

TFG

SURGIR Y DESAPARECER.

**LIBRO DE ARTISTA FUNDAMENTADO EN LA EXPERIENCIA
PERCEPTIVA CON SERIGRAFÍA COMO TÉCNICA BASE**

Presentado por Paula Ballester Pérez

Tutor: Emilio Espí Cerdá

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2015-2016



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN

Surgir y desaparecer, es un proyecto de autoedición de libro de artista. Está formado por cinco ejemplares. Cuatro ediciones de estampas seriadas y una edición definitiva.

Ha sido una búsqueda personal sobre una nueva forma de trabajar creando imágenes, con técnicas relacionadas con el dibujo y la ilustración. Con la finalidad de crear de una forma más expresiva y transmitir sensaciones, tanto en la persona que lleva a cabo la obra, como en aquella que la contempla.

Como objetivo principal del trabajo se estableció la búsqueda y creación de estas sensaciones, las cuales intervienen inevitablemente también en el proceso de creación. Mediante un dibujo alejado de lo comercial y una estética llamativa.

Las cuatro versiones seriadas, se componen de veinte estampas cada una. La versión final del proyecto, está formada por tres grupos de elementos: Imagen, tipografía y objeto. En total, diez estampas con imágenes, diez tipográficas y diez elementos tridimensionales, que se relacionan entre sí. Acompañados estos elementos, de una caja especialmente diseñada para el proyecto, para su presentación y conservación.

Se ha llevado a cabo una investigación previa de referentes y efectos. Buscando siempre un resultado profesional y creativo. En el que pueda verse aplicadas las competencias adquiridas en las diferentes experiencias de estos cuatro años.

Sensaciones, Serigrafía, Dibujo, Ilustración, Anaglifo, Libro de artista, Objeto.

ABSTRACT

Arise and disappear is an autoedited project of artist book. Consisted by five copies; four editions of serial prints and a final edition.

It has been a personal quest for a new way to work, creating images, with illustration and drawing techniques. In order to work in a more expressive way and cause sensations, to the person making the work and translate them to the viewer.

The main objective of the project was pursuing and creating this sensations, which involved inevitably the creative process. Using a drawing away of the mainstream and with striking aesthetics.

The four serial versions, are composed by twenty prints each. The final version of the Project consists in three groups of elements: Image, Typography and object. All in all, ten illustrated prints, ten typography prints and ten dimensional elements, resembling each other. Accompanying these elements, a box, specially designed for the project, for presentation and conservation.

It has been done a previous research for referents and visual effects. Always looking for a profesional and creative result. A project where the skills acquired in the different experiences of these four years can be applied.

Sensations, Serigraphy, Draw, Illustration, Anaglif, Artist book, Object.

Agradecer el esfuerzo y la paciencia de aquellas personas que han estado a mi lado en todo momento del proyecto. El mal humor de una estudiante estresada haciendo un trabajo de final de grado, puede ser aterrador y aún así, no me dejaron rendirme y me animaron a seguir en todo momento.

Gracias a Emilio Espí por tutorizar este proyecto con tanta paciencia, re-conduciendome cada vez que me dispersaba.

Gracias a Rodrigo Pérez y David Heras, por encontrar siempre un rato para hablar no solo del trabajo, si no de todo un poco, que realmente hace que puedas avanzar mucho más como persona y por consecuente, en tu vida y faceta como profesional.

A los tres por creer en mi y mi trabajo. Por enseñarme que todavía existen buenos docentes.

Por supuesto, gracias a mis padres por el apoyo que me dan y me han dado, en todo momento de mi vida.

/ INDICE

1/ INTRODUCCIÓN

2/ OBJETIVOS, METAS Y METODOLOGÍA

2.1 *Objetivos*

2.2 *Metas*

2.2.1 Creación de sensaciones en el espectador

2.2.2 Nueva búsqueda creativa

2.2.3 Resultados profesionales

2.3 *Metodología*

2.3.3 Ideas

2.3.2 Cómo expresar

2.3.2 Imágenes

2.3.1 Tipografía

2.3.4 Objetos

2.3.5 Artefialización como libro de artista.

3/ LIBRO DE ARTISTA

3.1 *Nuevo formato de expresión*

3.2 *Tipos*

4/ IDEA Y CONCEPTO

4.1 *Crear sensaciones*

4.2 *Anaglifo*

4.3 *Búsqueda creativa*

4.4 *Capsula del tiempo*

5/ REFERENTES

6/ SURGIR Y DESAPARECER.

6.1 *Primeros pasos*

6.1.1 Bocetos

6.1.2 Dibujo

6.2 *Paleta de color*

6.3 *Serigrafía*

6.3.1 Adaptación y fotolitos

6.3.2 Traducción gráfica

6.3.3 Imagen fantasma

6.3.4 Cantidad de tinta

6.3.5 Papeles

6.3.6 Accidentes

6.4 *Tipografía*

6.4.1 Diseño Logotipo

6.4.2 Transparencias

6.4.3 Caligrafía

6.5 *Recuerdos*

6.6 Packaging

6.7 Arte final

6.8 Nuevas vías tridimensionales

7 /CONCLUSIONES

38

8 /BIBLIOGRAFIA

9 /IMÁGENES

10 /ANEXO

1/ INTRODUCCIÓN

En primero de grado, comenzamos una nueva etapa de la cual no percibimos el final. Vamos pasando curso tras curso, con un trabajo tras otro, hasta que nos damos cuenta de que ha llegado la hora de coger todo lo aprendido y ponerlo en práctica en un proyecto personal. Y con esto, comenzar otra nueva etapa, esta vez como profesionales.

En esta memoria se desarrolla la parte teórica del proyecto “Surgir y desaparecer”, trabajo práctico de fin del grado de Bellas Artes, de la Facultad de San Carles en la Universitat Politècnica de Valencia.

En este proyecto, se ha llevado a cabo un proceso de investigación de las sensaciones a través del dibujo. Una búsqueda para crear una reacción en el espectador, una posición ante el libro que se presenta. Las sensaciones son percibidas de manera muy dispar dependiendo del receptor y sus circunstancias. Así que, a su vez, se ha realizado una búsqueda introspectiva, una ruptura con el concepto de dibujo que había tratado anteriormente. Buscando un planteamiento alejado de la ilustración puramente comercial.

Es un acercamiento a proyectos como el del libro sensitivo de “La chica enchufada”. Un proyecto del Instituto de Massachussets (MIT)¹

Ésta investigación se ha basado, partiendo de múltiples referentes, en la experiencia personal de la época actual y de los estímulos que nos rodean, a los estudiantes de las universidades públicas con una economía media y poca esperanza laboral. Con esto se han sacado imágenes descontextualizadas que crean un ambiente de ensueño e irreal.

Se ha llevado a cabo como una autoedición de cinco ejemplares, con una presentación final en una caja contenedor, de las láminas del trabajo. También se ha realizado piezas tridimensionales para acompañar a las imágenes. Y tras acabar todo el proyecto, se ha desarrollado otra pieza como seguimiento de la investigación, en este caso escultórica o tridimensional, dando pie a una posterior continuidad por esta línea de creación aprovechando el efecto conseguido.

1 RICO, INMA. Investigadores del MIT crean un sensor para experimentar las historias que cuentan los libros. En: Ticbeat. España: Axel springer, 2014. [Consulta: 2015-10-10]. Disponible en: <<http://www.ticbeat.com/innovacion/investigadores-del-mit-crean-sensor-para-experimentar-las-historias-cuentan-los-libros/>>

La arte finalización del proyecto y el conjunto de elementos que lo componen tienen también como referencia las capsulas del tiempo.² Cajas donde acumular objetos de todo tipo. Aquellos que se consideran anecdóticos o representativos de un momento concreto de la vida de aquel que los encierra. Con la finalidad de encontrarlos en otro momento diferente de su vida, o que sean encontrados por otros, creando así un conjunto sensitivo de recuerdos.

2 CAPSULA DEL TIEMPO. Recipiente hermético construido con el fin de guardar mensajes y objetos del presente para ser encontrados por generaciones futuras. La expresión cápsula del tiempo se usa desde 1937, aunque la idea es tan antigua como los primeros asentamientos humanos en Mesopotamia.

2/ OBJETIVOS, METAS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

Los objetivos principales de este trabajo son los siguientes:

Crear una obra propia para comunicar, con la cual alcanzar una forma de trabajo expresivo, con el que transmitir y generar una experiencia en el público que tenga contacto con la obra en su totalidad. Lograr empatizar mediante una creación que surja de la experiencia personal.

Transmitir emociones de forma directa a través de la obra. Trabajar con diferentes materiales para crear varios estímulos que puedan ser percibidos, de una forma imprecisa, al ser diferente la experiencia perceptiva de cada individuo, pero efectiva. Usar experiencias visuales poco comunes para causar curiosidad en el observador y formatos inusuales que den paso a la interacción.

Buscar una nueva forma de representación propia. Fusionar las competencias adquiridas y lo ya tratado, con un nuevo método que no se haya trabajado anteriormente. Investigar la forma de expresión y comprobar su efectividad. Crear imágenes con nuevos conceptos, renovar referencias y potenciar las anteriormente trabajadas.

Estudiar la casuística del libro de artista. Considerar sus tipologías y limitaciones. Basar el proyecto en un libro artístico sensitivo. Abarcar los conceptos de libro como obra y espacio creativo. Expresar mediante este formato los objetivos sensitivos, usando el concepto de libro de artista pero, fusionar en él las características de libro tipográfico, de ilustración y objeto.

2.2 METAS

2.1.1 La creación de sensaciones en el espectador.

2.1.2 Búsqueda creativa

2.1.3 Crear un producto con resultados profesionales.

2.1.1 La creación de sensaciones en el espectador.

Dentro de las opciones que se barajaron para crear una experiencia sensitiva, se escogieron finalmente para este trabajo, el efecto de vibración, la tipografía y el objeto. Creando sensación de movimiento con el efecto Anaglifo¹, descasando las tintas en las imágenes, mediante la técnica de la serigrafía. Acompañadas de papeles semiopacos, que crean transparencias con las imágenes, donde se ha estampado composiciones tipográficas. Ambas, junto con piezas tridimensionales creadas a partir de metacrilato y pequeños objetos que se han encerrado dentro de dos placas de este material.

Uniendo estos tres efectos con características tanto visuales, como táctiles y de profundidad, se crea en el trabajo una relación, no solo de contemplación por parte del espectador, si no, una relación física y sensorial.



fig.1

1 ANAGLIFO. Del gr. ἀνάγλυφος anáglyphos 'tallado en relieve'.

1. m. Vaso u otra obra tallada, de relieve abultado.

2. m. Fotogr. Superposición de dos imágenes en colores complementarios, que producen, al ser miradas con lentes especiales, una impresión de relieve.

2.1.2 Búsqueda creativa

Con la intención de cambiar el enfoque representativo tratado en otros trabajos, se han elegido autores que representan situaciones o exponen opiniones de una forma imaginativa. Creando de alguna forma una ruptura con las representaciones comerciales que muestran los conceptos de manera directa. Se han tomado como referencia autores que trabajan con mundos imaginarios y el diseño de personajes como: Jonh Kenn, Pablo Auladell, Marcel DZama, Hayao Miyazaki, Henry Darger, Breth evens...

De ellos se toma como referencia, la forma expresiva y en parte, la metodología. Son autores que trabajan con las ideas mediante impulsividad, sin una fuerte meditación previa, pero siempre con una gran capacidad autocrítica para saber si, finalmente algo puede o no funcionar. Principalmente, se han seleccionado, por sus conceptos de mundos oníricos y sus personajes inquietantes. También por su estética, prácticamente todos ellos coinciden en una forma de trabajo con contrastes fuertes, tanto en los personajes, como en los entornos. En la relación figura fondo, donde el blanco y negro prima con una línea gráfica figurativa. Los colores suelen ser muy representativos, formados por una paleta de color llamativa o enfrentando colores primarios para acompañar esta representación.

2.1.3 Crear un producto con resultados profesionales.

Para poder darle al trabajo un acabado profesional, se ha recurrido a todos los conocimientos adquiridos en la carrera. Se han puesto en práctica competencias adquiridas como: la resolución de problemas para el desarrollo de un proyecto personal, búsqueda de soluciones eficaces, en base al conocimiento del entorno y el panorama artístico actual y por último, la creación autodidacta de una obra inédita mediante técnicas artísticas con un resultado eficaz y funcional.

Se han utilizado técnicas basadas en el dibujo, el diseño gráfico y en parte, la escultura y la pintura. Aprovechando todos los perfiles que se han podido desarrollar en las asignaturas del grado. Además se han realizado pruebas previas, para buscar la forma más óptima de artefinalización. Utilizando finalmente métodos que potencian todas estas competencias, unificándolas en un proyecto con un acabado profesional.



fig.2

Bocetos previos

2.1 METODOLOGÍA

2.3.1 Ideas

La metodología del trabajo se inicia a partir de ideas sensitivas, para la creación de imágenes ilustrativas que transmitan sensaciones.

Se ha formado este libro, con ilustraciones que provienen de libretas de apuntes, llenas de ideas que no tenía una forma concreta. Todos estos garabatos surgen de estímulos, sueños, pesadillas, recuerdos y experiencias que se han convertido en esbozos. Se seleccionan aquellas que se consideran más representativas de la época actual. Para ello, se han llevado a cabo algunas encuestas con personas cercanas en situaciones semejantes y con esto, se han seleccionado los conceptos que se representaban puntos en común. Con esta base se ha buscado la forma de representación formal y que cumpla los objetivos marcados.

2.3.2 Cómo expresar

Se barajaron diferentes efectos con los que unificar las ilustraciones, con la intención de darles un carácter llamativo. Se eligió finalmente el efecto anáglifo por su vibración y la posibilidad de potenciarlo con una paleta de color contrastada y el descase de las tintas con la técnica de la serigrafía. Las imágenes iban a ser tratadas con línea, con técnicas gráficas y eso sí se tenía claro desde un primer momento. Pero se quería abandonar el hábito y la forma que se había usado anteriormente en otros trabajos, buscando una nueva forma de darle un carácter más particular a lo que quería contarse. Por esto y con el objetivo de transmitir de una forma más allá de lo visual, se seleccionaron efectos visuales poco comunes y materiales sensibles al tacto y a la manipulación.



fig.3

Bocetos previos

2.3.2 Imágenes

Se han unido diferentes conceptos, buscando un resultado uniforme. Una serie de ilustraciones realizadas previamente con técnicas de dibujo como el carboncillo o tinta china sobre papel. Tratadas digitalmente y arte finalizadas con la técnica de la serigrafía para un registro limpio y con el que se pudiese tratar una edición seriada. Se ha creado una paleta de color concreta para relacionar unas imágenes con otras. Formados por seis colores junto con el negro, en total, siete tintas. Los tres colores primarios: rojo, azul y amarillo, más tres colores secundarios: púrpura, verde y ocre. Acompañados por la tinta negra que crea la línea definitiva de las ilustraciones y el fondo blanco del papel.

2.3.3 Tipografía

La tipografía ha sido tratada con papel Japón y vegetal, creando diferentes transparencias, que acompañasen las imágenes dándonos una pequeña anécdota de estas, antes de poder verlas completamente. Se ha utilizado una estética caligráfica para la tipografía, por su aspecto natural. Siguiendo, junto al descase de tintas de las ilustraciones, lo que podríamos denominar como una estética donde el fallo, lo hecho a mano, es la representación de la empatía o el medio para crearla. Se han estampado en los mismos formatos, tanto las imágenes como las estampas caligráficas, creando un proyecto final de veinte estampas. En cada una de las diez estampas caligráficas, se ha buscado crear un enlace con la estética de las diferentes representaciones de las imágenes ilustradas.

2.3.4 Objetos

Elementos tridimensionales, a los cuales hemos nombrado como “Recuerdos”. Pequeños objetos encerrados en metacrilato que crean un enlace con las ilustraciones y las estampas caligráficas. En todo momento se ha buscado una interacción de las personas con la obra. Estas piezas invitan a ser cogidas, giradas e investigadas. Están formadas por elementos reconocibles, cotidianos, fusionados con diferentes materiales como pintura, tierra y alambre. Uniendo, mediante resina epoxi, dos placas de metacrilato, encerrando estas composiciones dentro. Encapsulando materiales que den un estímulo al espectador y se relacionen con el resto de elementos, mediante sus colores, formas y los propios objetos que podemos ver dentro.

2.3.5 Artefialización como libro de artista.

El libro permite retroceder o saltar de un lugar a otro de sus páginas, haciendo del contemplador-lector un sujeto activo, capaz de decidir el tiempo de contemplación y la dirección de la lectura, de esta manera el lector de un Libro participa tomando decisiones sobre cómo contemplar, cuando y donde dejarlo.

Utilizando estos recursos como medio interactivo y sensorial para la creación del proyecto y para darle forma a las ideas previas. El efecto del descase de tintas para crear una primera sensación incómoda y curiosa. Acompañados de una pequeña escritura y objetos que te hacen tener que ir cogiendo y moviéndolo todo. Lo que hace que tengas que interactuar varias veces si quieres descubrir totalmente qué es lo que tienes delante de ti.

3/ LIBRO ARTISTA-LIBRO OBJETO

3.2 NUEVO FORMATO DE EXPRESIÓN

Un libro como obra de arte. A finales del siglo XIX ya se presente un libro que no es única y exclusivamente un libro ilustrado hasta la extenuación estética, sino una esencial y analítica entidad[...].¹ No ya como soporte de una operación artística, sino como objeto de arte en sí mismo.

Desde la segunda mitad de los años sesenta, los artistas minimalistas y conceptuales, cumpliendo el extremo acto de la desmaterialización de la pintura, toman el libro como vehículo ideal para comunicar un procedimiento mental que identifica su arte con la reflexión sobre el arte mismo. Su carácter analítico e introspectivo lleva a una liberación definitiva de cualquier sugestión literaria anulando todo formalismo estético.²

Como dice Jose Emilio Antón: “El libro de artista no es un libro de arte, es una obra de arte”.³

El concepto de libro de artista se ha creado para identificar una nueva forma de expresión artística. Es un formato de comunicación y expresión tratado por artistas visuales. Donde se puede incluir todo tipo de técnicas y conceptos pero en un formato que nos recuerda a un libro.

Se le denomina libro por el formato, pero no exactamente por su contenido. Es cierto que contiene un mensaje, pero no de la forma tradicional. Es mucho más visual que un libro común y si contiene texto suele ser representado de una manera más anecdótica. Despierta al lector del adormecimiento de la contemplación y del encanto seductor del objeto hermoso para imponerse únicamente con a potencia detonante del artefacto.⁴

Históricamente, este concepto comienza a concretarse con Mallarmé (Una tirada de dados nunca podrá suprimir el azar, 1897), Apollinar (Caligramas de 1914); El Lissitzky (Dyla Golosa, 1923. Las cuatro funciones aritméticas, 1928); Francis Picabia (391, 1924); Dieter Rot (Kinderbuch, 1954-57; Picture Book, 1956); hasta llegar a las obras actuales de artistas como Beuys, Brossa, Cage, Lewitt...⁵



fig.4.

Bruno Munari: *L'Anguria Lirica*. (*Lungo Poema Passionale*), Edizioni Futuriste di <<Poesia>>, Roma, 1934

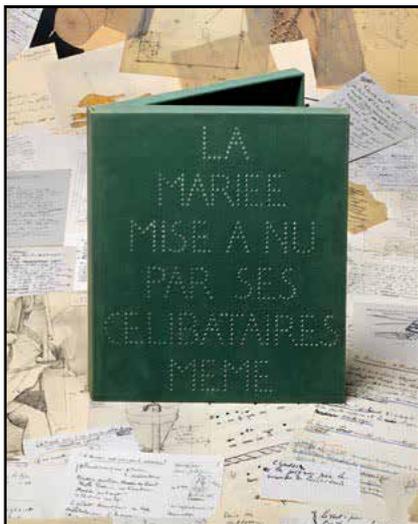


fig.5.

Marcel Duchamp: *La mariée mise à nu par ses celebataires même*, Édition Rrose Sélavy, Paris, 1934

1 LAFUENTE, JOSE MARÍA. ¿Qué es un libro de artista?, p.11 y 12

2 *Ibid.* p.19

3 ANTON, JOSE EMILIO. Poesía experimental/Libros de artista. En: Catálogo exposición: El libro de artista, el libro como obra de arte. Madrid: Instituto Cervantes, 1994

4 LAFUENTE, JOSE MARÍA. ¿Qué es un libro de artista?, p.28

5 *ibid.* p.12

La obra ha pasado de estar colgada en la pared, desde donde establece una prudente distancia con el espectador que se acerca sin establecer contacto físico, a ser uno objeto artístico que se puede sostener en las manos.

3.2 TIPOS

La libertad de expresión que otorga este formato crea una amplia variedad en la tipología de libros de artista que podemos encontrar. Pero no hay una limitación concreta. Así que, se agrupan estas obras según el enfoque de la mayoría de su contenido. Encontramos libros de imágenes, libros tipográficos, de objeto. Libros conceptuales, de acumulación, minimalistas o intervenidos. Y todos estos pueden ser obra única o estar creados en serie.

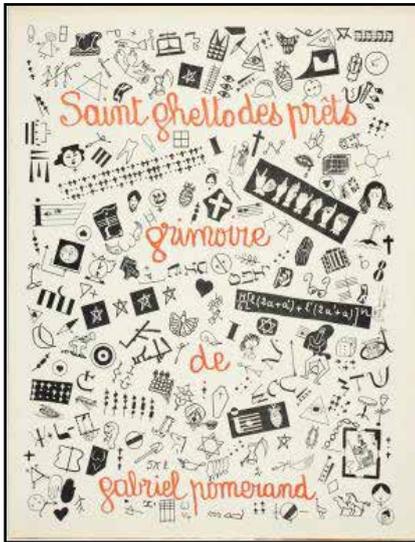
En este caso, se ha creado un libro de artista con imágenes, tipografía y objeto. Pero que también abarca en cierto modo el término de libro objeto, no solo por contenerlos, si no, por estar complementado con material tridimensional y por su formato de hojas sueltas en un contenedor. Dando así una experiencia perceptiva y sensorial sin un orden concreto.

La liviandad del folio o una hoja de papel hacen que carezcan, tal vez, de suficiente materialidad como para ser considerado un objeto, pero un libro sí es inequívocamente un objeto, ya que posee volumen, una materialidad y un peso, así como unas cualidades simbólicas que permiten establecer afinidades y grados de empatía. No es, por tanto, extraño que cuando los artistas se fijan en el libro como un vehículo plástico este se vea también como un objeto.⁶

La progresiva transformación del libro en objeto artístico, con su alejamiento de la estructura y de la función originaria, permite al artista usar como espacio figurativo las páginas, que no se someten a las reglas de la lectura, y desplegar un arte combinatorio de signos capaces de documentar, o ser, un nuevo comportamiento estético. La ilustración, que hasta ese momento ha sido un accesorio subordinado al texto, apunta hacia una nueva capacidad multisensorial que le permite recoger todas las posibilidades visuales y táctiles del lector-espectador. La tipografía pasa a ser una anécdota, que complementa el resto de estímulos. Se juegan con los pesos, las formas y con los colores, creando un material más sensitivo que descriptivo en términos formales.⁷

6 LAFUENTE, JOSE MARÍA. ¿Qué es un libro de artista?, p.45

7 *ibid.* p.10-14



Los libros de artista son reconocidos por contener:

FORMA/SIGNO/COLOR

Libros que no están dedicados a la lectura. Su estructura física, temas, aspecto gráfico y color se vuelven hacia el universo de la visión revelando su aspecto más abstracto. El espacio físico del libro escenifica descaradamente la representación de los sentidos.⁸

CONCEPTO/TEORÍA/ARCHIVO

El trabajo de la mente, la elaboración del pensamiento, la actitud para conservar y analizar son las características de los libros de este grupo. El enrarecimiento de los impulsos emocionales en el arte que buscan los artistas conceptuales conlleva obviamente a una materialidad diferente y heterogéneo contenido visual. Pero no solo es eso, es la idea misma de producir un libro (en vez de una escultura o un cuadro). El medio, también es el contenido.⁹

PALABRA/ ESCRITURA/ RELATO

La experimentación con la palabra escrita, ya sea de forma narrativa o disgregada en átomos visuales autónomos, desplaza la atención del significado del texto a sus elementos constitutivos: palabras, sílabas, fonemas, letras, signos y dibujos, cuya dimensión tipográfica se ensalza.¹⁰

VISION/PARTICIPACION/UTOPIA¹¹

El libro siempre ha sido un arma peligrosa. Al servicio de los sueños, de lo visionario y de la lucha política. Los artistas lo han usado para intervenir en el debate ideológico o para mostrar al lector sus ansias de libertad o, algo aún más simple, para dar visibilidad a la naturaleza oculta del imaginario escondido.

En el caso de este proyecto se introducen diferentes de estos conceptos. Surgir y desaparecer, ha encapsulado una época concreta de la vida de un colectivo, representada mediante la palabra, la figura y el color. Una visión particular, una expresión de libertad elaborada mediante imágenes, tipografía y objeto, presentada como un conjunto artístico. Una fusión de diversos estímulos creados a partir de la percepción de la autora, contrastada con su entorno. Tratando de transmitir una experiencia sensitiva al público-lector, involucrándolo como parte activa el proyecto.

fig.6 .

Gabriel Pomerand: *Saint ghetto des prêts*, O.L.B., París, 1950

fig.7 .

Augusto de Campos y Julio Plaza: *POEMOBILES*, edición de los autores, Sao Paulo, 1974

8 LAFUENTE, JOSE MARÍA. ¿Qué es un libro de artista?, p.64

9 *Íbid.* p.90

10 *Íbid.* p.124

11 *Íbid.* p.160

4/ IDEA Y CONCEPTO

Un libro raro. Enigmático. De trama casi imposible...Pero, ¿qué es esto? La neurosis del refinamiento. La teoría de la alucinación. El sueño organizado [...] El elogio mórbido de la decadencia. El horror, convertido en demencia, de lo aburguesado. La manía del ilusionismo.¹²

Como punto de partida se estableció la meta, de realizar un buen proyecto bajando a tierra firme, mil ideas que no tenían forma. Se quiso potenciar desde el inicio, esta acumulación de pensamientos internos para la creación de la obra. Necesitaba tener un carácter onírico, representativo. Pero para que realmente esas ideas saliesen fuera y pudiesen ser reflejadas, se necesitó un cambio de la concepción del dibujo y de los referentes. Así como la búsqueda de una nueva forma de expresión que no hubiese tratado anteriormente.

4.1 Crear sensaciones

El objetivo principal del trabajo fue transformar estas ideas en la representación de diferentes sensaciones determinadas, creando una serie de diseños de personajes e introducirlos en ilustraciones. El caso es que, mostrar sensaciones muy concretas, no dejaba que las ideas sensitivas que se tenían, salieran en los dibujos. Se decidió por ello, investigar sobre la percepción humana y cómo surgen estas sensaciones para poder reconducir el trabajo.

Las sensaciones humanas surgen de la percepción del individuo. Todos tenemos diferentes tipos de órganos que nos ayudan a percibir nuestro entorno. Y esto está influido también por las circunstancias y la cultura adquirida por cada persona.

La sensación es el reflejo de cualidades aisladas de los objetos y fenómenos del mundo material que actúan directamente sobre los órganos de los sentidos. Por medio de las sensaciones conocemos cualidades de los objetos, tales como el color, el olor, el sabor, lo liso, lo rugoso, etc. Las sensaciones nos permiten juzgar los cambios que tienen lugar en nuestro cuerpo, los movimientos y posiciones del cuerpo y de sus partes, así como el funcionamiento de sus órganos internos. La sensación es una imagen subjetiva del mundo objetivo.¹³

Son un reflejo interno de nuestra propia existencia y de cómo percibimos nuestro entorno. Con la particularidad de que no será igual en ninguno de nosotros pero con un factor común, su naturaleza. A pesar de cada interpretación, tienen el mismo origen y el mismo destino, pues surgen y desaparecen, dejando una experiencia en nosotros.

12 L'ART MODERNE. Reseña sobre el libro: A rebours de J.K. Huysmans, 1884

13 SMIRNOV, LEONTIEV. Psicología, 1960

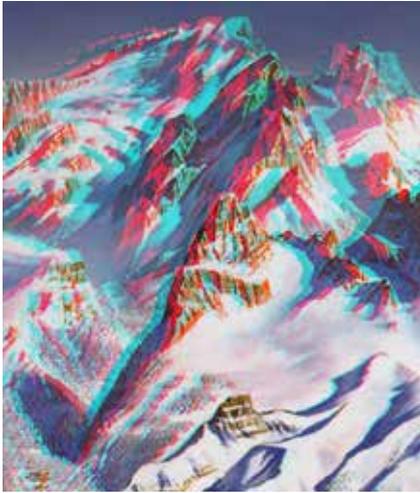


fig 8 y 9.
Efecto Anaglifo aplicado a fotografías.



4.2 Anaglifo

Para crear un efecto objetivo ante el espectador, se pensó en el tratamiento de la imagen con diferentes efectos como: La superposición de transparencias, el concepto de puzzle, con imágenes complementarias, el uso de tintas especiales (iridiscente¹⁴ , fotosensible, termocromática¹⁵), incluir material téxtil, relieve, efecto de movimiento y tridimensionalidad.

Se definió finalmente la estética del trabajo, con el efecto holográfico (anaglifo), anteriormente nombrado y el uso de material tridimensional. Ya que la técnica para realizar las láminas definitivas de las ilustraciones sería la serigrafía. Con ella se ha podido crear el efecto deseado mediante el descase de tintas.

La gente lo relaciona con el efecto 3d cuando no llevas las gafas puestas. Esto les indica que, a pesar de ser algo que de primeras puede ser algo incómodo visualmente, esconde una imagen. Y por ello, les hace indagar en saber qué es lo que hay tras ese descase de tintas de colores. Creando ya previamente una sensación incómoda, de vibración, que capte la atención. Un efecto difuso que de paso a la reflexión.

14 IRIDISCENTE. Alterac. del ingl. iridescence, der. de iridescent 'iridiscente'. 1. f. cult. Reflejo de colores distintos, generalmente como los del arco iris.

15 TERMOCROMÁTICA. adj. Un compuesto que cambia de color según su temperatura sube o baja. Pigmentos termocromática están disponibles para las tintas, plásticos y recubrimientos.

El sentido del misterio consiste en encontrarse constantemente sumergido en el equívoco, en los dobles aspectos, asomo de aspecto (imágenes de las imágenes), formas que van a ser o serán según el estado del espíritu de quien contempla. Cosas todas ellas más que sugeridas, pues aparecen.¹⁶

También se han acompañado las láminas ilustradas, con papeles semi-transparentes para la tipografía y elementos tridimensionales, trabajados con metacrilato, para una experiencia táctil que acompañe la experiencia visual. Así que, finalmente, se han fusionado diferentes propuestas visuales y sensitivas.

4.3 Búsqueda creativa

Tras una temporada en la que no se encontraba resultados, buscando errores técnicos e intentando continuar con una misma mecánica, fue notable que algo fallaba. El trabajo no estaba avanzando. Pensando que el error, se encontraba en la técnica. Pero, el problema realmente era, que no se había dedicado tiempo a renovar los referentes, para volver a encontrar esa fascinación que en algún momento se había tenido por los antiguos. Ahora el dibujo estaba vacío y el resultado era insuficiente. Así que se decidió salir de la zona de confort y enfrentarse a una renovación de la forma de trabajo.

En un principio, el trabajo iba estar formado por la representación de determinadas sensaciones contrarias (amor-odio, estrés-calma, euforia y depresión...) Pero a causa de tratar de una manera tan comercial los conceptos, los dibujos no llegaban a crear ninguna sensación. No se estaba consiguiendo los objetivos. Tras una búsqueda y renovación de referentes, se decidió aplicar el proceso inverso.

Actualmente la época que puede vivir un estudiante de universidad, enfrentado a un futuro incierto, cuando viene de un pasado no del todo definido, transmite diversas sensaciones. Se ha utilizado la propia experiencia y la de aquellos en circunstancias semejantes, para crear ilustraciones que transmitiesen conceptos no tan cerrados y más potentes. Invirtiendo el proceso de creación y la idea, cuando se tenía una sensación determinada, se llevaba a cabo el acto de dibujar. Junto con las referencias adquiridas, se acababan creando imágenes oníricas que transmitían ideas y sensaciones que se tenían en ese momento, aunque no fuesen individuales ni concretas, si no un concepto más desarrollado. Un conjunto de estímulos, que crean un grupo de sensaciones, del cual aprendemos y luego desaparecen para que vengan otros nuevos.

16

ODILON REDON. *Asoi-même*.1902



fig.10 .
Andy Warhol: *Time Capsule 5*, 1963-1966



Fig.11 .
Capsula del tiempo encontrada de 1957 en 2015 por el MIT.

4.4. *Capsula del tiempo*

Una cápsula o caja del tiempo es un recipiente hermético construido con el fin de guardar mensajes y objetos del presente para ser encontrados por generaciones futuras. La expresión cápsula del tiempo se usa desde 1937, aunque la idea es tan antigua como los primeros asentamientos humanos en Mesopotamia.¹⁷

En la antigüedad se depositaban estos objetos y manuscritos en cofres que han sido hallados posteriormente, tras miles de años. Normalmente no dan mucha información sobre la época, ya que suelen estar más relacionados con recuerdos individuales de aquella persona que los guarda.

A lo largo de la historia, este concepto se ha expandido y ha sido muy utilizado. Actualmente, incluso se han enviado capsulas del tiempo al espacio. En la exposición Universal de Nueva York han sido enterradas dos capsulas diferentes de gran tamaño (2.28m) en los años 1939 y 1965.¹⁸

Autores como Andy Warhol utilizó esta forma, para guardar parte de su obra y acumularla. En ellas, guardó materiales para su trabajo y un enorme registro de su vida cotidiana. Warhol comenzó sus Time Capsules en 1974, después de reubicar su estudio. Reconoció que las cajas de cartón utilizadas en la mudanza eran un método eficiente para manejar todas sus "cosas." Warhol seleccionó elementos del flujo diario de correspondencia, revista, diarios, obsequios, fotografías, registros comerciales y materiales que pasaban por sus manos para ponerlos en una caja de cartón abierta al lado de su escritorio. Cuando la caja estaba llena, la sellaba con cinta, la marcaba con una fecha o título, y la ponía en su archivo.¹⁹

17 JARVIS WILLIAM. *Time capsules: A Cultural Hitstory*, 2002

18 GALLO, JULIAN. *La cápsula del tiempo*, 1999 En: *Clarín* [Consulta: 16-01-2016] Disponible en: < <http://edant.clarin.com/suplementos/zona/1999/09/05/i-01301e.htm> >

19 THE WHARHOL. *Cápsula de tiempo 21. Actividad: un día en la vida de Warhol*. En: *TheWarhol.org* [Consulta: 14-01-2016] Disponible en: < http://www.warhol.org/sp/aract_timecap.html >

Se han encontrado diversas capsulas del tiempo, en 2009, cerca de la Plaza de las Cortes de Madrid se descubrió una caja de cobre de 1835. En ella se encontraron cuatro tomos del año 1819 del Quijote, un libro de la vida de Miguel de Cervantes y otras publicaciones.¹

Actualmente se crean capsulas de tiempo como las que tiene el Instituto Cervantes, aprovechando la presencia de la cámara acorazada en el sótano de su sede central (Edificio de las Cariátides) de Madrid (España), utiliza las cajas de seguridad para que grandes personajes de la cultura hispánica depositen un legado que no se abrirá hasta la fecha que ellos decidan.²

1 BÉCARES, ROBERTO. *Cuatro tomos del Quijote de 1819 y otros textos, en la cápsula del tiempo. España, 2009. En: ELPAIS [Consulta: 14-01-2016] Disponible en: < <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/12/18/madrid/1261136535.html> >*

2 EFE. *Los legados secretos de la Caja de las Letras. España, 2007. En: ELPAIS. [Consulta: 16-01-2016] Disponible en: < http://cultura.elpais.com/cultura/2007/02/15/actualidad/1171494009_850215.html >*



Fig.12 .
John Kenn Mortensen. *Illustration*. 2015

Fig.13 .
John Kenn Mortensen, *Post it illustration*.
2013



5/ REFERENTES

5.1 John Kenn Mortensen

Nacido en Dinamarca, 1978. Escribe y dirige series para niños en televisión. Actualmente tiene dos hijos gemelos, a los cuales se está dedicando totalmente y por ello, no tiene mucho tiempo para dibujar. Pero cuando tiene oportunidad, crea mundos imaginarios de monstruos en pequeños post its amarillos. Según él, es como una pequeña ventana a un mundo diferente hecho con material de oficina.²⁰

Referente principal de este trabajo por la creación de estos mundos inundados por criaturas inquietantes. Por su forma de crear, sus referentes y su intención al transmitir. Según una entrevista con Mymodernmet, él no quiere pensar mucho acerca de lo que crea, simplemente coge algo que se le ocurre y lo desarrolla, desechando luego aquellos resultados que no funcionan.

Dice no tener una intención clara en todos y cada uno de los dibujos que hace, pero sí espera que la gente sola e inadaptada pueda sentir y ver algo en sus trabajos.²¹

20 KENN,JOHN. Don Kenn gallery. En: Blogspot, 2015. [Consulta: 2015-11- 25]. Disponible en: < <http://johnkenn.blogspot.com.es/>>

21 YOO ALICE. Interview: Mysterious Post-it Note Artist. En: Mymodernmet, 2010. [Consulta: 2015-11- 25]. Disponible en: <http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/interview-mysterious-postit>>

Tiene siempre como referencia las pesadillas infantiles ²², la literatura y su folclore. Le han marcado especialmente autores como Stephen King y H.P. Lovecraft. Dice que le encanta poder hacer sentir algo de miedo a la gente, simplemente darles una sensación o incluso, que vivan la experiencia de una pequeña aventura a través de algo tan simple como un post it.²³



Su dibujo creativo de mundos de pesadillas, llevados a cabo en blanco y negro con una línea expresiva y creando texturas, ha servido como base para los proyectos de tinta y carbón de este trabajo.

“¿Con qué clase de tecnologías sueles trabajar en tu día a día?
Boli y papel, nunca fallan, ¡funcionan siempre!”



También el concepto de alucinaciones, la representación de problemas humanos y sensaciones. Podemos ver cómo trabaja esto en la mayoría de sus ilustraciones donde suele aparecer una figura humana y otra fantasmagórica. Resaltado el carácter que tienen unos sobre los otros.

Todo su trabajo me pareció una base fundamental para mis objetivos y un concepto muy positivo para mi metodología.



5.2 Pablo Auladell

Pablo Auladell, nacido en Alicante en 1972 es un ilustrador e historietista español. Licenciado en Filología, comenzó su trayectoria como dibujante a raíz de conseguir el Premio Nacional de Cómic Injuve en el año 2000.²⁴

Durante toda su vida ha estado interesado en la literatura, la poesía y el dibujo. El cómic y la ilustración han sido los medios con los que unir todos estos intereses, pudiendo representar diferentes ideas. Suele colaborar con el escritor Pablo Albo. Ambos han sido premiados varias veces y han sido muy representativos en el ámbito Nacional. Llegando a representar a España en la feria de Bolonia.²⁵

Pablo Auladell. *El paraíso perdido*, 2015
Fig. 14, 15 y 16

22 HUNTER, DOWN. Post-it notes and Childhood monsters: an interview with John Kenn Mortensen En: Digermag, 2015. [Consulta: 2015-11- 23]. Disponible en: < <http://www.digermag.com/post-it-notes-and-childhood-monsters-an-interview-with-john-kenn-mortensen/>>

23 DUCKERT,ERIK. Insider with the outsider John Kenn Mortensen En: OpaqueJournal. [Consulta: 2015-11- 23]. Disponible en: < <http://opaquejournal.com/john-kenn-mortensen/>>

24 BRU. Entrevista a: Pablo Auladell. En: Ilustrando dudas, 2015. [Consulta: 2015-11- 26]. Disponible en: <<http://www.ilustrandodudas.com/index.php?entrevistas/pablo-auladell/>>

25 AULADELL, PABLO. Bibliografía. En: Pabloauladell, 2015. [Consulta: 2015-11- 26]. Disponible en: <<http://www.pabloauladell.com/index.php?about/bibliografia/>>



Fig. 17 .
MARCEL DZAMA. *Untitled (trees and fire)*.
Watercolor on paper. 11x9 inches.

Fig.18 .
MARCEL DZAMA. *The carnival blues*. 2004.
Watercolor, gouache, and graphyte of
paper. 4 part work. Overall: 55.9 x 71.1 cm



Sus obras *El camino del titiritero*, *La torre Blanca*, *Alas y olas* y *El paraíso perdido* de John Milton.²⁶ Son unos referentes con mucha fuerza para los dibujos realizados en este proyecto. Mediante su obra, me acerco más a la soltura del dibujo y a la creación de conceptos críticos. Representa de una forma entre oscura y cercana, situaciones y personajes que nos llegan a resultar familiares, pero siempre rodeados de un aura densa. Es también referencia para este trabajo por su creencia en el libro como obra de arte.

5.3 Marcel DZama

Marcel Dzama es un artista y diseñador contemporáneo Canadiense, nacido en el año 1974. Reconocido por sus distintivas y caprichosas ilustraciones. Con la influencia de Marcel Duchamp y Francis Picabia, crea dibujos figurativos con acuarelas y tintas donde suele tratar naturaleza fantástica, surrealismo y arte folklórico. Mediante escenas narrativas inventadas con animales y objetos antropomórficos.²⁷

De sus imágenes se ha adquirido esos personajes perturbadores (osos, murciélagos y árboles. Asesinos enmascarados, oficiales militares y acróbatas y performers)²⁸ los rostros cambiados, los objetos y animales que cobran vida, fundiendo diferentes realidades inventadas. Dónde el mundo infantil y el adulto se funden, con un contraste de color entre las figuras y el fondo. ²⁹

También se ha tenido como referente a lo largo del proyecto, por su interés en llevar el dibujo más allá y estar interesado en una estética tridimensional. Aunque se ha dado a conocer principalmente por ser un prolífico dibujante y por su distintiva paleta de colores apagados, el artista ha ampliado su ámbito de trabajo en los últimos años a la escultura, la pintura, el cine y los dioramas. ³⁰

26 JOHN MILTON. *El paraíso perdido*, Pablo Auladell sobre el texto original de John Milton, 2015

27 RICHARD HELLER GALLERY. Marcel Dzama. [Consulta: 2015-12-06]. Disponible en: <<http://www.richardhellergallery.com/dynamic/artist.asp?ArtistID=3>>

28 NATIONAL GALLERY OF CANADA. Collections, Marcel Dzama. En: Gallery.ca [Consulta: 2015-12-06]. Disponible en: <<https://www.gallery.ca/en/see/collections/artist.php?iartistid=14177>>

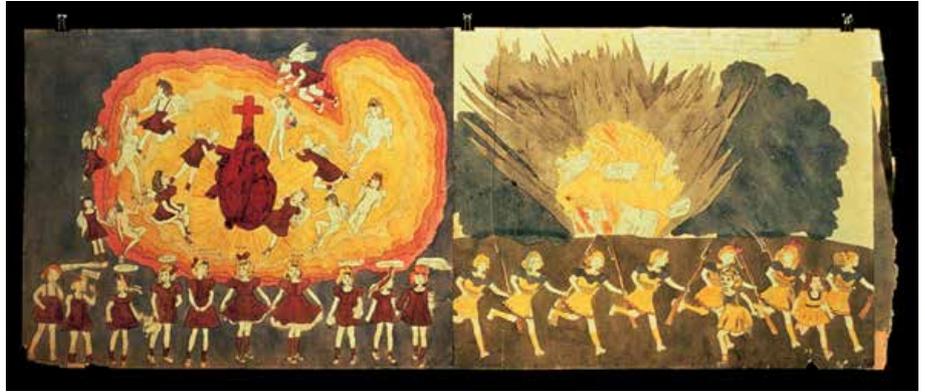
29 METROPOLIS. *Con razón o sin ella*, Marcel Dzama [documental]. España: Alacarta, 2012

30 ARTNET. Marcel Dzama En: Artnet [Consulta: 2015-11-30]. Disponible en: <<http://www.artnet.com/artists/marcel-dzama/biography>>



Henry Darger. *The story of the Vivian Girls, in what is Known as the Realms of the Unreal, of the Glandeco-Angelical War Storm Caused by the Child Slave Rebellion.*

Fig. 19 y 20



5.4 Henry Darger

Henry Darger (1892-1973) fue un portero de hospital solitario que llevaba una vida secreta como artista visual y novelista épico. Su vasta colección de trabajo creativo fue descubierto en 1972 cuando su apartamento, en Chicago, fue despejado al poco de morir. Se encontraron unos 350 dibujos realizados con acuarela, lápiz, carboncillo y collage. Así, como siete libros encuadernados a mano, a máquina, miles de hojas de texto mecanografiado, y numerosas recortes de revistas y libros.³¹

Su mayor obra fue el libro de 15.000 páginas el cual tituló como: “La historia de las muchachas Vivian, en lo que se conoce como reinos de lo irreal, de la tormenta de la guerra glandeco-angeliana provocada por los niños esclavos.” (The story of the Vivian Girls, in what is Known as the Realms of the Unreal, of the Glandeco-Angelical War Storm Caused by the Child Slave Rebellion.)³²

Su obra se basa en experiencias traumáticas. Su madre falleció poco después de dar a luz a su hermana pequeña, la cual fue dada en adopción y por lo tanto, jamás llegó a conocerla. Esto marcó fuertemente al autor, se negó a mantener relaciones sexuales durante toda su vida por miedo de encontrarse con su hermana. Por esto nunca supo dibujar los órganos reproductores femeninos. Se respaldó en el catolicismo, solo salía de casa para ir a la iglesia. Un suceso que le marcó especialmente, fue la noticia de una niña de cinco años que apareció estrangulada en Chicago. Esa fuerte devoción y estos sucesos que crearon en él estas sensaciones tan intensas, marcan por completo su creación artística. Creador de mundos donde se llevaban a cabo una guerra entre los niños y los adultos, explicados con todo detalle, hasta el punto

31 BONESTEEL MICHAEL. Biography. En: OfficialHenryDarger [Consulta: 2015-12-09]. Disponible en: < <http://officialhenrydarger.com/about/>>

32 FERNANEZ MAYO AGUSTIN. La oscura vida de un pintor marginal. En: ELPAIS. España, 2008. [Consulta: 2015-12-09]. Disponible en: < http://elpais.com/diario/2008/03/02/eps/1204442816_850215.html>



Fig.21 .
Brecht Evens. Illustration.2015



Fig.22 .
Brecht Evens. Panter.2015

de lo enfermizo, en los libros que acompañaban a todas sus ilustraciones.

“Nada en la psicología de Darger es único o inhumano. Todo lo que encontramos en su obra, lo encontramos también en la historia de la humanidad y en la mente humana, solo que expresada al extremo”³³

Me interesa especialmente esta creación de un mundo tan complejo a partir de sensaciones que él tenía tan enraizadas en su propio ser individual. Por la forma de crear un libro de artista durante toda su vida. Una historia basada en la percepción de sus mundos internos, expresada mediante diferentes técnicas y formatos, imágenes, palabras y sensaciones. Abrumando a aquellas personas que se atreven a indagar en su mente convertida en obra.

5.5 Brecht Evens

Ilustrador nacido en 1986, en Hasselt Bélgica. Reside actualmente en París.³⁴ Solía dibujar en el típico estilo de cómic. A continuación, en el último año de la escuela de arte, busqué alguna forma de movimiento y la experiencia real de un lugar urbano muy concurrido, y me topé con este estilo acuoso, con acuarelas y pocas líneas de lápiz, y de sabotear mi control del dibujo haciendo formas inexplicables. Y sí, de esta manera tengo un espectro mucho más amplio de cosas para mostrar: puedo ser muy preciso y legible, pero también muy brumoso y sugerente. A menudo, las dos cosas suceden en el mismo plano.³⁵

Me interesa su uso de los colores llamativos y contrastados, para representar estados de ánimo y entornos. Las formas fusionadas, los personajes expresivos, que ayudan a crear sensaciones en el lector e introducirlo en la historia.

5.6 Hayao Miyazaki

Nacido en Tokyo, en el año 1941. Comenzó su carrera como animador en el año 1963 y desde su inicio, llamó la atención con su gran habilidad para dibujar y su flujo aparentemente interminable de ideas, as cuales podemos apreciar en las películas llevadas a cabo en Estudio Ghibli, las cuales son muy representativas.³⁶

33 MACGREGOR, JOHN. Henry Darger in the realms of the unreal. New York, 2002 En: InterestingIdeas. [Consulta: 2015-12-13]. Disponible en: <<https://www.interestingideas.com/out/darger2.htm>>

34 EVENS, BRECHT. about. En: Brecht Evens. [Consulta: 2015-12-16]. Disponible en: <<http://www.brechtevens.com/about/>>

35 PITA MARTINEZ, PABLO. Brecht Evens: Puedo ser preciso y legible, pero también brumoso y sugerente. En: ABC. [Consulta: 2015-12-16]. Disponible en: <<http://www.abc.es/cultura/libros/20121206/abci-losentusastas-201212051446.html>>

36 A+8. Hayao Miyazaki Biography. En: IMDb. [Consulta: 2015-12-22]. Disponible en: <http://www.imdb.com/name/nm0594503/bio?ref_=nm_ov_bio_sm>



Fig. 23 y 24 .
Pendleton Ward. *Concept Adventure Time.*

Fig.25 .
Hayao Miyazaki. *Concept art sobre el Viaje de Chihiro.*



Es un referente básico para todo aquel que haya tenido la cultura japonesa como una influencia potente a la hora de trabajar. Sus obras son reconocidas por su representación cultural llevada a la fantasía. Su forma de transformar las leyendas o los aspectos cotidianos en mundos ilusorios. Que te transportan, dejando en ti sensaciones que abarcan desde lo más bello a lo más extraño. Pero siempre introduciéndote en esas realidades, junto con sus personajes, haciendo que seas una parte más del todo que él crea.

Con su trabajo hacer ver que el dibujo y la animación japonesa, a pesar de estar más representado por manga y anime, puede llegar mucho más allá y ser mostrado de una forma mucho más meditada. Demostrando que no hay que tener miedo a la hora de representar ideas por muy extrañas que puedan parecer en un principio.

5.7 Hora de aventuras. Pendleton Ward

Pendleton, nacido en 1982 en Texas es un productor de series como Hora de Aventuras.

En realidad todo el equipo de Hora de aventuras está siendo muy importante a la hora de crear mi trabajo actual. Me atrae muchísimo el hecho de usar una estética infantil para contar cosas que solo los adultos pueden entender. Es cierto, que las fuertes críticas que podemos apreciar en hora de aventuras, no pueden ser casi nunca percibidas por un niño. Pero causan un efecto mucho más fuerte e un adulto, ya que toda esa información le llega a través de su niño interior. La estética psicodéica, llamativa y en muchas ocasiones, neurotica. Me resulta muy atrayente como forma de expresión y como método para captar la atención de espectador, para luego, contarle lo que realmente quieres transmitirle.

6/ SURGIR Y DESAPARECER.

6.1 Primeros pasos

6.1.1 Bocetos

El paso previo tras la búsqueda de referentes, fueron los bocetos. Libretas llenas de ideas que se apuntaban cada vez que algo venía a la cabeza y se pensaba que podría funcionar. Garabatos en mitad de la noche, provenientes de sueños, de pesadillas. Recuerdos que resurgen y que se han mezclado con conceptos del presente. Bolígrafo, rotuladores, acuarelas y lápiz sobre papel de libretas grandes en casa y libretas pequeñas que siempre se llevaban encima por si surge alguna idea.

Se han buscado imágenes de referencia en las obras de los autores seleccionados como base de la estética del trabajo. Reforzando los conceptos que querían desarrollarse con la búsqueda de imágenes, pero siempre tras la idea, como apoyo de los bocetos y cuando ya se sabía qué se quería llegar. Se han buscado fotografías y referencias de los objetos, lugares o criaturas que formarían la imagen final.

Se dejaban siempre a medio terminar, pues los detalles se concretaban al realizar el dibujo en su versión gráfica.

Fig. 26 y 27 Bocetos Previos





Fig. 28 y 29 Acabados gráficos



6.1.2 Dibujo

Los dibujos se han realizado sobre papel Canson C à Grain de 50x70cm. Un papel que daba la libertad de poder trabajar técnicas tanto secas como húmedas, con un gramaje de 180 gm. Es ideal para el dibujo gracias a su grano fino, ni demasiado suave ni demasiado prominente, que permite tanto los efectos del relieve como un resultado equilibrado.*

Con esto, se tenía la libertad de poder decidir cómo abarcar cada dibujo según el grafismo que quería otorgarsele. Se seleccionaron técnicas que permitiesen un alto contraste, para poder sacar después de estas imágenes, los fotolitos. Utilizados para crear tras esto, las estampas mediante la técnica de serigrafía.

Trabajándose este formato sobre un tablón de madera, sujetando el papel con pinzas y cinta de carroceros para no dañarlo. Tras los papeles definitivos, se colocaron papeles grises para que no se tradujesen las imperfecciones que pudiera tener el tablón.

De esta manera podía trabajarse el dibujo en un formato amplio, sin preocuparme en exceso de qué técnica seleccionar para traducir las ideas, pero centrándolas todas en un formato concreto, donde ya empezaba a intuirse la estética final del proyecto. Solo que con técnicas conocidas con las que siempre se ha trabajado el dibujo, tinta china y carboncillo.

La ilustración tiene la capacidad de captar una forma de ser, un punto de vista. Puede encapsular un estado de ánimo o un momento, y puede narrar una historia para proporcionar cierta profundidad, contenido y significado a un producto.³⁷



6.2 Paleta de color

Las personas que trabajan con colores, deben saber qué efecto producen los colores en los demás. Cada uno de los profesionales, trabaja individualmente con sus colores, pero el efecto de los mismos ha de ser universal.³⁸

Para crear el efecto de oscilación de estas ilustraciones, se ha seguido el modelo holográfico 3d, en el que se muestra la imagen multiplicada por tres. Dos de estas, se muestran con colores contrastados, la tercera, en escala de grises y negro. Se podría seleccionar una gama de color muy amplia con la que crear contrastes, pero en este caso, debían ser mayormente colores primarios.

Los teóricos de los colores distinguen entre colores primarios: rojo, amarillo y azul. Pero para transmitir las sensaciones a las que estaban destinadas las estampas, se valoró que faltaban tonalidades con las que crear diferentes sensaciones. Púrpura, verde y ocre fueron los colores secundarios escogidos para acompañar los colores primarios.

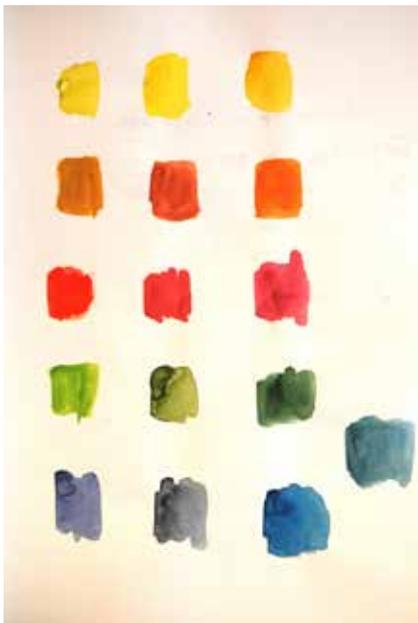


Fig. 30 y 31 .
Pruebas paleta de color

Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios.

Pero ningún color carece significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color.³⁹

El efecto se ha desarrollado de una forma mucho más efectiva, mezclando estos seis colores, que si tan solo se hubieran utilizado los primarios. Los colores secundarios nos transmiten determinados conceptos que no podrían haberse traducido utilizando una paleta más restringida.

Finalmente, para la tipografía se ha utilizado un tono gris oscuro. No se podía imprimir en negro puro si se quería que las láminas e papel japonés continuasen manteniendo su transparencia. Utilizando el gris, se logró mantener ese efecto y que a línea negra del dibujo que se encuentra detrás de la tipografía, pueda intuirse.

Esta paleta ha dado muy buenos resultados en el trabajo, ha funcionado con el efecto que se ha buscado y ha potenciado la imagen con la tinta negra, creando esa sensación difusa, pero dejando que se vea claramente la intención.

38 HELLER. EVA. *Psicología del color*. p.17

39 HELLER. EVA. *Psicología del color*. p.18



Fig. 32 y 33 .
Proceso serigrafía



6.3 Serigrafía

“El libro de artista posee otra particularidad cual es que los artistas que realizan libros como obras de arte, por lo general, se sirven de alguna técnica moderna d estampación, como imprenta, serigrafía, offset, fotocopia, iris print y otras técnicas electrográficas que hacen que sus libros, aun siendo intervenidos en ocasiones por los artistas uno a uno, no sean manuscritos únicos, sino producto de tiradas editadas, por escuetas que sean.⁴⁰

La serigrafía es una técnica de impresión empleada en el método de reproducción de documentos e imágenes sobre cualquier material, y consiste en transferir una tinta a través de una malla tensada en un marco. El paso de la tinta se bloquea en las áreas donde no habrá imagen mediante una emulsión o barniz, quedando libre la zona donde pasará la tinta.⁴¹

El proceso es ampliamente conocido, así que en este caso se mostrarán las particularidades que han podido surgir en este proyecto en concreto.

6.3.1 Adaptación y fotolitos

Resultó complejo traducir las texturas y el grafismo de dibujos realizados mediante carboncillo. Los grises intermedios, abarcaban muchas gamas y daban tonos que no podían ser traducidos al negro. En otro tipo de trabajo, se podrían haber cogido estas diferentes tonalidades y traducirlas en diferentes tintas. En este caso, se necesitaba una imagen clara para poder ser movida y reproducida tres veces, con dos tintas a color y la tercera tinta con negro. Es por esto, que a considerar esta situación, los dibujos fueron tomando una línea más clara, acompañando el carbón con tinta negra, que se podía traducir

40 LAFUENTE, JOSE MARÍA. ¿Qué es un libro de artista?, p.29

41 LAGO PÉREZ, ROSINA. *Léxico de arte*. Madrid, España. 1990: Akal. p. 187

al fotolito de una forma más directa y sin problemas adicionales.

6.3.2 Traducción gráfica

Respecto a la traducción de la imagen, hay que tener en cuenta que, los grafismos no siempre van a aparecer exactamente como los hemos diseñado. Al cambiar la técnica, la imagen también sufre algunos cambios, con los cuales debemos contar y vigilar a la hora de estampar. Aprendiendo de cómo se traducen las imágenes mediante la pantalla y cómo acabar generando aquellos registros que nos interesan realmente.

6.3.3 Imagen fantasma.

Cuando las fibras de la pantalla se saturan de tinta, debemos retirarla, limpiar bien el soporte y volver a trabajar. No debería quedarse nunca el registro de esa imagen. Al limpiar la emulsión y la pantalla por completo, esta imagen proveniente del fotolito, debería desaparecer. Es a la hora de retirar la emulsión completamente cuando nos damos cuenta de que la imagen no se puede eliminar correctamente. Esto sucede en muchos casos, porque la tinta se ha secado, manchando los hilos que forman la pantalla. Sigue quedando registrada la imagen, a pesar de haber recuperado la pantalla. No tiene que ser un impedimento para seguir creando imágenes nuevas, la tinta solo ha teñido estos hilos, no ha cubierto los huecos que se crean entre ellos, por los que pasa la tinta. Así que no debería haber problema. El problema surge cuando se quedan registradas varias imágenes fantasma y finalmente, acaban dejando un registro que no corresponde a la imagen que estamos realizando. En este momento, se tiene que usar un líquido especial recuperante, para la retirada de las imágenes fantasmas. Tras usarlo, la pantalla volverá a quedar otra vez lista para ser utilizada. En este caso, no tenía por qué, pero se quedaron registradas las imágenes fantasma, mayormente porque la tinta negra, es la que más tiñe y en este proyecto ha sido utilizada en todas y cada una de las reproducciones de las imágenes de las estampas.

6.3.4 Cantidad de tinta.

La cantidad de tinta utilizada, puede ser controlada por la persona que estampa, dando una o más pasadas de esta, antes de retirar el papel. Hay que controlar la densidad de cada color, ya que no todos tiñen con la misma intensidad. Según los resultados que se busquen, se debe considerar si dar solo una pasada o dos de las tintas que van a formar la estampa. Si no se controlan los tiempos de secado y estas cantidades, pueden crearse excesos de tinta, se formarán manchas y relieves que no favorecerán nada al resultado final del trabajo.



Fig 34 y 35 .
Proceso Serigrafía



6.3.5 Papeles.

Se hicieron varias pruebas en diferentes tipos de papeles. Desde papeles gruesos de acuarela a papel Japón de 80gm. Se valoró el gramaje y el color. Se hicieron ensayos en papel hahnemuehle de 250 gm, canson c grain de gm180 e Ingres Basik de dibujo con 150gm. Este último fue el utilizado para las estampas finales, por su peso intermedio y su tonalidad neutra, la cual creaba armonía con la paleta de color del proyecto.

6.3.6 Accidentes

En este proyecto por la parte serigráfica, se ha lidiado con una fragmentación del espacio de la pantalla con el que se podía trabajar, a causa de una grieta en la tela. Esta grieta apareció a causa de algún golpe o simplemente por el uso de la pantalla. No debería ocurrir, pero es una posibilidad. En el caso de que no se pueda trabajar con la pantalla, porque esta endidura destense totalmente la tela, se deberá cambiar y volver a entelar. En este caso, era una incisión muy pequeña que pudo solucionarse con cinta americana, siendo esta, lógicamente una solución provisional. Lo único es que se pierdespacio de trabajo en el que traducir los fotolitos y en vez de poder registrar tres o cuatro imágenes, solo se pudieron registrar de dos en dos. Esto crea gasto de materiales y de tiempo que podrían ahorrarse.

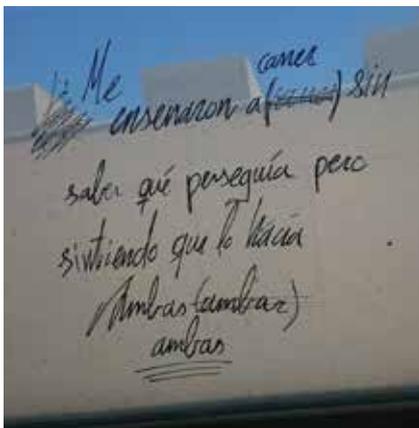
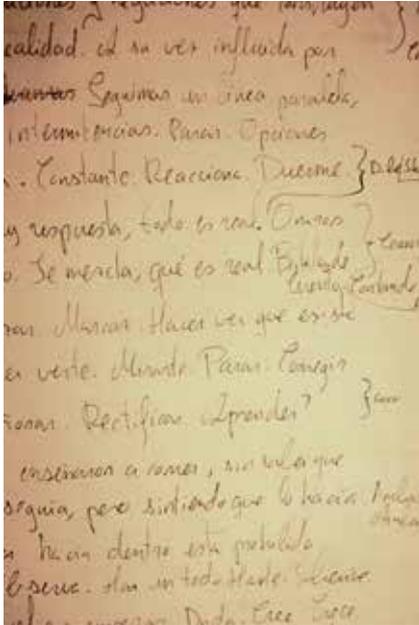


Fig. 36 y 37 .

6.4 Tipografía

6.4.1 Diseño Logotipo

El diseño del logotipo del proyecto proviene de la idea de las sensaciones y del propio título del trabajo “Surgir y desaparecer” Hablando de aquello que percibimos, en base a nuestra experiencia y llegando a la conclusión, de que la naturaleza que une esas sensaciones en todos, es que surgen y desaparecen. Nos lleva a la idea de energía, cambiante . La cual, como la materia, ni se crea, ni se destruye, solo se transforma. Es por esto que quise usar un símbolo tan reconocido como el de ying y el yang como representación de la obra, como concepto unificador. Pero no quería utilizar el icono que tenemos adquerido en el imaginario colectivo. Así que lo que se hizo fue buscar una forma más sutil y elegante de mostrarlo, creando un icono que no tuviera un significado tan claro, pero sí recordase a aquello que sí lo tiene y todos reconocemos.

6.4.2 Transparencias

Para la parte tipográfica del trabajo se ha seleccionado un papel japonés de 80gm, acompañado de un papel vegetal con el que darle una opacidad mayor sin quitarle la transparencia que lo caracteriza, pero si creando una guarda entre las láminas de tipografía y la imagen.

Con esto se quería añadir material sensitivo a la obra, el papel japonés, crea una sensación de delicadeza y fragilidad. También recuerda a papeles de escritura antiguos, propios de la tinta china o la caligrafía.

Los libros de Dieter Roth, Francisco Pino y Brumo Munari, exentos de texto, están hechos con papeles de colores diferentes, papel de seda y cartulinas. Tienen páginas cortadas, troqueladas, perforadas o recorridas por hilos de colores. Suscitan en el “lector” emociones, pensamientos, impresiones mediante un relato visual que debe componerse a partir de la pista ofrecida por el artista.⁴²

6.4.3 Caligrafía

La parte tipográfica del trabajo esta realizada mediante el estilo caligráfico. Para potenciar el carácter humano, cercano y acompañar el trazo y el grafismo expresivo de las imágenes, la mejor opción era crear letras que acompañasen esa estética y ayudasen a la intencionalidad del proyecto. Siempre nos resultan más cercanas las tipografías caligrafías, las cuales es-

tán muy de moda actualmente, por ese factor de acercamiento al espectador. Por tener relación con la escritura manual, la cual no es perfecta, tiene irregularidades y eso nos crea empatía.

Se llevaron a cabo pruebas previas de tipografías por ordenador, de palo seco, de cartel...pero no terminaban de funcionar con el grafismo de la imagen. Finalmente se decidió variar la tipografía para que se relacionase con alguna de las imágenes, con el punto común de que todas serían realizadas mediante una estética caligráfica y manual. Tras esto, se tradujeron al igual que las imágenes, a los fotolitos y a las estampas, mediante la serigrafía.

6.5 Recuerdos

Los recuerdos son piezas tridimensionales que encierran pequeños objetos. Se forman por dos piezas de metacrilato cortadas a mano con cúter, lijadas y posteriormente unidas con resina epoxi.

Se prepararon veinte piezas de metacrilato de 5mm y dimensiones de 10x10cm. Las imágenes a las cuales acompañan, diez láminas ilustradas y diez con tipografía caligráfica, tienen un tamaño de 36x30cm. Con la intención de añadir una sensación táctil mucho más manipulable, se hicieron de un tamaño más pequeño que las láminas. Estos objetos son como aquellas cosas que muchas personas guardamos: fotografías, tickets, entradas de cine, llaveros, anillos, llaves, monedas... Son materiales anecdóticos, pequeños, manejables, que caben en nuestra mano, pero con un gran contenido sentimental.

Se han encerrado materiales plásticos, suaves, puntiagudos...materia-



Fig.38 .

les reconocibles y materiales que no lo son, que invitan a mirar, a tocar, a girar a lámina y hacer que el trayecto al recorrer el libro sea mucho más interesante y sensitivo, creando curiosidad en el espectador, el cual buscará siempre el siguiente trozo que falta, como las piezas de un puzle.

6.6 Packaging

El proceso de packaging se ha construido mediante técnicas de encuadernación. En este caso, se ha adaptado la caja contenedor, al trabajo. Se ha respetado el espacio necesario para que la obra se pueda manipular y guardar sin problemas.

Se han utilizado diferentes materiales. Cartón para la base, cola blanca y tela de encuadernar negra. También se ha llevado a cabo las guardas con papel hecho a mano de color gris y detalles troquelados en la portada, con el símbolo representativo del trabajo y complementados con papel iridiscente.

Se seleccionaron estos materiales para acompañar la estética del trabajo. El papel holográfico que hace aguas de colores, acompaña a los colores contrastados utilizados en las ilustraciones, al igual que el color negro de la encuadernación, a la línea de los mismos. El color gris se ha utilizado como tono neutro para las guardas, al igual que en la caligrafía estampadas en el papel Japón.



Fig.39.



Fig. 40

6.7 Arte final

El proyecto se finaliza satisfactoriamente como una serie de cuatro ediciones y una edición definitiva de libro de artista sensitivo basado en la percepción, tratado mediante la técnica de serigrafía.

Tipografía:

“Acaba existiendo solo lo que percibimos, afirmaciones y negaciones que forman nuestra realidad. A la vez, influida por otros, seguimos una línea paralela, creamos intermitencias.

Opciones, parar, constante, cambio, reacciona, duerme. No hay respuesta, todo es real. ONIROS, difuso. Se mezclan. Todo es real. Todo es real. Todo es real.

Batallas de cuento, contando más, menos, equilibrar.

Realizar, marcar, dejar. Hacer ver que existe. Hacer (parar) verte.

Realizar, parar, corregir. Añorar, rectificar. ¿aprender?

Me enseñaron a correr sin saber qué perseguía, pero sintiendo que lo hacía. Ambas, ámbar, ambas.

Mirar hacia dentro está PROHIBIDO. Observa, haz un todo. Hazte. Sobrevive. Vuelve a empezar, prin fin cipio. Duda, cree, crece, crea tu verdad.”

6.8 Nuevas vías tridimensionales

Tras llevar a cabo todo este proceso. Tras toda la búsqueda sensitiva, en el cual el efecto tridimensional ha sido la base estética principal, se ha encontrado una nueva forma de representarlo. Y con ella, la investigación no termina aquí, se puede seguir tratando esta forma de trabajo mediante otras formas representativas.

Como continuación de los resultados, se ha realizado una pieza totalmente tridimensional, la cual tiene un guiño al proyecto, pero es un seguimiento del mismo. Con unas dimensiones de 38x30x20 donde descaso las tintas de una forma espacial. El espectador puede apreciar ese efecto de profundidad pero esta vez en un formato totalmente tridimensional.

7. CONCLUSIONES

Este trabajo ha sido un proceso de aprendizaje simultáneo a la creación de un proyecto propio con lo ya adquirido. Disfrutando de lo que se sabe hacer, valorando las capacidades y apreciando lo que aún nos queda por experimentar. Reforzando la autocrítica, la búsqueda en el perfeccionamiento de la técnica y los métodos. Un trayecto que se ha disfrutado y se ha sufrido. Pero con el que me llevo una sensación positiva.

Tras el trabajo se ha avanzado mucho, estudiando cómo podrían haberse potenciado los resultados. Buscando materiales que den todavía una experiencia más sensitiva, siendo más manipulables y duraderos. Considerando el tiempo que hay que invertir en un proyecto de libro de artista. Se ha comprendido mucho más cómo abarcarlo, se ha logrado dominar técnicas que no se habían puesto en práctica anteriormente.

En conclusión, se ha recorrido un camino donde se ha podido aplicar todo aquello que mueve a la creación de un trabajo personal y los resultados, dentro de los aspectos que siempre pueden mejorar, son muy satisfactorios.

8. BIBLIOGRAFÍA

MONOGRAFÍAS Y LIBROS

SMIRNOV, A. *et al.* *Psicología*. España: Editorial Grijalbo, 1960.

MATLIN, W. *et al.* *Sensación y percepción*. Prentice Hall hispoamericana, 1996.

GOLDSTEIN, E. *Sensación y percepción*, España: Thomson Editores Spain Paraninfo, 2009

KANDEL, E. *Neurociencia y conducta*. España: Editorial Pearson, 2006.

JARVIS WILLIAM. *Time capsules: A Cultural Hitstory*, 2002

MILTON, J. *El paraíso perdido, Pablo Auladell sobre el texto original de John Milton*, 2015

ZEEGEN, L. *Principios de la ilustración*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, 2012

LAGO PÉREZ, ROSINA. *Léxico de arte*. Madrid, España, 1990

HELLER. EVA. *Psicología del color*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, 2004

TRABAJOS DE FIN DE GRADO

CUENCA, P. Creación de libro de artista fundamentado en la experiencia perceptiva con caligrafía y lettering como técnica base: "VER, OÍR Y CALLAR". [Trabajo final de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015 [Consulta: 2016-26-01]. Disponible en: < <https://riunet.upv.es/handle/10251/49919> >

GARCÍA, M. *TÓXICO*. [Trabajo final de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015. [Consulta: 2016-26-01]. Disponible en: < <https://riunet.upv.es/handle/10251/58929> >

CREMADES, S. *NATURALEZA INNATA*. [Trabajo final de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015. [Consulta: 2016-26-01]. Disponible en: < <https://riunet.upv.es/handle/10251/60546> >

VICENTE, X. *DUERME PUEBLO*. [Trabajo final de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015. [Consulta: 2016-26-01]. Disponible en: < <https://riunet.upv.es/handle/10251/61818> >

SAHUQUILLO, C. *BASED ON TURE EVENTS*. [Trabajo final de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015. [Consulta: 2016-26-01]. Disponible en: < <https://riunet.upv.es/handle/10251/61797> >

ARTÍCULOS EN REVISTAS Y PUBLICACIONES PERIÓDICAS

KAL. *Hallan "Cápsula del tiempo" que debía abrirse en 2957*. En: El Universal. Chile: 2015 [consulta: 2016-01-14] Disponible en: <<http://www.eluniversal.com.mx/articulo/ciencia-y-salud/ciencia/2015/11/19/hallan-capsula-del-tiempo-que-debia-abrirse-en-2957>>

RICO, I. Investigadores del MIT crean un sensor para experimentar las historias que cuentan los libros. En: Ticbeat. España: Axel springer, 2014. [Consulta: 2015-10-10]. Disponible en: <<http://www.ticbeat.com/innovacion/investigadores-del-mit-crean-sensor-para-experimentar-las-historias-cuentan-los-libros/>>

EFE. *Los legados secretos de la Caja de las Letras. España, 2007*. En: ELPAIS. [Consulta: 16-01-2016] Disponible en: <http://cultura.elpais.com/cultura/2007/02/15/actualidad/1171494009_850215.html>

FERNANEZ, A. *La oscura vida de un pintor marginal*. En: ELPAIS. España, 2008. [Consulta: 2015-12-09]. Disponible en: <http://elpais.com/diario/2008/03/02/eps/1204442816_850215.html>

PITA, P. Bretch Evens: Puedo ser preciso y legible, pero también brumoso y sugerente. En: ABC. [Consulta: 2015-12-16]. Disponible en: <<http://www.abc.es/cultura/libros/20121206/abci-losentusastas-201212051446.html>>

WEBS

3dlenticularfactory. [Consulta: 2015-12-10]. Disponible en: <<http://www.3dlenticularfactory.com/es/efecto/Anaglifo>>

FLICKR. Anaglyphs. *Red-cyan 3D pictures*. [Consulta: 2015-12-10]. Disponible en: <<https://www.flickr.com/groups/anaglyph/>>

KAERU. [Consulta: 2015-12-10]. Disponible en: <<http://www.kaeru.com.ar/>>

BLOGSPOT. Libros de artista historia. [Consulta: 2015-12-23]. Disponible en: <<http://librosdeartista-historia.blogspot.com.es/>>

MANUFACTURINGTERMS. [Consulta: 2016-05-14] Disponible en: <<http://www.manufacturingterms.com/>>

RAE. Disponible en: <<http://www.rae.es/>>

THE WHARHOL. *Cápsula de tiempo 21. Actividad: un día en la vida de Warhol*. En: *TheWarhol.org* [Consulta: 14-01-2016] Disponible en: <http://www.warhol.org/sp/aract_timecap.html>

KENN,JOHN. Don Kenn gallery. En: Blogspot, 2015. [Consulta: 2015-11- 25]. Disponible en: <<http://johnkenn.blogspot.com.es/>>

YOO ALICE. Interview: Mysterious Post-it Note Artist. En: Mymodernmet, 2010. [Consulta: 2015-11- 25]. Disponible en: <http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/interview-mysterious-postit>>

HUNTER, DOWN. Post-it notes and Childhood monsters: an interview with John Kenn Mortensen En: Digermag, 2015. [Consulta: 2015-11- 23]. Disponible en: < <http://www.digermag.com/post-it-notes-and-childhood-monsters-an-interview-with-john-kenn-mortensen/>>

DUCKERT,ERIK. Insider with the outsider John Kenn Mortensen En: OpaqueJournal. [Consulta: 2015-11- 23]. Disponible en: < <http://opaquejournal.com/john-kenn-mortensen/>>

BRU. Entrevista a: Pablo Auladell. En: Ilustrando dudas, 2015. [Consulta: 2015-11-26]. Disponible en: <<http://www.ilustrandodudas.com/index.php?/entrevistas/pablo-auladell/>>

AULADELL, PABLO. Bibliografía.En: Pabloauladell, 2015. [Consulta: 2015-11- 26]. Disponible en: <<http://www.pabloauladell.com/index.php?/about/bibliografia/>>

RICHARD HELLER GALLERY. Marcel Dzama. [Consulta: 2015-12-06]. Disponible en: <<http://www.richardhellergallery.com/dynamic/artist.asp?ArtistID=3>>

NATIONAL GALLERY OF CANADA. Collections, Marcel Dzama. En: Gallery.ca [Consulta: 2015-12-06]. Disponible en: <<https://www.gallery.ca/en/see/collections/artist.php?iartistid=14177>>

ARTNET. Marcel Dzama En: Artnet [Consulta: 2015-11-30]. Disponible en: < <http://www.artnet.com/artists/marcel-dzama/biography>>

BONESTEEL MICHAEL. Biography. En: OfficialHenryDarger [Consulta: 2015-12-09]. Disponible en: < <http://officialhenrydarger.com/about/>>

MACGREGOR, JOHN. Henry Darger in the realms of the unreal. New York, 2002 En: InterestingIdeas. [Consulta: 2015-12-13]. Disponible en: < <https://www.interestingideas.com/outdarger2.htm>>

EVENS, BRECTH. about. En: Brecth Evens. [Consulta: 2015-12-16]. Disponible en: <<http://www.brecthevens.com/about/>>

A+8. Hayao Miyazaki Biography. En: IMDb. [Consulta: 2015-12-22]. Disponible en: <http://www.imdb.com/name/nm0594503/bio?ref_=nm_ov_bio_sm>

AUDIOVISUALES

METROPOLIS. *Con razón o sin ella, Marcel Dzama* [documental]. España: Alacarta, 2012. Disponible en: < <http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-marcel-dzama/1426557/>>

STORMPMUSEET. JOHN KENN MORTENSEN. En: youtube, 2013. Disponible en: < https://www.youtube.com/watch?v=Dlw2pl-TI_U>

EDUARDO LASTRES. PABLO AULADELL. En: youtube, 2012. Disponible en: < https://www.youtube.com/watch?v=qd0Ae_ErTgs>

METROPOLIS. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* [documental]. España: Alacarta, 2012. Disponible en: <<http://www.rtve.es/noticias/20121227/mundo-invisible-hayao-miyazaki-libro-sobre-genial-animador-japones/591241.shtml>>

9 ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1 . Acumulación de diferentes papeles del trabajo finalizado.

Fig. 2 . Boceto previo.

Fig. 3 . Boceto previo.

Fig. 4 . Bruno Munari: *L'Anguria Lirica. (Lungo Poema Passionale)*, Edizioni Futuriste di <<Poesia>>, Roma, 1934

Fig. 5 . Marcel Duchamp: *La mariée mise à nu par ses célibataires même*, Édition Rose Sélavy, París, 1934

Fig. 6 . Gabriel Pomerand: *Saint ghetto des prêtres*, O.L.B., París, 1950

Fig. 7 . Augusto de Campos y Julio Plaza: *POEMOBILES*, edición de los autores, Sao Paulo, 1974

Fig. 8 . Efecto Anaglifo aplicado a fotografías.

Fig. 9 . Efecto Anaglifo aplicado a fotografías.

Fig. 10 . Andy Warhol: *Time Capsule 5, 1963-1966*

Fig. 11 . *Capsula del tiempo encontrada de 1957 en 2015 por el MIT.*

Fig. 12 . John Kenn Mortensen. *Illustration.* 2015

Fig. 13 . John Kenn Mortensen, *Post it illustration.* 2013

Fig. 14 . Pablo Auladell. *El paraíso perdido*, 2015

Fig. 15 . Pablo Auladell. *El paraíso perdido*, 2015

Fig. 16 . Pablo Auladell. *El paraíso perdido*, 2015

Fig. 17 . MARCEL DZAMA. *Untitled (trees and fire)*. Watercolor on paper. 11x9 inches.

Fig. 18 . MARCEL DZAMA. *The carnival blues*. 2004. Watercolor, gouache, and graphyte of paper. 4 part work. Overall: 55.9 x 71.1 cm

Fig. 19 . Henry Darger. *The story of the Vivian Girls, in what is Known as the Realms of the Unreal, of the Glandeco-Angelical War Storm Caused by the Child Slave Rebellion.*

Fig. 20 . Henry Darger. *The story of the Vivian Girls, in what is Known as the Realms of the Unreal, of the Glandeco-Angelical War Storm Caused by the Child Slave Rebellion.*

Fig. 21 . Breth Evens. *Illustration.* 2015

Fig. 22 . Breth Evens. *Panther.* 2015

Fig. 23 . Pendleton Ward. *Concept Adventure Time.*

Fig. 24 . Pendleton Ward. *Concept Adventure Time.*

Fig. 25 . Hayao Miyazaki. *Concept art sobre el Viaje de Chihiro.*

Fig. 26 . *Bocetos previos.*

Fig. 27 . *Bocetos previos.*

Fig. 28 . *Acabados gráficos.*

Fig. 29 . *Acabados gráficos.*

Fig. 30 . *Pruebas paleta de color.*

Fig. 31 . *Pruebas paleta de color*

Fig. 32 . *Proceso serigrafía*

Fig. 33 . *Proceso serigrafía*

Fig. 34 . *Proceso serigrafía*

Fig. 35 . *Proceso serigrafía*

Fig. 36 . *Texto escrito del proyecto, original.*

Fig. 37 . *Fotolito caligráfico.*

Fig. 38 . *Objetos, recuerdos*

Fig. 39 . *Encuadernación caja contenedor*

Fig. 40 . *Resultado Final*

10 ANEXOS

*pdf con el registro fotográfico de todo el proyecto