiz sobre cartulina
- Fig.7 - Nadia Hendryani - *cyrilliart*. *Blue Zayn*. 2014. Lápiz sobre cartulina
- Fig.8 - Daria Malakhova - *dariemkova*. *The boy on fire*. 2013. Acuarela y tinta sobre papel
- Fig.9 - Daria Malakhova - *dariemkova*. *Hey Angel*. 2015. Lápiz sobre papel
- Fig.10 - Sandra Ludvigsen - *sandradeeart*. *Hand on knee*. 2014. Grafito sobre papel.
- Fig.11 - Sandra Ludvigsen - *sandradeeart*. *Jin*. 2017. Ilustración digital.
- Fig.12 - Pablo Picasso. *Quinto estado*. Litografía. 1945
- Fig.13 - Marta Pomer Jiménez. *Serie de peinados alternativos*. Ilustraciones en cuaderno de dibujo, 2014.
- Fig.14 - Marta Pomer Jiménez. *Serie de peinados alternativos*. Ilustraciones en cuaderno de dibujo, 2014.
- Fig.15 - Marta Pomer Jiménez. *Alternative WWA Hairstyles*. 2014. Tinta sobre papel.
- Fig.16 - Marta Pomer Jiménez. *Sin título*. 2013. Ilustración digital.
- Fig.17 - Marta Pomer Jiménez. *Fragance*. Ilustración digital. 2013.
- Fig.18 - Marta Pomer Jiménez. 2013. Resumen anual realizado para visualizar la evolución en *lepomiere*. 2013.
- Fig.19 - Marta Pomer Jiménez. Imagen publicitando la venta de originales.2013.
- Fig.20 - Marta Pomer Jiménez. Proceso de elaboración de *Live*. 40x35 cm. Marzo 2015.
- Fig.21 - Marta Pomer Jiménez. Proceso de elaboración de *Muse*. 50x30 cm. Abril 2015
- Fig.22 - Ejemplo de aplicación a producto a través de la plataforma Society6.
- Fig.23 - Marta Pomer Jiménez. *Enero*. 2013. Ilustración digital destinada a la elaboración de un calendario.
- Fig.24 - Marta Pomer Jiménez. *Febrero*. 2013. Ilustración digital destinada a la elaboración de un calendario.
- Fig.25 - Marta Pomer Jiménez. Muestra de doble página del mes de enero. 2014

- Fig.26 - Marta Pomer Jiménez. Muestra de doble página del mes de enero. 2014
- Fig.26 - Localización de productos y originales de *lepomiere*.
- Fig.27 - Apariencia de www.lepomiere.tumblr.com en junio de 2017.
- Fig.28 - Cabecera de www.lepomiere.tumblr.com versión móvil en junio de 2017.
- Fig.29 - Pruebas realizadas para logotipo de *lepomiere*. Escaneado de diferentes técnicas sobre papel.
- Fig.30 - Logotipo y variaciones de *lepomiere*.
- Fig.31 - Propuesta de aplicación de logotipo sobre producto destinado al envío de dibujos o artículos.
- Fig.32 - Propuesta de aplicación de logotipo sobre producto destinado al envío de dibujos o artículos.
- Fig.33 - One Direction en los American Music Awards, 2015. GettyImages.
- Fig.34 - Harry Styles durante la promoción del filme *Dunkirk*, 2017. GettyImages.
- Fig.35 - Bangtan Sonyeondan (BTS) Portada para la revista japonesa *Anan*, 2017.
- Fig.36 - Marta Pomer Jiménez. *Sin título*. Marzo 2014 - trabajo personal. Lápiz compuesto y creta sobre cartulina gris. 29,7x21 cm.
- Fig.37 - Marta Pomer Jiménez. *Swallow*. Marzo 2015 - trabajo personal. Ilustración digital
- Fig.38 - Marta Pomer Jiménez. *Víctor*. Febrero 2015 - trabajo de aula. Barra grasa y creta sobre Canson gris. 65x50 cm.
- Fig.39 - Marta Pomer Jiménez. *Modelo III*. Mayo 2015 - trabajo de aula. Carbón y lápiz compuesto sobre papel. 100x70 cm.
- Fig.40 - Marta Pomer Jiménez. *Autorretrato*. Junio 2015 - trabajo de aula. Carbón y lápiz compuesto sobre papel. 100x70 cm.
- Fig.41 - Marta Pomer Jiménez. *Floral*. Carbón y lápiz compuesto sobre Ingres. Enero 2015 - trabajo personal. 50x35 cm.
- Fig.42 - Marta Pomer Jiménez. *Live*. Carbón y lápiz compuesto sobre Ingres. Marzo 2015 - trabajo personal. 40x35 cm.
- Fig.43 - Marta Pomer Jiménez. *Paola*. Pastel sobre cartulina. Mayo 2015 - trabajo de aula. 65x50 cm.
- Fig.44 - Marta Pomer Jiménez. *Mónica*. Pastel sobre cartulina. Mayo 2015 - trabajo de aula. 65x50 cm.
- Fig.45 - Marta Pomer Jiménez. *Hands*. Marzo 2015. Pastel y lápiz sobre cartulina. 21x29,7 cm.
- Fig.46 - Marta Pomer Jiménez. *H*. Febrero 2015. Lápiz sobre cartulina. 29,7x21 cm.
- Fig.47 - Marta Pomer Jiménez. *H II*. Mayo 2015. Lápiz sobre cartulina. 29,7x21 cm
- Fig.48 - Captura de conversación con el usuario *xpullsmx* sobre las ventajas del uso de referentes populares.
- Fig.49 - Marta Pomer Jiménez. *Taehyung* (proceso) Lápiz sobre cartulina. 2017
- Fig.50 - Marta Pomer Jiménez. *Taehyung* (proceso) Lápiz sobre cartulina. 2017
- Fig.51 - Marta Pomer Jiménez. *Taehyung* (proceso) Lápiz sobre cartulina. 2017
- Fig.52 - Marta Pomer Jiménez. *Taehyung* (proceso) Lápiz sobre cartulina. 2017
- Fig.53 - Marta Pomer Jiménez. *Taehyung* (proceso) Lápiz sobre cartulina. 2017
- Fig.54 - Marta Pomer Jiménez. *Taehyung* (proceso) Lápiz sobre cartulina. 2017

Fig.55 - Marta Pomer Jiménez. *Green* (proceso). Lápiz sobre cartulina. 2017

Fig.56 - Marta Pomer Jiménez. *Louis* (proceso). Lápiz sobre cartulina. 2017

Fig.57 - Marta Pomer Jiménez. *Taehyung*. Lápiz sobre cartulina. 30x30 cm. 2017

Fig.58 - Marta Pomer Jiménez. *Pink*. Lápiz sobre cartulina. 30x30 cm. 2017

Fig.59 - Marta Pomer Jiménez. *JHope*. Lápiz sobre cartulina. 30x30 cm. 2017

Fig.60 - Marta Pomer Jiménez. *Green*. Lápiz sobre cartulina. 30x30 cm. 2017

Fig.61 - Marta Pomer Jiménez. *Jeongguk*. Lápiz sobre cartulina. 30x30 cm. 2017

Fig.62 - Marta Pomer Jiménez. *Louis*. Lápiz sobre cartulina. 30x30 cm. 2017