

P A P E L E S D E C U L T U R A C O N T E M P O R Á N E A

revista digital



PROCESOS DE ARTIFICACIÓN EN LA ILUSTRACIÓN CONTEMPORÁNEA

NÚMERO 24

ISSN: 2254-5456

AÑO 2021

ÍNDICE

Editorial

4 - 6

Tema

LA ARTIFICACIÓN DE LA ILUSTRACIÓN

Ilustración: entre el Arte y el Diseño

9 - 34

Nacho Belda Mercado

DOSSIER DE ILUSTRACIONES

35 - 170

Selección de autores

Miscelánea

El artista y la ilustración

173 - 181

Fernando Zóbel Montojo

Las alegorías de la pintura:

Veinte lienzos y una conversación

182 - 214

Paco Pomet en conversación con Miguel Peña Méndez

Procesos tecnológicos para reconstrucciones artísticas: Mezquita Aljama de Granada, reconstrucción virtual

215 - 233

Carlos Bellón

El Entramado. Un proyecto de dibujo para explorar un macroespacio a través de los formatos.

234 - 245

Pablo Javier Pereira Hurtado

Diseño de criaturas.
Melvin, el Gato de la Duquesa. 246 - 253

José Luis Moreno Mañas

¿Y ahora qué? Procesos mentales y emocionales de la creación y el aprendizaje artístico. 254 - 259

Irene Cabello

No-cosas: Quiebras del mundo de hoy 261 - 266

Miguel Ángel Moleón Viana

Arcane 267 - 271

José Manuel Curiel Paéz

Dibujando historias 272 - 278

Miguel Peña Méndez

Mala Sombra 279 - 281

Ximena Hidalgo-Vásquez

Notas Biográficas 283 - 293

Créditos 294- 295

Agradecimientos 296

EDITORIAL

La valoración y contemplación artística son hechos complejos. Y más en un mundo dominado por la lógica textual, donde lo que no se dice no existe. Esta revista desde que inició esta nueva etapa apostó por la equiparación entre imágenes y textos. Ambos hay que leerlos. Hay que “saber” leerlos. Los encargados en la formación del intelecto desde su tradición más remota han hecho especial hincapié en la importancia de la lectura como puerta del saber y no estaban errados, pero un runrún persistente en el tiempo clamaba que la imagen debe tener también participación en ello. Esto debería asumirse en los estudios sobre arte, pero cuesta. Desde el hito que marcara el libro *Presencias reales* de **George Steiner**, que avisaba de la progresiva relegación de la obra de arte frente a su *ékfrasis* literaria, a su crítica, a su comentario, a fin de cuentas a la palabra como sombra que oculta la realidad de la obra en un juego de sustitución, el hecho factual de su presencia se ha ido cegando, paradójicamente, debido a su omnipresencia. La misma sobreabundancia de imágenes ha supuesto su devaluación. El exceso de un determinado producto en el mercado implica su menor aprecio. Sin embargo, como nos enseñó **Paul Valery** deberíamos “pedir perdón por *hablar* sobre pintura”, sobre imágenes. No las necesitan, o mejor dicho, no deberían necesitarlas. La(s) historia(s) de las imágenes están ahí. Paradójicamente los libros que nos advierten sobre esto son innumerables: *Leer imágenes* de **Alberto Manguel**, *Historia de las imágenes* de **Manlio Brusatin**, la interesante conversación de **David Hockney** con **Martin Gayford** recogida en *Una historia de las imágenes*, los múltiples libros de **Georges Didi-Huberman** (especialmente *Ante la imagen: pregunta formulada a los fines de una historia del arte*) o el *¿Qué quieren las imágenes?* de **W. T. J. Mitchell**, por no hablar del que tal vez sea el padre de todos ellos, el rotundo y mudo *Atlas Mnemosyne* de **Aby Warburg**.

Este número 24 de **Papeles de Cultura Contemporánea** lo hemos querido dedicar a la Ilustración. Un tema que tradicionalmente ha reunido de manera singular las imágenes con las palabras. El denominar a este campo de expresión plástica un mundo, es quedarse corto. Es una gigantesca constelación de autores, de expresiones, de formas visuales en las que millones de imágenes explican y encarnan el mundo. Un mundo que se emparenta mucho con lo narrativo, con lo literario, con lo fantástico. En esta ocasión quien ha guiado esta peligrosa incursión en el **Tema** ha

sido el profesor **Ignacio Belda**. Un corredor de fondo en estos terrenos, en los que lleva implicado toda su vida, tanto a niveles de realización práctica como en su faceta docente. Su conocimiento exhaustivo de todo lo que se ha ido desarrollando a su alrededor le hacían el editor ideal para abordar este tema. En el texto introductorio plantea, desde la pasión que le provoca, una visión clarificadora, diáfana y a la vez culta sobre el tema, dando pistas y puntos de reflexión sobre qué se considera hoy ilustración y cómo esta se encarna en nuestra sociedad.

Su labor como editor no ha sido fácil y su lucha ha sido doble. En primer lugar, entre la palabra y la imagen, donde final y felizmente ha resultado vencedora la imagen. A pesar del abultado número de páginas dedicadas a la sección temática, pocas son las de texto en comparación con las de imágenes. En segundo lugar, por la selección de colaboradores. Gracias a él se ha convocado aquí a un grupo muy nutrido de ilustradores que van a “contarnos” con sus trabajos las ideas, las tendencias, las distintas maneras en que hacen hablar a sus imágenes. Algunos de ellos son profesionales con una carrera dilatada y exitosa, otros, como es característico en nuestra revista, son jóvenes promesas que apuntan hacia direcciones novedosas. La nómina es larga, su texto se llena de nombres propios y son solo la punta de un iceberg que crece y crece. Por ello se ha optado por una visión cercana, casi de complicidad, que equivocadamente se podría considerar como local. En este caso casi se podría decir que es una visión fractal del mundo de la ilustración. La muestra podría ser trasladada a cualquier otro espacio geográfico, o inclusive en una escala más amplia, a un panorama mundial, con resultados más o menos similares. Esta selección por tanto puede carecer del carácter internacional de las contribuciones que se ha dado en números anteriores, pero eso no le resta interés o deja aspectos sin tratar. Para esa visión global ya existen variedad de publicaciones desde los populares volúmenes de *Illustration now* a revistas especializadas que barren el mundo para enseñarnos la labor de esos autores internacionales.

El concepto clásico de ilustración se ligaba a la acción de acompañar un texto con imágenes. Esta era una manera de ensalzarlo, de darle “lustre”. Un “libro” sin imágenes no era más que un documento, algo útil y por tanto no artístico, que no alcanzaba el nivel de lo literario. Siquiera un frontispicio o una viñeta, un escudo o un emblema debían acompañarlo. Si en los manuscritos medievales esto fue realizado de manera primorosa y brillante, esto no se olvidó al mecanizarse mediante la imprenta. Ese repaso histórico y mucho más abre la sección **Miscelánea**, gracias al rescate de un texto de 1951 firmado por **Fernando Zóbel** que enlaza ese pasado con los problemas de nuestra modernidad también entrecruzada de imágenes y libros. Más allá del objetivo interés que posee el

texto, se ha visto oportuno este rescate con la intención de acompañar la exposición que el Museo del Prado le dedicará este próximo otoño.

En esta sección también incluimos una entrevista con el pintor **Paco Pomet**, cuya obra transita oportunamente por los terrenos de la pintura narrativa, plena de imaginación e ironía, pero a la vez con el punto de fuga en la pintura más pura, donde color, pincelada e intensidad de la materia cobran un interés más allá de lo que nos muestra. Los cuadros que se comentan en la entrevista hacen referencia a sus reflexiones de pintor sobre qué es la pintura engarzada en las preocupaciones conceptuales e históricas y siendo imagen de sí misma, a modo de alegoría clásica.

Se completa la sección, con el artículo de **Juan Carlos Lara** a cerca de los procesos de reconstrucción arquitectónica mediante la virtualidad del dibujo, basado en su trabajo dedicado a la Mezquita Aljama de Granada; **Pablo Pereira**, reflexiona sobre los problemas de composición y formato a la hora de realizar ilustraciones; **José Luis Moreno Mañas** aborda una de las labores más demandadas actualmente que es la creación de personajes, relatándonos el proceso creativo de una de sus obras en este sentido; y finalmente **Irene Cabello**, viene a cerrar la sección con una reflexión sobre los inicios de la puesta en marcha del dibujante profesional, una vez deja su etapa de formación reglada. Ya hemos comentado que estos textos de jóvenes graduados nos son especialmente queridos. Dar visibilidad a esos primeros intentos de investigación, divulgación o posicionamiento creemos que, en su justa medida, forman parte de nuestra labor editorial. Como puede apreciarse por estos últimos artículos mencionados, en esta ocasión la sección Miscelánea se ha convertido casi en una extensión de la sección Tema. No es lo habitual, pero la excelente acogida de nuestra propuesta temática han sobrepasado nuestras expectativas y las colaboraciones se han multiplicado. Dado el volumen de páginas de este número no sé si pedir disculpas o felicitarnos.

Finalmente la sección **Reseñas** concita las reflexiones sobre diferentes publicaciones: el último ensayo del prolífico filósofo germano-coreano **Byung-Chul Han**; el hacer un repaso por **Arcane**, la serie de animación que ha levantado pasiones en todo el mundo; la valoración de los resultados, publicados en el libro **Dibujando historias**, fruto de la segunda edición del Congreso sobre cómic realizado en la Universidad de Zaragoza; y finalmente una invitación a acercarnos a la última novela de **Flavia Onís**, que continúa la saga de las aventuras de su personaje policiaco Abdel Martínez.

Espero que gusten de estos contenidos y que, gracias a nuestro formato digital, puedan sacar partido de la posibilidad de ampliar las *ilustraciones* para *leerlas* con máximo disfrute.

T E
M A

ILUSTRACIÓN, ENTRE EL ARTE Y EL DISEÑO

NACHO BELDA¹

Universidad de Granada / nachobelda@ugr.es

Recibido: 20-12-2021 / Aceptado: 15-01-22

“Todos tenemos un museo imaginario”. André Malraux

“Una idea puede convertirse en polvo o en magia dependiendo del talento con el que se frota”. Bill Bernbach

“Sigue tu dicha y no tengas miedo... y te pondrás en un camino que ha estado allí todo el tiempo. Sigue tu felicidad y se te abrirán puertas donde no sabías que iban a estar”. Joseph Campbell

Una imagen vale más que mil palabras. Para los que somos perezosos al escribir, la imagen, el dibujo, es una vía más rápida y directa de comunicación. La máxima *show, don't tell* es nuestro credo. Esta idea sumada a nuestra apuesta, necesaria y acertada, de dar un espacio a la investigación a través de la imagen equiparándola a la palabra, hacen del presente número, sobre la artificiación de la ilustración, el perfecto campo de pruebas en el que experimentar. John Berger en *Modos de Ver²* ya adelantaba esta práctica, en la que el espectador-lector participa de varios ensayos visuales, en los que sólo aparecen las imágenes sin más información, y que suscitan tantas preguntas como los ensayos escritos. Es tarea de la audiencia descifrar y apreciar la obra de los artistas.

La ilustración es un área artística y medio de comunicación, que aún a creatividad y talento, basada en los fundamentos de dibujo: forma, color, luz, composición, valoración tonal, perspectiva, anatomía, etc. donde los procesos analógico y digital coexisten con naturalidad. Considero que el factor primordial de la ilustración es el componente narrativo de la imagen, independientemente de las técnicas empleadas. Quizá esta definición sea demasiado amplia, pero es difícil encontrar en los círculos artísticos actuales un artista cuyo trabajo no ilustre algo.

¹ Todas las ilustraciones, mientras no se indique lo contrario, son del autor.

² Berger, J. *Modos de ver*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2000



*Ilya Yukhimovich Repin. Cosacos zapórogos escribiendo una carta al Sultán. (1880-1891)
¿Arte o ilustración?*

La idea de la ilustración como imágenes asociadas, fiel reflejo, documentación o decoración de un texto quedó atrás hace ya mucho tiempo. Aunque la ilustración ha sido frecuentemente despreciada desde el mundo del Arte, vivimos en la actualidad un momento de especial interés, donde adquiere una nueva valoración y preponderancia en las artes, influenciada por el mundo digital más visual e ilustrado. El ascenso de la ilustración como arte está siendo fuerte y presente.

Presentamos a continuación un magnífico dossier de ilustraciones y artistas. Los colaboradores en este número dedicado a la ilustración representan una amplia gama de antecedentes y experiencia profesional. Hay artistas digitales emergentes y establecidos, en gran parte autodidactas, y veteranos, formados académicamente. Todos ellos han participado con una muestra de su trabajo personal y siempre emocionante. Los criterios de selección han sido totalmente subjetivos intentando que la muestra sea lo más amplia posible en cuanto a técnicas, formatos, temas y estilos. En ningún caso es exhaustiva, pero esperamos que las disfrutéis.

UN BREVE RECORRIDO HISTÓRICO

Los orígenes de la ilustración son previos al nacimiento de la escritura, remontándose a las pinturas rupestres de Altamira, Chauvet o Lascaux. En la antigüedad, los libros manuscritos ya eran acompañados por imágenes, recordemos textos egipcios como el Papiro de Hunefer (1350 A. de C.) o El Libro de los Muertos. En la Edad Media, Los libros iluminados, como los Evangelios, Beatos, Biblias y Libros de Horas eran obras únicas, hechas a mano, aunque posteriormente también se hicieron copias manuscritas. Existían también obras no litúrgicas ilustradas.

En el Nuevo Mundo, los códices precoloniales mixtecas aúnan texto e imagen con resultados extraordinariamente hermosos. La llegada de la imprenta de Gutenberg a mediados del siglo XV, supondrá un gran salto cultural. Las nuevas técnicas permiten reproducir textos e imágenes en serie. En la época del Renacimiento se desarrolló la aplicación de la perspectiva dentro de los trabajos artísticos, revolucionándose la apreciación visual de la escala y la proporción, enriqueciendo de esta manera el trabajo del ilustrador técnico.

Durante los siglos XVI y XVII se produce la aparición de un factor importante en la ilustración del libro, las colaboraciones de renombrados artistas como Leonardo da Vinci, Alberto Durero o Rembrandt que la elevan a categoría de arte. Artistas e ilustradores impusieron un alto grado de meticulosidad y claridad de detalles en sus dibujos técnicos.

El siglo XVII Comenius, padre de la pedagogía, se inspira en los libros populares y el asombro que provocaban las imágenes en el público infantil. Concibe su *Orbis Pictus* con el que se inician la mayoría de las historias de libro ilustrado para niños. Destaca la importancia del libro de texto ilustrado y a la imagen como medio para amenizar el aprendizaje y estimular la imaginación. La inclusión de ilustraciones en el texto favorece el recordatorio y hace una lectura más efectiva.

A principios del XVIII la ilustración se convierte en libro, siendo en algunos casos el texto sólo el pretexto del libro ilustrado.

El siglo XIX trae la primera época dorada del ilustrador. La Revolución Industrial y las nuevas técnicas de impresión favorecieron la comercialización con grandes tiradas. Los periódicos, revistas y libros ilustrados se convierten en los medios de comunicación dominantes en Europa y América. A partir de mediados de siglo la litografía será clave para la reproducción de imágenes gráficas. Posteriormente la

cromolitografía permite que las imágenes pueden ser impresas a color, lo que propiciará la llegada del cartelismo publicitario. Estos desarrollos en la impresión afectaron todas las áreas de la literatura, desde libros de cocina, fotografía y guías de viaje hasta libros infantiles.

Surgen la caricatura y la historieta, producto cultural de la modernidad industrial y política occidental, en paralelo a la evolución de la prensa como primer medio de comunicación de masas. También aparece la fotografía más cruda, inflexible y tajante que la ilustración y que incrementa las posibilidades de realismo.

Nombres destacados de este periodo son William Blake, Eugene Delacroix, Honoré Daumier, Jean-Ignace Gérard Grandville, George Cruikshank, Gustavo Doré, John Tenniel y Linley Sambourne, George du Maurier, Phil May, Charles Vernet, Gavarni, Jules Chéret, José Luis Pellicer, Toulouse-Lautrec, Arthur Boyd Houghton, Charles Keene, John Everett Millais, Dante Gabriel Rossetti, Edward Burne-Jones, William Morris, John Williams Waterhouse, George John Pinwell, Frederick Sandys, A.B. Houghton, Fred Walker, Felix OC Darley, Sarah Catherine Martin, James Gillray, José Segrelles, etc.

En Estados Unidos de finales de siglo y principios del siglo XX destaca la Escuela Brandywine, con N.C Wyeth, Howard Pyle, J.C. Leyendecker, Maxfield Parrish y James Montgomery Flagg. Norman Rockwell, Winslow Homer, Thomas Nast, Walter Crane, Beatrix Potter, Randolph Caldecott, Kate Greenaway, Aubrey Beardsley, Alphonse Mucha, Arthur Rackham, Edmund Dulac, Kay Nielsen, Heinrich Kley, Charles Dana Gibson, Andrew Loomis, George Bridgman, Frederic Remington entre otros muchos.

El siglo XX estará dominado por la ilustración comercial norteamericana, sobre todo por su poderosa industria editorial y de impresión. Destacan también numerosas mujeres artistas como Elizabeth Shippen Green, Violet Oakley, Jessie Willcox Smith, Sarah S. Stillwell y Ellen Thompson. La primera guerra Mundial lleva a una mayor demanda de carteles y material publicitario, e incluso imágenes de los combates.

En la década de 1920 surgieron nuevas publicaciones periódicas, incluyendo *The New Yorker*, *Vanity Fair*, *Smart Set* y *College Humor*, todas las cuales reclutaron nuevos artistas para ilustrar sus contenidos. La posguerra condujo a una demanda aún mayor de imágenes comerciales, literarias y gráficos publicitarios.

La década de 1930 supondrá un serio revés para la ilustración. La época de depresión y recesión y la aparición de nuevas formas de entre-

tenimiento condujo al cierre de muchas publicaciones y el despido de muchos ilustradores. La fotografía comienza a reemplazar las imágenes creadas a mano. Como aspecto positivo, surgen los pulps, que requieren del talento de pintores y dibujantes para las novelas del género.

Temáticamente, fueron muy relevantes las dos Guerras Mundiales, sin olvidar la Guerra Civil en España, para las que se diseñaron infinidad de carteles. Durante la segunda Guerra Mundial e inmediatamente después, con el baby boom de posguerra, aparecerán nuevas posibilidades ilustrativas. En los 40 y 50 la dicotomía entre Arte e ilustración era profunda. Dos acontecimientos, la aparición de la televisión y el empleo de la fotografía para introducir mayor realismo provocarán el declive de la disciplina. Habrá que esperar a los sesenta, con la inclusión de las vanguardias en el arte editorial y comercial, para que la ilustración se convirtiera en una disciplina artística más personal. Los álbumes de música, los carteles promocionales para conciertos, los cómics y las novelas de bolsillo crearán un mercado feroz para portadas fascinantes.

Los textos, siguen siendo un referente ineludible, pero las imágenes pasan a complementarlos más que a explicarlos. En los setenta, el cómic underground, la psicodelia y otras manifestaciones culturales de la época conducirán a una ilustración aún narrativa y representativa pero mucho más personal. Surge la noción del ilustrador como “autor” lo que abre la puerta a muchos artistas como Warhol o Lichtenstein.

Los 70 y 80 el mercado se fragmenta en segmentos más especializados por la demanda de entretenimiento, que incluirá animación, películas, videojuegos, música, dibujo de moda, tiras y revistas de cómics, libros de “Espada y Brujería”, caricaturas, etc. Es un nuevo renacimiento de la ilustración. Es la época de Frank Frazetta, Boris Vallejo, Richard Corben, Berni Wrightson, Alan Lee, Brian Froud, Jean Giraud Moebius, Michael Kaluta, Barry Windsor Smith, Jeff Jones, Al Williamson, Neal Adams, Wally Wood, Ralph Bakshi, Michael Whelan, Brian Bolland, Ken Kelly, Jeff Jones, Alex Toth, Tim y Greg Hildebrant, Ralph McQuarrie, Bill Sienkiewicz, Dave Stevens, Earl Norem, Rowena Morrill, Ian Miller, Enki Bilal, Jean-Claude Mézières, Tanino Liberatore, Joe Jusko, Drew Struzan, los aerografistas Chris Achilleos, Hajime Sorayama, Olivia de Berardinis H.R. Giger y otros muchos. En España, Rafael López Espí, Manuel San Julián, Vicente Segrelles, Fernando Fernández, Hernández Palacios, Pepe González, Esteban Maroto, Alfonso Azpiri, Luis Royo, José Ramón Sánchez, Fina Rifà, Pilarín Bayés, Asun Balzola, Manuel Boix, Miguel Calatayud, Luis de Horna, Miguel Ángel Pacheco, Karin Schubert, Carme Solé Vendrell y Ulises Wensell, por citar algunos.

A mediados de los '80 tiene lugar el mayor avance en tecnología de comunicación desde que Gutemberg inventara la imprenta, el ordenador personal. Alterará completamente la forma de trabajar y proporciona la promesa de un nuevo medio dinámico para los ilustradores. Los años 90 traerán el surgimiento del arte digital implicando un cambio tecnológico de prácticamente todos los sistemas de producción del mercado. Se abrirán también nuevos mercados y espacios con la industria del entretenimiento a la vanguardia, que hacen que ilustración sea de nuevo centro de atención. Internet, cine, animación, videojuegos... espacios más allá del papel, serán los nuevos patios de juego que se beneficien de la necesidad creativa de los ilustradores. En sus inicios, existe la idea de que la aplicación de programas informáticos disminuye la calidad y el valor de la ilustración. Parecía que todo el mundo podía ser un artista con un click de ratón. Ese rechazo a lo que sólo es un instrumento más, viene de aquellos que se sienten intimidados por la tecnología y los ordenadores. Los avances tecnológicos han sido plenamente aceptados y amplían el arsenal de herramientas de trabajo del artista. La coexistencia de técnicas analógicas, digitales e híbridas es algo natural en el arte del siglo XXI.

La renovación digital puso a la ilustración, área que mejor ha sabido integrar las nuevas tecnologías, a la vanguardia de la creación artística, con propuestas muy sugerentes e interesantes y explorando territorios periféricos donde los límites con otras artes se diluyen. Nunca ha existido mayor diversidad de trabajos o mayor oportunidad para los ilustradores. Nos encontramos inmersos en una época en que con internet y las redes sociales cada persona puede expresarse y mostrar su propio mundo creativo.

¿QUÉ ES ILUSTRACIÓN?

La ilustración contemporánea puede describirse como expresiva, ingeniosa, conceptual, personal, ecléctica. Es original, sobre todo, ya sea de inspiración tradicional o con estilos propios. La ilustración se ha convertido en mucho más que la mera réplica o interpretación de los textos de otra persona. El término "ilustrador" resulta insuficiente o restrictivo para determinados artistas, que ven en él un cierto componente mecánico. Estos creadores de imágenes, se encuentran en equilibrio entre arte, diseño e ilustración. Las fronteras entre estas disciplinas se hacen cada vez más borrosas. Ilustración puede ser cualquier cosa que transmita un mensaje. Al igual que con los manuscritos medievales, el propósito es iluminar, aportar luz, y

también profundidad. Lo importante es llevar a cabo una idea de manera atractiva. Soñar y ser valientes al comunicar su mensaje. Probar nuevas ideas y explorar maneras de emocionar.

Soy un apasionado de la ilustración. Dibujo desde siempre y mi vinculación a esta disciplina artística es vocacional, por profesión y por afición. Llevo casi cuatro décadas realizando ilustraciones y coleccionando libros sobre este tema. Los libros de arte son una suerte de nuevos museos.

El campo de la ilustración es muy diferente ahora de cuando inicié mi carrera en los '80. Empecé como aprendiz en una agencia de publicidad como diseñador y dibujante. Ese entorno creativo me expuso a técnicas e ilustradores talentosos cuyo trabajo influyó en mi decisión de centrarme en la ilustración. Eran momentos en que la demanda de arte editorial aún era grande y sentí que había encontrado mi vocación como ilustrador publicitario, pero nuevas influencias pronto verían esa era en declive. He sido testigo privilegiado de modas y tendencias. Algunas llegaron para quedarse mientras que otras desaparecieron con la misma celeridad. Un día estábamos con lápices, rotuladores, aerógrafo, tramas transferibles, témperas y acuarelas y al instante siguiente todo era digital. Contemplando año tras año las páginas de *Spectrum*³, catálogo anual de arte fantástico, que ya va por su vigesimosexta edición, se constata la evolución que ha tenido el medio, la aparición de nuevos mercados y los cambios producidos en los existentes, así como el dominio absoluto de las técnicas de arte digital en 2 y 3D. Estas artistas destacan por su pericia y los valores estéticos necesarios para crear una ilustración digital convincente. Será más rápido y limpio, permitirá corregir con facilidad, pero los fundamentos siguen siendo los mismos que el dibujo y pintura tradicionales. Es curioso, pero para los nativos digitales, lo novedoso es lo analógico.

Hoy en día es más difícil hacerse un nombre en este mundo. Los ilustradores jóvenes se ven afectados por competencia por todos lados: bancos de imágenes, presupuestos creativos cada vez más reducidos, menos trabajos e innumerables otros ilustradores con los que competir tanto a nivel nacional como internacional. Aún hay una gran demanda de ilustraciones excelentes y bellamente ejecutadas, solo que los caminos hacia esos trabajos han cambiado. En el mundo del arte del siglo XXI, es crucial establecer contactos dentro de la industria e identificar tus habilidades y fortalezas personales.

3 Fenner, C & Fenner, A. *Spectrum, The Best in Contemporary Fantastic Art*. Underwood Books, 1993.

Si bien la industria de la ilustración es dramáticamente diferente ahora, algunas cosas se han mantenido constantes. No puedo enfatizar lo suficiente la importancia de las habilidades básicas (buen dibujo, color y composición) porque esos atributos de una buena ilustración nunca cambian. Desarrollar una pasión y encontrar tu voz individual solo puede venir con observación constante, práctica, autoevaluación honesta y un compromiso 24/7 con el propio arte. Ninguna computadora puede pensar por el artista. El arte es una evolución interminable.

¿QUÉ HACE UN ILUSTRADOR?

El concepto etimológico de ilustrar es sacar a la luz, iluminar. Proporcionar datos, conocimientos o información sobre un determinado asunto o tema para explicarlo. El ilustrador produce imágenes que llevan un mensaje.

Cuando trato con mis alumnos de fin de carrera, no deja de sorprenderme el desconocimiento general que existe respecto a la disciplina que estamos tratando. En muchos casos, los portfolios que preparan a modo de carta de presentación, muestran falta de enfoque y dirección. El mensaje que transmiten es: soy hábil en dibujo y pintura, deme trabajo de lo que considere oportuno.

Reflexionando sobre mi experiencia y analizando mi obra entiendo que lo más definitorio sobre ellas es la versatilidad, ya que he ejercido como ilustrador desde los más diversos campos. Mi perfil es más generalista, tocando un poco de todo, tanto en temas, estilos y técnicas, frente a artistas que se especializan en un área determinada.

Fruto de ambas cuestiones es el catálogo sobre las áreas o mercados prósperos, que ofrecen oportunidades ilimitadas para desarrollar carrera en la ilustración, que a continuación comentamos. Es una clasificación temática independiente de las técnicas, aunque de estas últimas habrá categorías con métodos específicos o técnicas propias. No hay un orden concreto, aunque empezaremos con las que tienen segmentos de mercado más amplios y así iremos avanzando. Clasificaciones de este tipo podemos encontrarlas en webs como Advocate Art⁴, compañía de agentes para ilustradores. Además de un índice alfabético agrupan los trabajos por temas, lo que facilita la búsqueda de artistas en un campo concreto.

⁴ <https://www.advocate-art.com/>

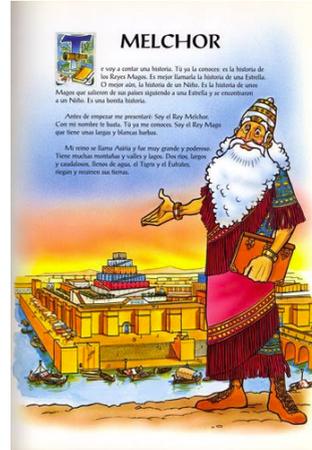


Ilustración editorial (digital) y de libro infantil (acuarela y tinta)

Ilustración Editorial

Aunque hay periódicos y revistas que imprimen ilustraciones en estilo representativo, la gran mayoría de las ilustraciones editoriales que se encargan hoy en día son conceptuales y decorativas, capturando el alma del texto del artículo, más que representar escenas concretas. Además de las grandes revistas existe un mercado enorme de revistas comerciales más pequeñas y enfocadas en áreas, profesiones o temas particulares

Ilustración de libros

El mercado de ilustración para libros es muy extenso. Podemos hablar de textos comerciales o educativos. Libros de texto o enciclopedias entrarían en esta categoría. Prima la representación sobre lo conceptual y admite los más diversos estilos. Hay editoriales que se especializan en determinados géneros y tipos de arte, por lo que es recomendable buscar los que mejor se adapten al estilo, técnica o interés propios.

Literatura infantil y juvenil

Una de las ramas más populares y, por experiencia docente, el sueño de muchos jóvenes artistas que aspiran a ilustrar cuentos infantiles e incluso publicar libros de su autoría completa. Consideramos que la ilustración infantil tiene su propia idiosincrasia por lo que con-

sideramos esta categoría aparte. Realmente estamos hablando de varios segmentos de mercado diferenciados, bebés e infantil hasta los 6 años, de 6 a 12 años, juvenil, adolescentes y jóvenes adultos. Habrá que considerar las características y el tipo de ilustración adecuado a cada etapa. Existen también una serie de mercados satélite, como los libros para colorear, textos didácticos, revistas infantiles, cubiertas para cajas de juegos, etc.



Ilustración por el 25 aniversario de la Librería Flash. Digital.

Ilustración publicitaria

Posiblemente uno de los mercados más lucrativos y de mayor demanda. Abarca la creación de imágenes que transmitan información o un estado de ánimo, de manera que provoquen una respuesta emocional en el espectador. Se trata sobre todo de llamar la atención. Los proyectos pueden ser muy variados, ilustraciones para todo tipo de publicidad impresa y web, posters, carteles de cine, portadas de disco, mascotas, etc. Admite todo tipo de técnicas y estilos de dibujo, pintura, caricatura, arte digital y 3D.

La fotografía tiene un uso en publicidad mayor para llegar a la gran masa de público, más partidaria de la realidad concreta. Una fotografía cumple mejor con la norma de explicar cómo es y cómo se usa el producto. La ilustración sintetiza, estiliza, deforma, transforma la realidad por lo que expresa con mayor fuerza, por lo que es más apropiada para un público selecto, conocedor y más culto. Ideal por tanto para productos cuyo mensaje se basa en el símbolo y la metáfora, la asociación de ideas y la síntesis. Se entiende por dibujo publicitario un dibujo expresivo y personal, con carácter y estilo propio, aleja-

do de la imagen fotográfica. Relacionadas con esta categoría están el **arte de producto** y las **instrucciones de montaje** y uso que acompañan a muchos productos.

Lettering

La ilustración de letras a menudo se puede confundir con el diseño tipográfico. Las letras ilustradas se crean para identidades, logotipos o iconos gráficos para clientes y productos. También aparecen en cómics, banners publicitarios, etiquetas, títulos de películas y obras de teatro, logotipos, productos, etc.

Ilustración de cómics

El artista de cómics puede trabajar solo, encargándose del proyecto completo, o como parte de un equipo, como en las grandes editoriales de superhéroes, aportando su propia especialidad: dibujo, entintado, color... Las posibilidades en este campo son inmensas. Géneros de ficción y no ficción mucho más allá del mundo superheróico, cubiertas, novelas gráficas, historietas con fines educativos, comics infantiles, y productos relacionados con infinitos mundos y sus personajes particulares.



Doble página para el cómic "Sampo Espanjassa". Digital.

Al margen de las diferencias entre cómics e ilustración a nivel narración, lo cierto es que gran parte de los artistas de cómic trabajan también como ilustradores realizando portfolios, posters, pin ups, ex-libris o portadas.

Un caso particular serían las **tiras de prensa** en el mercado americano. Los proveedores de tiras cómicas para los periódicos son los syndicates (agencias) lo que hace que el acceso sea difícil.

Ilustración humorística y caricaturas

El uso del humor como recurso para satirizar acontecimientos de la política, representar temas actuales o retratar personajes públicos está muy demandado y muy relacionado con la publicación de prensa y revistas y con el cómic. Se usa en editoriales, anuncios, juguetes y juegos, tarjetas de felicitación, posters, christmas, puzzles, etc.

El ilustrador satírico debe tener un fuerte interés en los temas de actualidad para captar, interpretar y representar de forma humorística, pero crítica a la vez, un tema social, político o económico.



Caricaturas empleadas en invitaciones de boda, digital y tradicional.

Ilustración de fantasía y ciencia ficción

El interés del público en imágenes de fantasía y ciencia ficción es enorme. Imágenes para cubiertas de libros, revistas, novelas gráficas, videojuegos, barajas, arte de Halloween, etc., son demandadas constantemente para alimentar este imperio de lo visual. Para gozar de una carrera exitosa, el artista que tenga sus intereses en este ámbito debe conocer las tendencias y estilos de mercado.

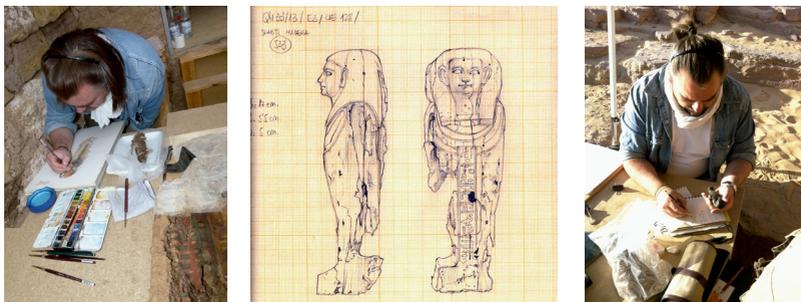


Ilustración Arqueológica. Necrópolis de Qubbet-El Hawa (Asuán) Egipto. 2013.

Ilustración arqueológica

La ilustración arqueológica es otro campo que puede ser sorprendente por la cantidad de trabajo que requiere. Representar todos los aspectos de una excavación arqueológica puede incluir dibujos de objetos desenterrados, reconstrucción de otros a partir de fragmentos como las cerámicas, representación de estructuras y asentamientos desaparecidos hace tiempo, réplicas de paisajes y ciudades, entre otras muchas labores. Esta combinación de arte, ciencia, historia y viajes puede ser el camino perfecto para muchos ilustradores.

La ilustración arqueológica sigue siendo necesaria pese a las tecnologías de escaneo y fotografía que desde luego son un complemento indispensable. No obstante, determinadas excavaciones, por configuración o ausencia de luz pueden ser imposibles de fotografiar. Además la ilustración permite combinar en una única imagen detalles de un objeto que fotografías con diferentes iluminaciones mostrarían por separado.

Ilustración histórica

Al igual que la arqueológica necesita un alto grado de fidelidad y por tanto mucha información previa. Revisiones e investigaciones son las que proporcionan esa información. Ilustrar escenas de períodos históricos donde existen pocas o ninguna referencia visual resulta tanto desafiante como gratificante. Atrae mucho a las audiencias fascinadas con la vida y los estilos de vida de épocas pasadas.

Este tipo de ilustración se encuentra en museos, exposiciones, organizaciones históricas, instituciones educativas o libros y revistas de historia. Admite todas las técnicas y todos los medios, impresos o

web, películas y otros.

Estrechamente relacionada con la ilustración histórica está la categoría de **arte militar**. Incluye representaciones históricas o contemporáneas de figuras militares, uniformes, emblemas, dibujos de combates in situ, armas, vehículos, banderas y recreaciones de batallas o vida militar.

Ilustración médica

Basado en la ciencia y de orientación técnica. Hay departamentos de colegios y universidades dedicados a esta materia. Las técnicas han evolucionado considerablemente y la importancia de estas imágenes es inconmensurable. Desde vistas anatómicas del cuerpo completo hasta detalles de procedimientos quirúrgicos. El campo veterinario también abarca un sector importante de la ilustración médica.

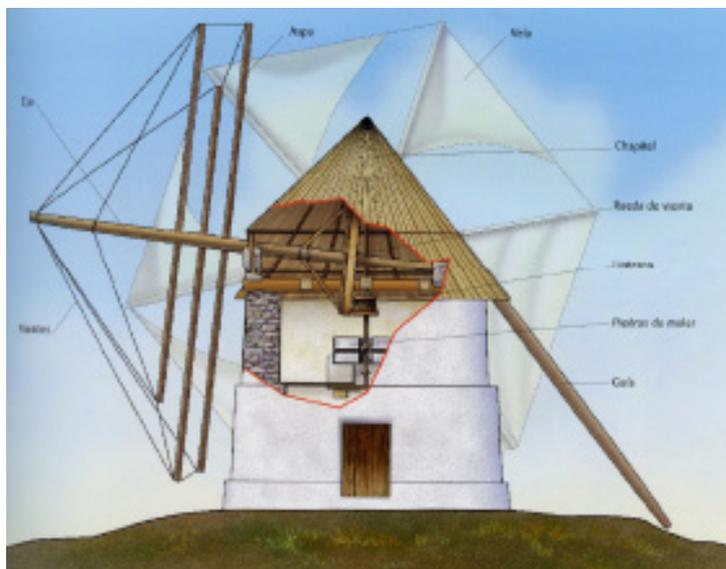
Ilustración Biológica

La ilustración biológica tiene la finalidad de mostrar de la manera más exacta los detalles y características de las especies de origen biológico. Dentro de esta categoría general podemos identificar varios subgrupos diferenciados: mundo vegetal, insectos y animales, así como sus derivados específicos. Se extiende desde estudios educativos y ecológicos a libros y revistas especializadas.

Ilustración botánica. El artista botánico puede trabajar o estudiar plantas, árboles y jardines. Debe ser capaz de representar con precisión y estilo vegetación de todas formas, plantas adultas, hojas, flores, y detalles de las mismas.

Biología marina. Es una rama particular de la ilustración biológica. Se especializa en formas de vida y organismos existentes en los diferentes hábitats acuáticos. Además de los evidentes manuales educativos y revistas técnicas hay una gran demanda en el mercado de regalos y de niños, con múltiples productos que entretienen y educan sobre cuestiones ambientales importantes.

Ilustración ornitológica. Para aquellos interesados en seguir los pasos de J.J. Audubon, el más famoso artista de pájaros del s. XIX, admirando y estudiando aves este campo de ilustración ornitológica es perfecto.



Sección de un molino. Digital. 2005.

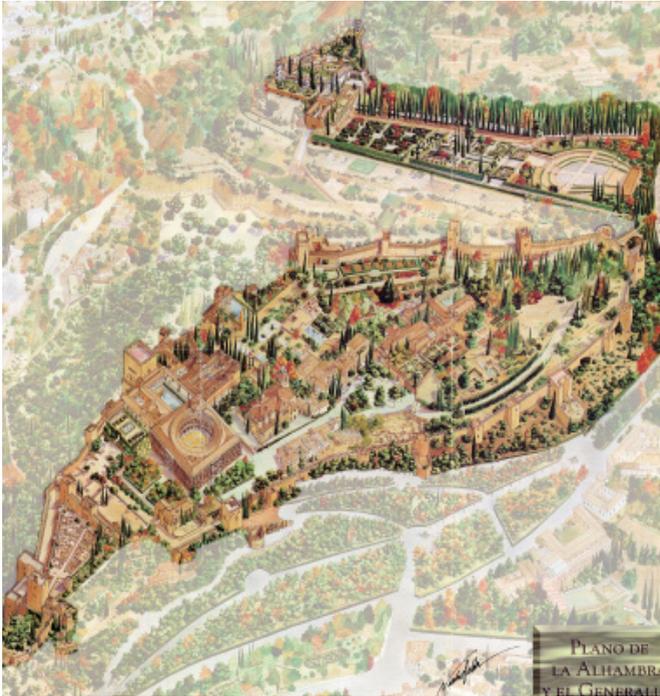
Ilustración científica

Los ilustradores científicos son necesarios para preparar representaciones precisas de temas de ciencia, necesarias para libros de texto científicos, revistas profesionales, exposiciones en museos y sitios web. Su fin es informar, explicar e instruir, en definitiva, comunicar.

Ilustración técnica

La precisión y exactitud son algunas de las características de este tipo de ilustración, ya que se trata de representar conceptos técnicos a través de ilustraciones.

Generalmente, este tipo de ilustraciones deben ser lo suficientemente sencillas como para poder ser entendidas por audiencias no especializadas en la materia. Es habitual encontrarlas en manuales de instrucciones, cuando debemos ensamblar algún objeto, mueble o utensilio. Se apoyan sobre todo en dibujos y diagramas que presentan con precisión información complicada al espectador. Son campos donde desarrollar el dibujo técnico la ingeniería, la industria y la ciencia y se extiende a todos los aspectos de la educación y el comercio.



Plano de la Alhambra y el Generalife. Acuarela, tinta y lápices de color. 1996.



Hospital Real cutaway. Acuarela, tinta y lápices de color. 1992.

Ilustración arquitectónica

Necesaria para clientes como estudios de arquitectura, interiorismo, ingeniería, restauración y conservación, por ejemplo. Se encarga principalmente de representar edificios y escenas realistas en perspectiva, usando programas informáticos propios de arquitectura o medios tradicionales que capturen y transmitan la esencia del proyecto.

Diseño escenográfico

Puede abarcar desde el diseño de escenografía de teatro a pinturas de fondo, decorados tridimensionales o presentaciones para exposiciones y museos. Muy relacionado con el diseño gráfico, normalmente formará parte de un equipo bajo la dirección o empleo de un museo, director o productor, grupo de teatro, lugar histórico o una empresa comercial.

Ilustración de animales

El mercado de la ilustración de animales es muy amplio abarcando desde arte más técnico de todo tipo de animales hasta retratos de mascotas. La ciencia y el mundo editorial relacionado con granjas y servicios veterinarios son clientes habituales para este tipo de ilustración que comparte la excelencia de la representación artística con cierta afinidad por la conservación ambiental.

Ilustración infográfica

La infografía se realiza con elementos icónicos y tipográficos, que permite comprender fácilmente la información, de manera resumida y didáctica. Es una aportación útil y visual, útil porque destaca lo más importante de la información, tiene la posibilidad de ampliar los conocimientos relacionados con esa información y sintetiza lo esencial, complementando o sustituyendo al texto de la información. Y visual porque cambia palabras, números, acciones, en una representación que permite ver los hechos en lugar de leerlos.

El lector, ante una infografía identifica lo que le es familiar o le atrae, el ojo actúa selectivamente, selecciona las diferencias, los parecidos, la proporción, busca reconocer lo que ya ha visto, determinados elementos gráficos son más reconocibles como por ejemplo los símbolos, los estereotipos visuales, etc. Otra cualidad que facilita su visualización es el tamaño, dependiendo de éste, se distribuyen mejor los elementos evitando sobrecargar el espacio y facilitando su identificación.

Los artistas que tengan facilidad para explicar visualmente tareas y actividades, como los folletos de emergencia de las líneas aéreas, folletos de montajes de muebles, noticias del periódico, etc. encontrarán en este campo una muy buena y rentable opción laboral. Tablas, gráficos diagramas 2D y 3D serán algunas de sus creaciones. Generalmente un buen infógrafo será un comunicador visual efectivo con buena comprensión del diseño gráfico.

Una categoría especial sería los ilustradores para **presentaciones en tribunales** que usan como ayuda los abogados en la explicación de complejidades legales. La **ilustración forense**, con reconstrucciones faciales, indicaciones de trayectorias, diagramas, etc, es una rama derivada.

Ilustración documental

Se incluyen en este campo todo tipo de ilustraciones creadas in situ por los artistas en tribunales, retratos robot policiales o caricaturas. Se cambia la soledad del estudio por trabajar frente a una audiencia bajo cierta presión. Habituales en muchos eventos como ferias, congresos o bodas. También puede usarse como forma de reportaje al estilo de los **urban sketchers** que dibujan los lugares donde viajan y viven.

Ilustración de un sello postal

Muy relacionada con el grabado, este tipo de ilustración específica se dedica a ilustrar sellos postales.

Ilustración de mapas

Los mapas ilustrados, como medio de narración visual, fueron acreditados por los historiadores como la forma de arte más antigua. La creación de mapas con diversos fines, publicitarios, corporativos, decorativos, informativos, y diversos estilos, cartográfico en 2D a ilustración 3D, es un enfoque atractivo para algunos artistas. Es común ver este tipo de ilustraciones en libros, revistas, periódicos, guías de viaje o folletos turísticos y en objetos decorativos.

Ilustración de vehículos

Sean **terrestres, náuticos o aéreos**, el ilustrador de vehículos dibuja y pinta tanto vehículos contemporáneos como históricos. Medios de transporte clásicos, antiguos y futuristas son traducidos a ilustraciones con aplicación en revistas especializadas, libros, impresiones, exhibición en galerías y diseño de nuevos prototipos para empresas



Casco de motorista customizado. Aerógrafo.

del sector. También se utiliza para la recreación de escenas históricas de aviones y barcos. Como destrezas características de los artistas de esta disciplina estaría el excelente detallado y la precisión técnica, así como ser capaces de emocionar con sus imágenes.

Incluimos aquí la **customización** o personalización de carrocerías y cascos como mercado muy especializado, con su propia clientela muy receptiva. Habitualmente realizada en aerógrafo, sus resultados son espectaculares y únicos

Artista de Tatuaje

Tatuaje e ilustración van estrechamente unidos. Basada en el dibujo, esta forma de arte corporal tan popular tiene una larga historia que se remonta a cuatrocientos años antes de Cristo. Para poder usar el cuerpo humano como lienzo es necesario aprender las técnicas específicas de tatuado, así como extremar la higiene y seguridad.

Existen infinidad de estilos cada uno con sus características y significado. Así por ejemplo está el Estilo Tradicional u Old School. Figuras de sirenas, águilas, rosas, brújulas y corazones con algún grabado, son los motivos principales. Cada una de estas figuras tiene un significado. La Nueva Escuela, con degradados de colores fuertes y líneas negras muy definidas, influenciado por el grafiti y el hip-hop. El Geométrico, en negro plano generalmente. El Realismo, con imágenes que imitan como se vería en la realidad, con luces, sombras y sensación volumétrica. Otros estilos muy conocidos y solicitados son

los tribales, el japonés tradicional, el Kawaii, 3D, biomecánico, puntillismo, blanco, fluorescente, acuarela, minimalista, neo tradicional, geek, trash polka, black work o el temporal de henna.

Ilustración deportiva

Bajo esta categoría se amparan ilustraciones de la gente, acciones y escenarios propios de cualquier evento deportivo. Dibujos animados, arte cómico, dibujos instructivos de fitness y ejercicios, imágenes biográficas de estrellas del deporte o momentos históricos son demandados por editoriales, publicaciones, televisiones, licencias, etc.

Ilustración de comida

Hay muchos ilustradores que se enfocan únicamente en la ilustración de alimentos. La comida ocupa un lugar especial en la cultura visual y es una rama muy popular hoy en día, gracias al aumento del interés por todo lo relacionado al mercado gastronómico. Las cadenas nacionales de restaurantes, los fabricantes de alimentos, los editores de libros de cocina, las agencias de publicidad, las bodegas, las revistas de viajes y gastronomía y los mayoristas y minoristas de frutas y verduras son ejemplos de los tipos de empresas que buscan arte culinario agradablemente ilustrado. Podemos encontrar ilustraciones de comida en blogs, revistas, libros de cocina, redes sociales y otros medios.

Ilustración de moda

Campo conocido por todo el mundo y un tipo de ilustración muy solicitada. Sin embargo, no siempre los dibujos de moda están hechos por diseñadores de moda. En ocasiones, fabricantes y cadenas contratan artistas para publicitar la moda que venden. Un ilustrador de moda debe conocer los tipos de estampados e impresiones, capturar telas y prendas y dibujar la figura humana en un estilo propio con posturas interesantes y estilizadas.

Asimismo, el ilustrador de moda actual idea representaciones visuales fieles o novedosas a partir de un contexto, concepto o personajes protagonistas, en diferentes formatos, generalmente de comunicación gráfica impresa, artística o digital. Pueden usarse en campañas publicitarias, alta costura, redes sociales, colaboraciones con firmas, mundo editorial, ilustración y diseño, entre otros.



Retratos en diferentes técnicas.

Ilustración de retrato

Se crean retratos de celebridades, figuras políticas, dignatarios, cantantes, actores y actrices...así como retratos o caricaturas de personas comunes en una amplia variedad de estilos, técnicas y medios. Existe una fascinación en el público por ver imágenes creativas, bien dibujadas que reflejen estéticamente el carácter y la esencia del sujeto.

Ilustración para licencias

Los artistas que crean arte y gráficos personalizados para camisetas, gorras, chaquetas, emblemas, parches, tazas, muebles para el hogar, telas, artículos de regalo, productos, prendas de vestir, artículos

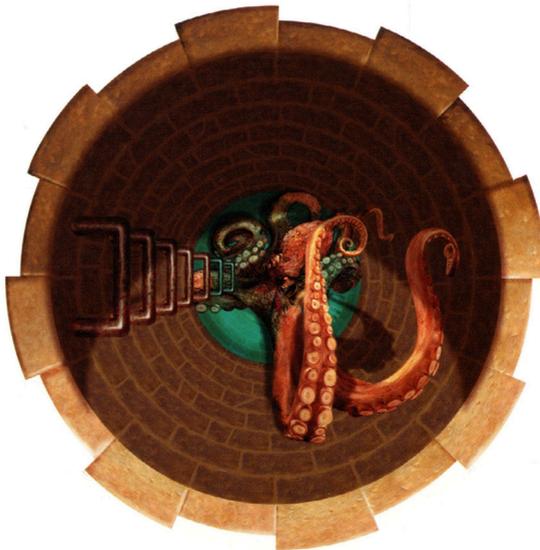
de papelería, juguetes, tablas de snowboard, tablas de surf, máquinas de pinball y casi cualquier producto o mercancía. Ilustración de estampados y patrones, aplicables a telas y tejidos, pero también papeles pintados, envoltorios de regalo, artículos de papelería, calendarios, etc. es otra especialización en arte ilustrativo. La ilustración para **tarjetas de felicitación**, a veces animadas, y **regalos** es otra categoría de gran demanda.

Ilustración juegos de mesa

Se encarga de ilustrar las cartas, los tableros, personajes de los juegos y otros elementos usando la creatividad y la imaginación para llamar la atención y crear proyectos memorables.

Artista de galería

Convertirse en un artista de galería es una gran oportunidad para los ilustradores que prefieren dirigir sus talentos hacia proyectos más “personales”. Temas como el paisaje, la naturaleza muerta, la figura humana, plein air, etc., son los más populares en el mercado de las galerías. Además, los medios aceptables para el arte de galería van



Pulpo. Ilustración anamórfica.

desde todas las formas de pintura (óleo, acuarela, acrílico) hasta todos los tipos de dibujo (grafito, carboncillo, tinta). Antes de los días de Internet, los artistas estaban limitados a las galerías de su área local. Hoy en día, un artista puede recorrer las obras de las galerías de todo el mundo para encontrar la que mejor represente su propio estilo y la mayoría de los sitios de las galerías incluyen pautas de presentación.

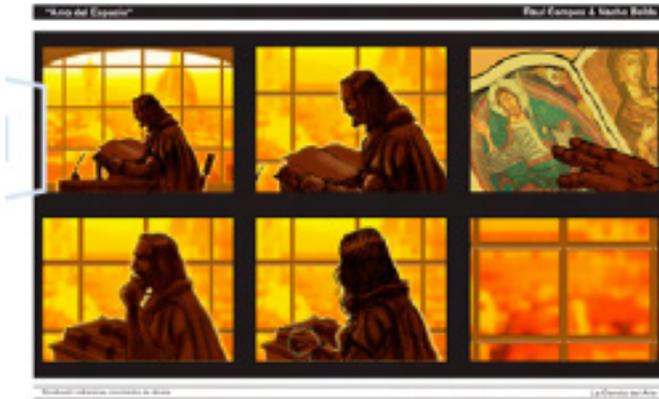
Cartel y arte impreso de edición limitada permiten al ilustrador una mayor independencia y control sobre qué ilustra, cómo se publica y dónde se vende además de ser una buena manera de complementar los ingresos.

Arte Mural

Ya sea dibujar una pared, un techo o una acera, un muralista exhibe su trabajo en un gran formato y en un lugar público. Los artistas de murales reciben encargos de un gran grupo de clientes potenciales que incluyen instituciones educativas, corporaciones, comités de embellecimiento de ciudades y pueblos, propietarios urbanos, minoristas e incluso propietarios de viviendas que desean un mural en su hogar. El artista aporta un toque personal a tales proyectos con un estilo de arte único que es un reflejo de su propia visión. Especialmente impactantes son los trabajos de **arte anamórfico** que, observados desde un punto de vista concreto, aparecen como escenas tridimensionales.

Animación

Los principales estudios de cine y las productoras cinematográficas tienen posiciones para el prometedor artista de animación. Es un gran lugar para entrar en el negocio de los dibujos animados o largometrajes, ya que ofrece la oportunidad de participar en el desarrollo de una película, así como aprender la dinámica de la industria. Sin embargo, los largometrajes no son el único lugar para enfocar las ambiciones de animación de uno, ya que otros medios también producen películas animadas. Las empresas que crean películas de capacitación corporativa, películas educativas para niños, juegos de computadora, tarjetas de felicitación de Internet, comerciales para televisión e Internet, así como películas informativas/de servicio público para la industria y el gobierno, necesitan animadores talentosos. La tecnología actual también permite a los artistas crear sus propias producciones animadas que pueden enviar a los productores para una posible producción comercial, o participar en festivales de cine de todo el mundo para exposición pública y posible venta a distribuidores de películas.



Storyboard "La Magia de la perspectiva".

Ilustración de storyboard

También llamado guion gráfico, es un grupo de ilustraciones que se muestran en secuencia para servir de guía para entender una historia, o seguir la estructura de una película antes de que se filme, o visualizar una animación. En el caso de la publicidad el storyboard se utiliza para los spots publicitarios en la primera etapa de una campaña.

Concept artist

Un artista de concepto diseña personajes, props, vehículos y entornos para usar en videojuegos, películas y anuncios. Un artista conceptual trabaja como parte de un equipo que desarrolla todas las facetas de escenarios ficticios para el entretenimiento. Los artistas conceptuales crean escenas de fondo, pinturas mate para unirlas con imágenes de la vida real e incluso mundos completos. Básicamente, cualquier escena inexistente o imposible de filmar necesita un artista para crear los detalles de los personajes, escenarios u objetos. Otro gran campo del arte de preproducción es la recreación de períodos históricos en el cine.

El diseño de preproducción, combina labores artísticas y de diseño, que en ocasiones son términos que se usan de manera errónea. Arte y diseño, dos disciplinas que tienen ciertas semejanzas y relación, pero que cuentan también con características muy dispares. Artistas y diseñadores se mueven en entornos similares, y en algunos casos



Diseño de escenarios y personajes del corto "Rojo es el nuevo Azul".

comparten técnicas e incluso formación, aunque la tendencia es la especialización. Para evitar confusiones, una diferencia puede ser contemplar la función y finalidad de los productos generados en cada caso. Otra diferencia puede ser el efecto que produce en quien los contempla. El Arte es un trabajo en si mismo, mientras que el diseño está enfocado a provocar una elección. El diseño tiene función comunicativa mientras que el arte busca provocar una emoción. El diseño no está tan sujeto a interpretación, es más claro en cuanto a lo que quiere comunicar. En definitiva, el artista no tiene por qué dar vida a una obra funcional, mientras que el diseñador sí tiene que hacerlo. El diseño, es una respuesta a un problema, y apunta a una audiencia determinada. Lo que busca en estos casos es que las personas a las que se dirige entiendan el mensaje que quieren transmitir. Para el diseño de preproducción el objetivo principal es transmitir la representación visual de un diseño, idea o estado de ánimo para su uso en el cine, los videojuegos, la animación, la ilustración o el cómic, antes de que sea usado en el producto final.

Mientras que un diseñador tiene en la mayoría de los casos clientes, y debe ceñirse a sus peticiones fielmente, en la creación de una obra de arte, generalmente, no interviene nadie más que el artista. Aunque a veces puede realizar obras por encargo, generalmente los clientes que tiene no suelen inmiscuirse en el proceso creativo ni en las técnicas que utiliza.

Stock Illustration

En el sitio web de iStock aparece:

“Las ilustraciones de stock y los vectores a menudo pueden transmitir tus ideas mucho mejor que una foto. Y con todas las opciones novedosas y asequibles que te ofrece iStock, seguro que encuentras el contenido visual adecuado para captar el interés de tu público.

Nunca subestimes el poder de una simple línea negra, de un diseño plano moderno o de una ilustración dibujada a mano. Encuentra todo esto y mucho más entre los millones de imágenes que te ofrecen nuestras colecciones.”

Este mercado ofrece al ilustrador la mayor libertad para crear. Al artista se le ocurre cualquier diseño, tema o personaje que prefiera, luego publica las imágenes en un sitio de ilustraciones y espera a que los clientes compren los derechos para usar la imagen. Muchos ilustradores que están involucrados en esta línea de arte tienen cientos de imágenes a la venta en sitios web de stock art, lo que genera un flujo constante de ganancias. Cada pieza se vende a los clientes para un uso único, lo que permite que cualquier anunciante, editor o diseñador de todo el mundo compre el mismo arte repetidamente.

Es paradójico, pero se ha acusado a las ilustraciones de stock de perjudicar al mundo de la ilustración, ya que por lo general los resultados de su uso producen imágenes inferiores, más baratas y de menor calidad.

D O
S S I
E R

MARINA RODAS SÁNCHEZ

COVADONGA PALACIO PÉREZ

JOSÉ LUIS ROZÚA LUCENA

ALICIA GARCÍA MORAL

SANDRA VALDIVIESO DOMÍNGUEZ

ESTELA GRANADOS FERNÁNDEZ

JUAN CARLOS LARA BELLÓN

PABLO GARCÍA MORAL

JUAN CARLOS RUIZ BURGOS

JOSÉ LUIS RAMOS MUÑOZ

MARIBEL CONEJERO

JACOB PORTILLO PALMA

CELIA JIMÉNEZ TORRES

LOLA MOLINA MARZOLINI

EMILIO CEREZO

MURDO ORTIZ.

JOSE GRACIA PASTOR

PEDRO CABALLERO AMEDEY

BEATRIZ IGLESIAS

ALBA FRESNEDA

OSCAR JIMÉNEZ VARGAS

ANTONIA ESCAMILLA

NARCISO JIMÉNEZ GARCÍA

GABRIEL GÓMEZ ALMENZAR

NACHO BELDA

Marina Rodas Sánchez



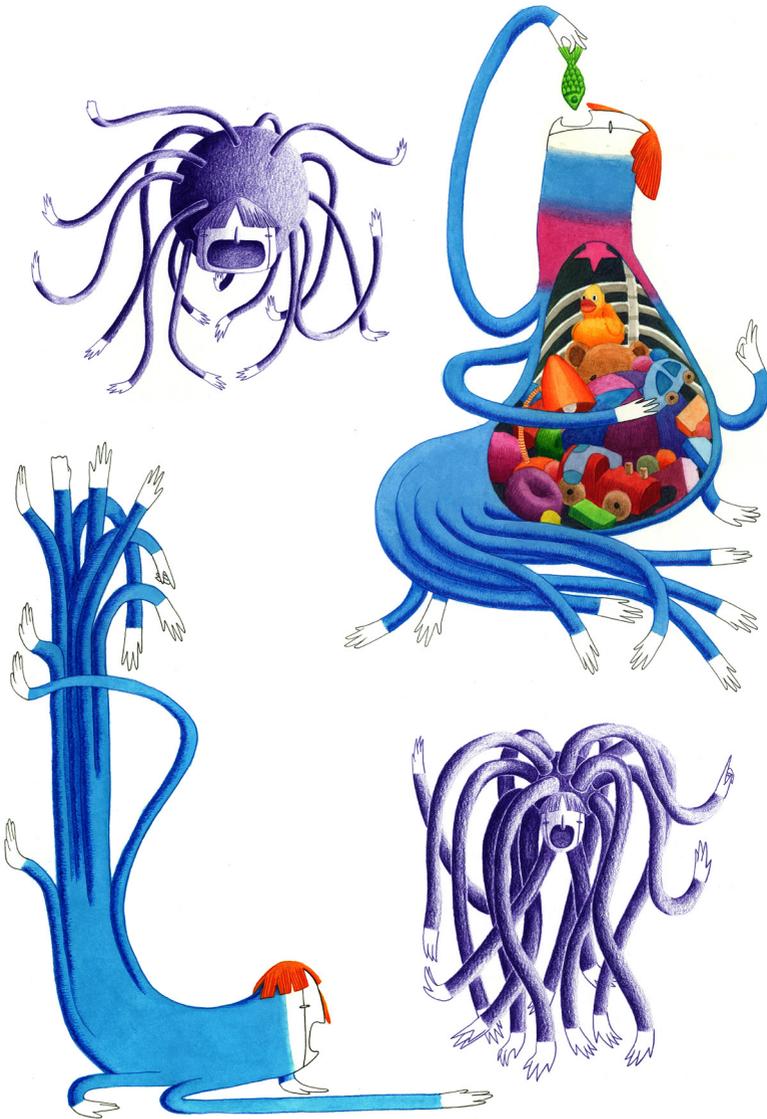
Ilustración de la Bruja. Diario de una bruja. 2016



Sin título. Obra personal



Lobo Feroz . Diario de una bruja. 2016



Brazos Largos. Diario de una bruja. 2016



Coco. Diario de una bruja. 2016



José Nicolás. El niño que casi escapó... Diario de una bruja. 2016



Alberto. *Diario de una bruja*. 2016

Covadonga Palacio Pérez



El cole de Raquel. (2021) Digital



Mariana. Heroína de la libertad. (2022) Cómic digital



Héroes. 10º Aniversario FICZONE. (2022) Digital

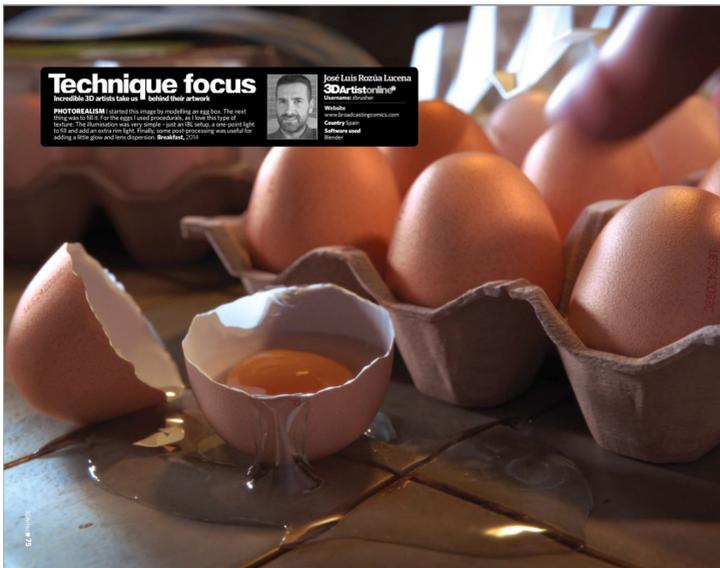


Little Red Riding Hood must die. (2017) Grafito y digital.



Historias de ranas (2018). Técnica mixta y digital

José Luis Rozúa Lucena

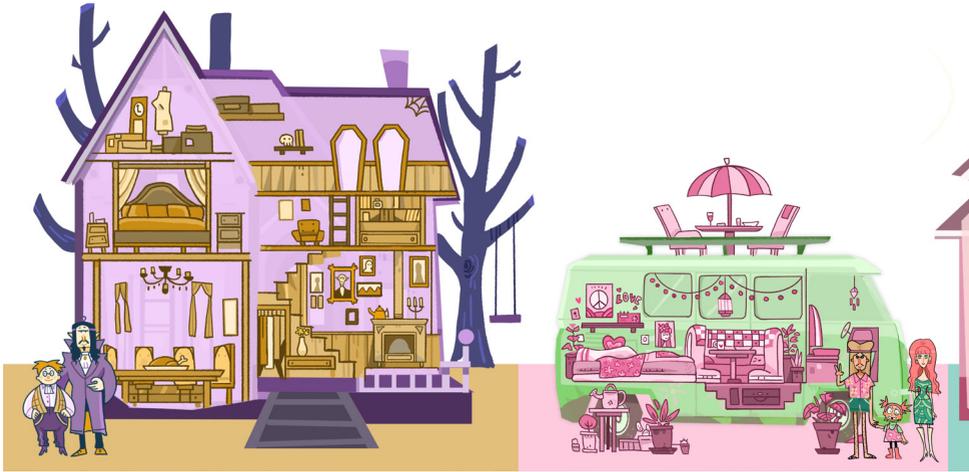


Breakfast. Fotorrealismo con Blender.



Breakfast cartoon. Fotorrealismo con Blender.

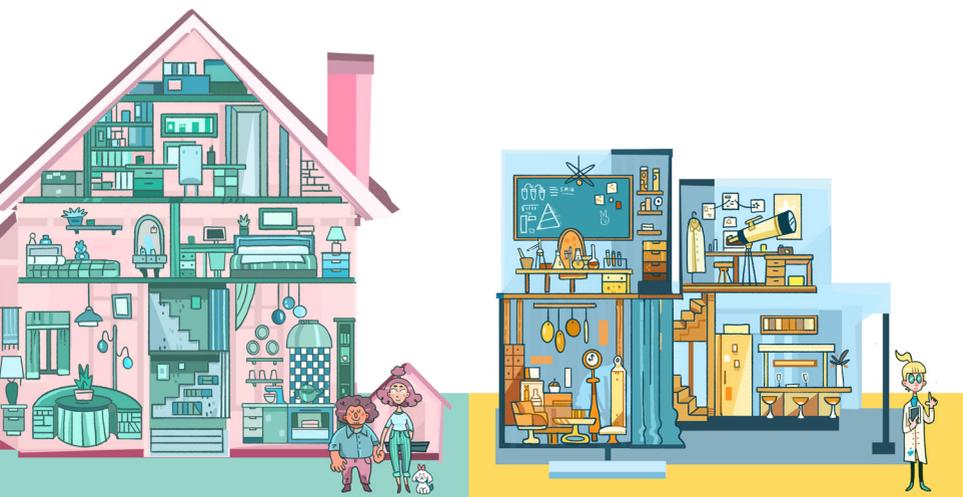
Alicia García Moral



Casitas. Infografía. Digital



*Chihiro.
Fan art Digital*



Hunter x Hunter. Fan art Digital



Yotsuba. Fan art. Digital



Howl. Fan art. Digital



Jujutsu Kaisen. Fan art Digital

Sandra Valdivieso Domínguez



*No Way Home. (2022) Dibujo digital (procreate)
Ilustración (Fanart – Spiderman No Way Home)*





*Lineup de personajes del Mago de Oz. (2021) Dibujo digital (procreate)
Arte conceptual de personajes– propuesta editorial de álbum infantil ilustrado
(El Mago de Oz)*



*Mad Father. 2021
Dibujo digital (procreate) Ilustración (Fanart – Mad Father)*



*Cruzando el lago. 2021
Ilustración digital (procreate)
Proyecto personal. Shoot for the stars! - propuesta editorial de novela gráfica*



*Página de sketches de DeltaRune. 2021
Dibujo digital (procreate). Sketches (Fanart - DeltaRune)*

Estela Granados Fernández



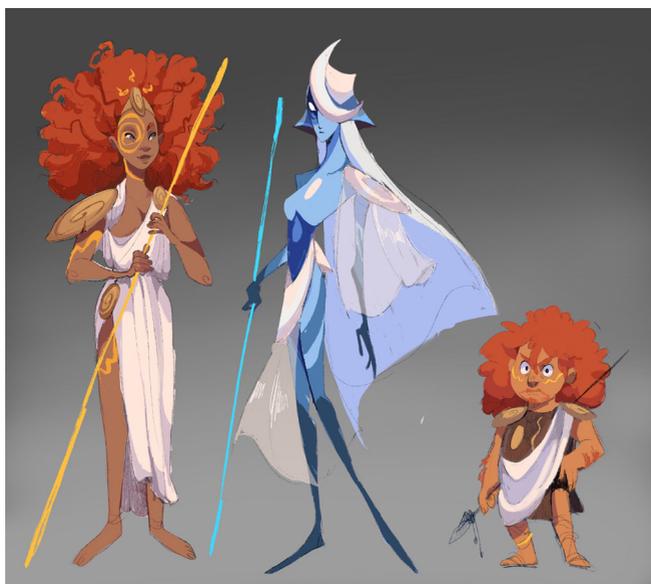
Princesas (2021). Ilustración digital. (Creada con Procreate) (fanart)



Golden wind (2021). Ilustración digital. (Creada con Procreate) (fanart)



Chainsaw man (2021). Ilustración digital. (Creada con Procreate) (fanart)



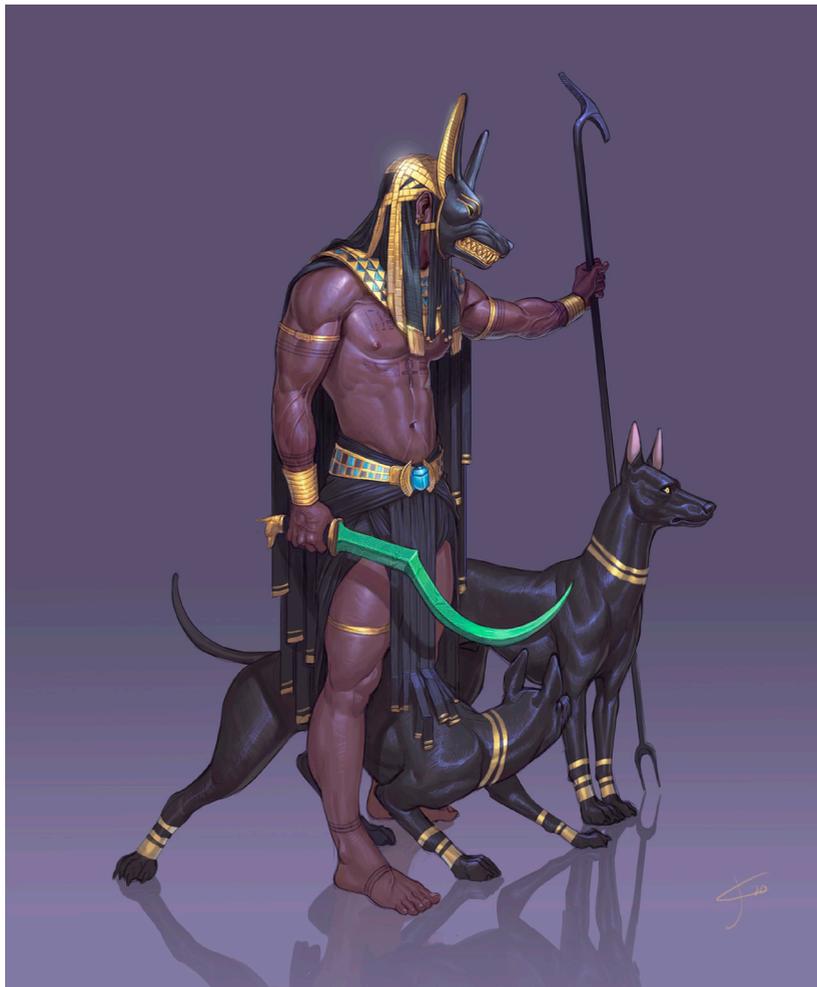
Line-up (personajes del cómic "La dama de la noche", 2021). Ilustración digital. Procreate



Padre e hijo (ilustración de cuento infantil, 2021). Ilustración digital. (Procreate)



Western witches (2021). Ilustración digital. (Creada con Procreate)



Juan Carlos Lara Bellón. Anubis

Juan Carlos Lara Bellón



Sekmeth



Horus



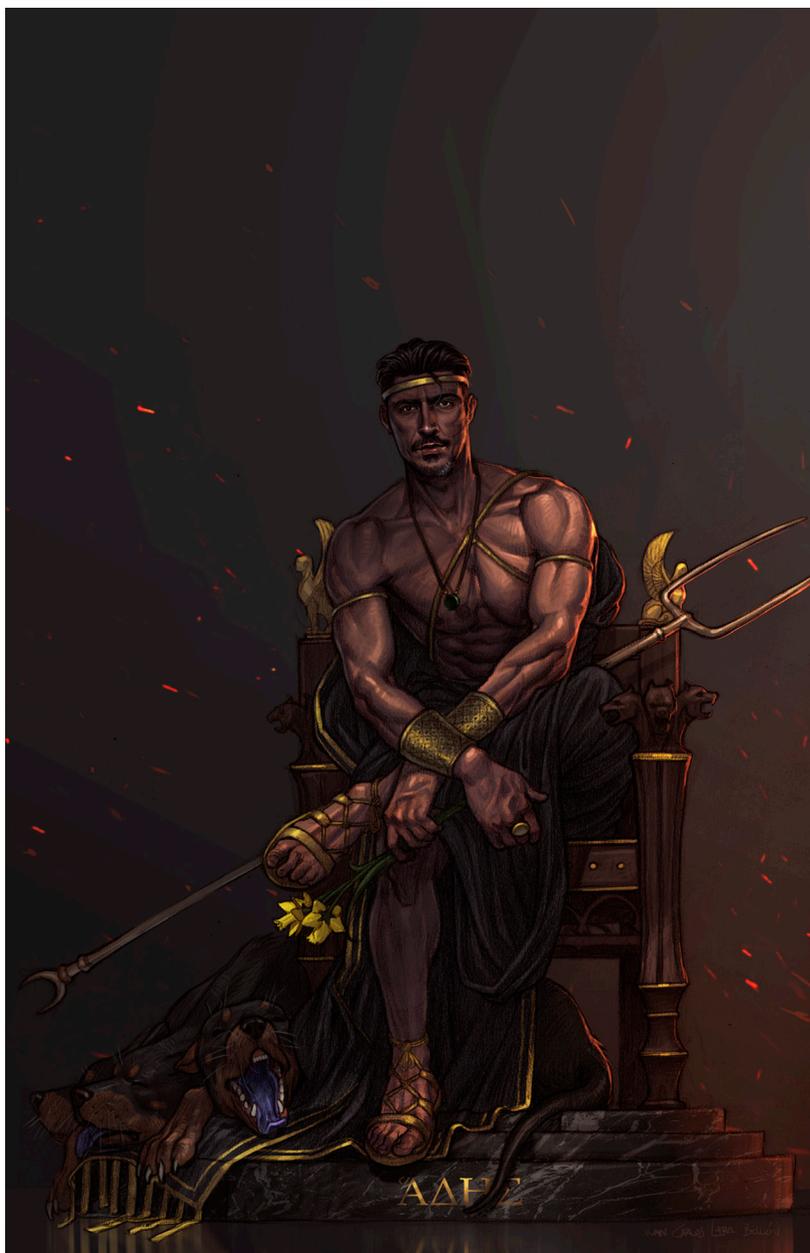
Zeus



Poseidón



Hipnos y Tánatos



Hades

Pablo García Moral

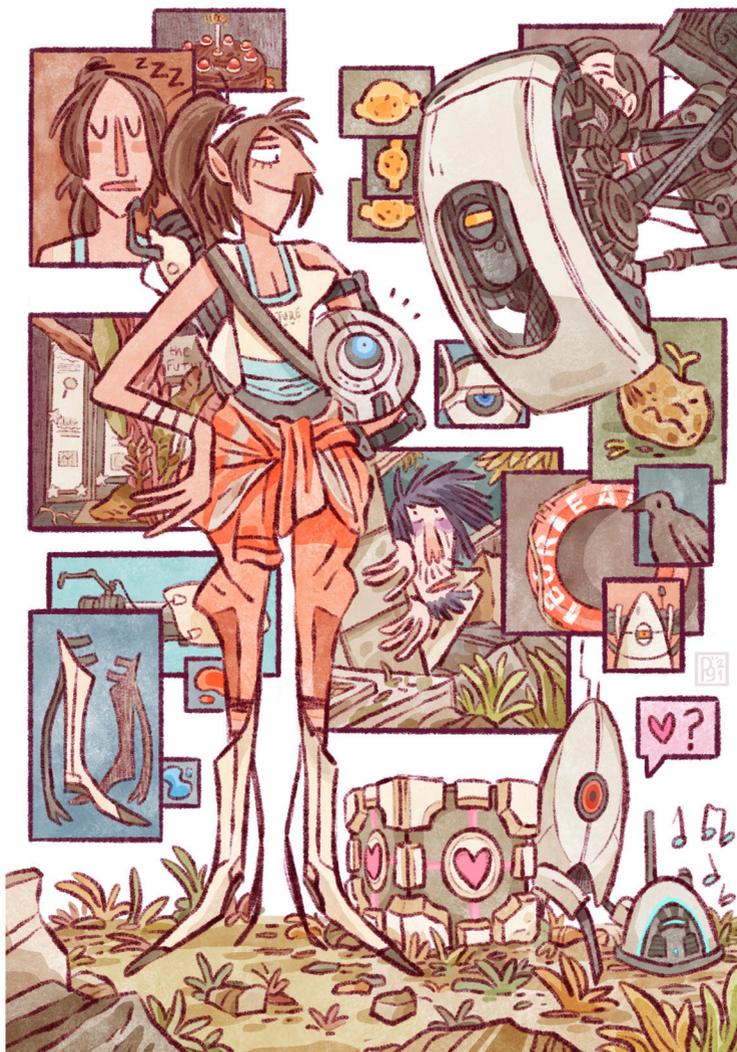




La merienda de los sectarios. Digital



Bloodborne. Fan art. Digital



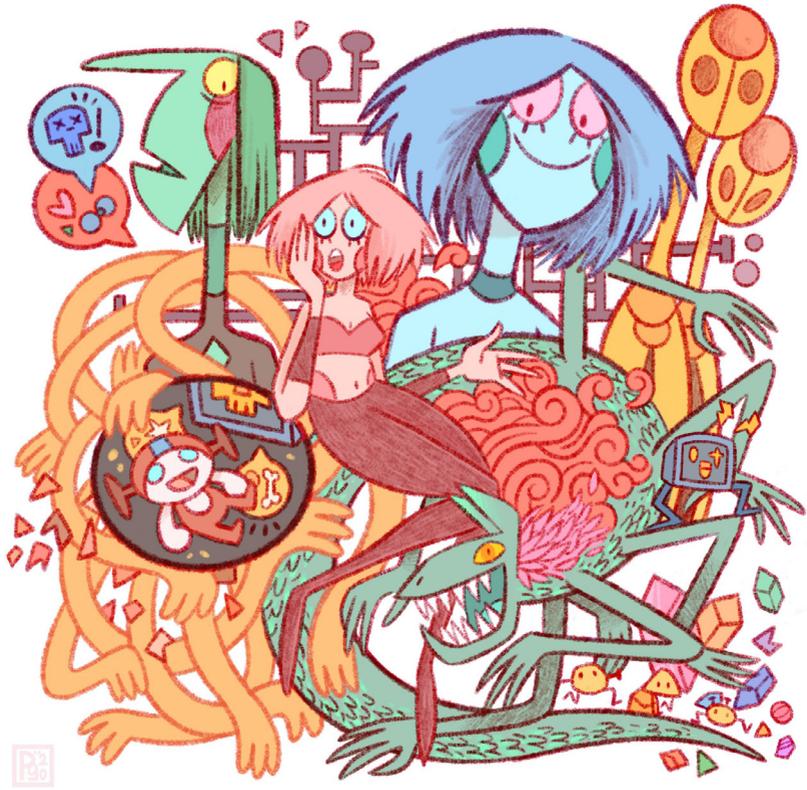
Portal. Fan art. Digital



Dark Souls. Fan art. Digital



Jaina. Fan art. Digital



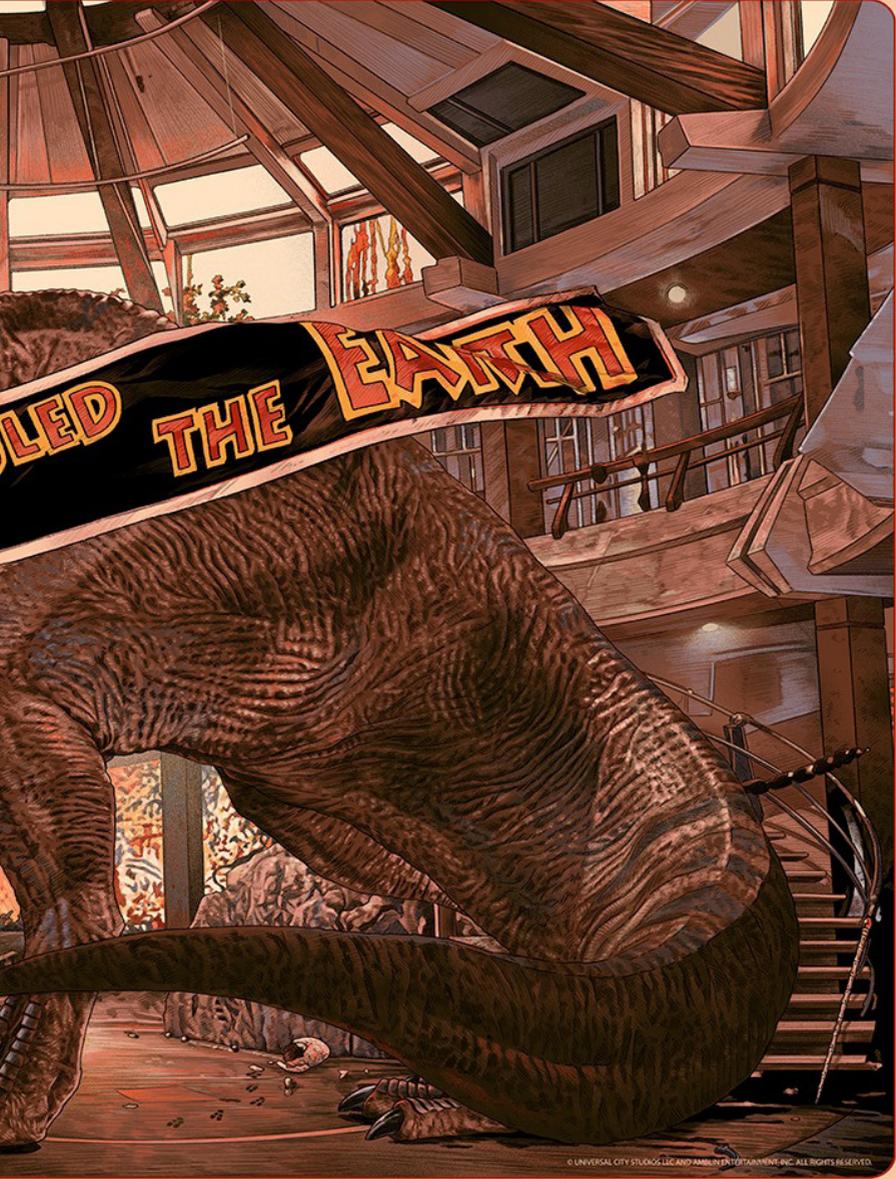
Los virus de internet. Editorial. Digital

Juan Carlos Ruiz Burgos



Dredd. 2012





Jurassic Park. 2019



Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring. 2021



Lord of the Rings. The Two Towers. 2002

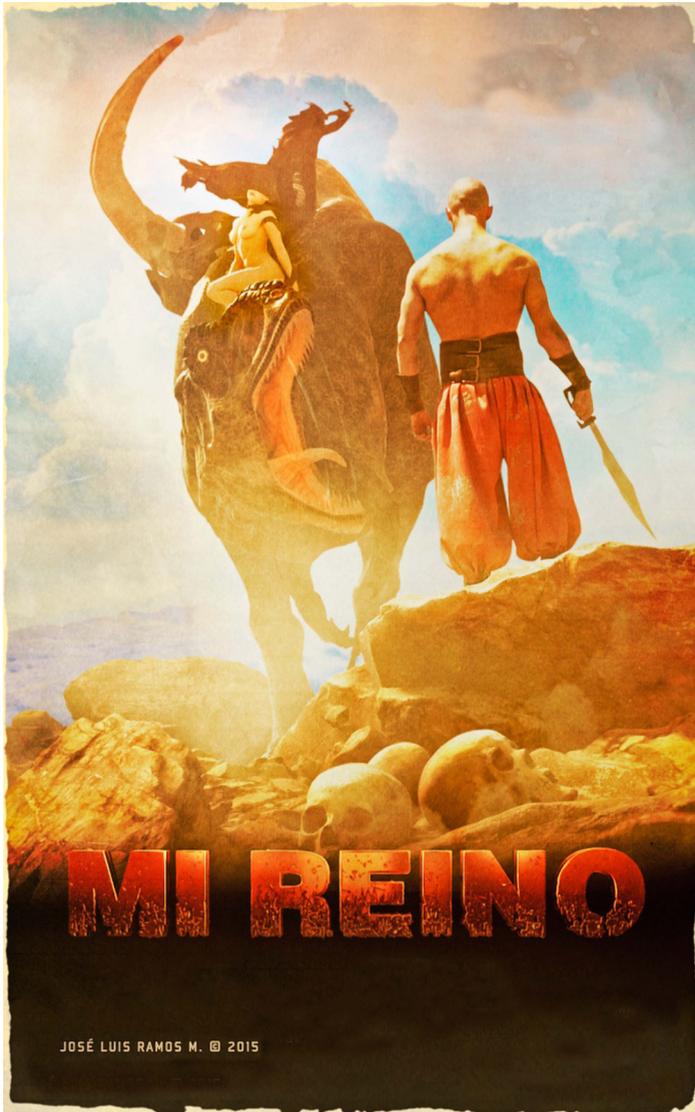


The Silence of the Lambs

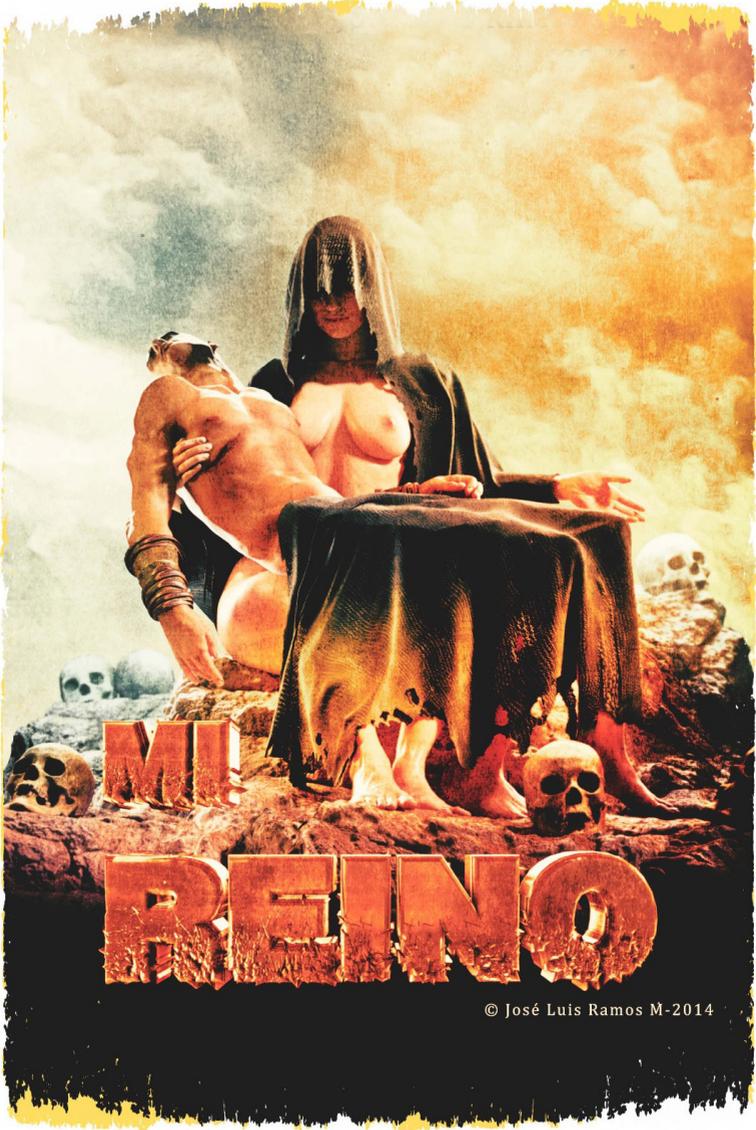


Peaky Blinders

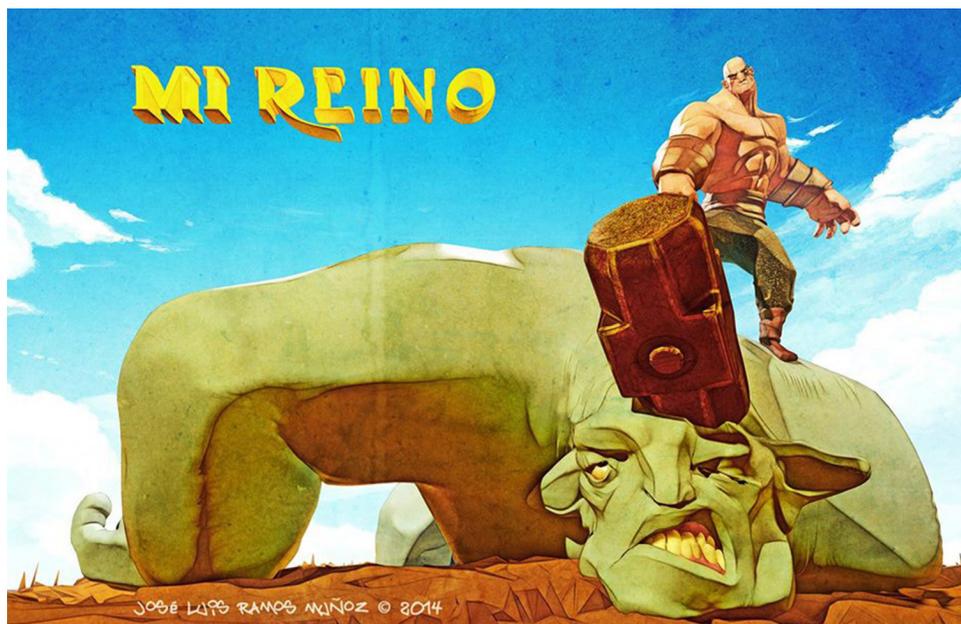
José Luis Ramos Muñoz



Mi reino. Poster. Composición digital. 2015



Mi reino. Poster. Composición digital. 2014



Mi reino. Poster. Composición digital. 2015

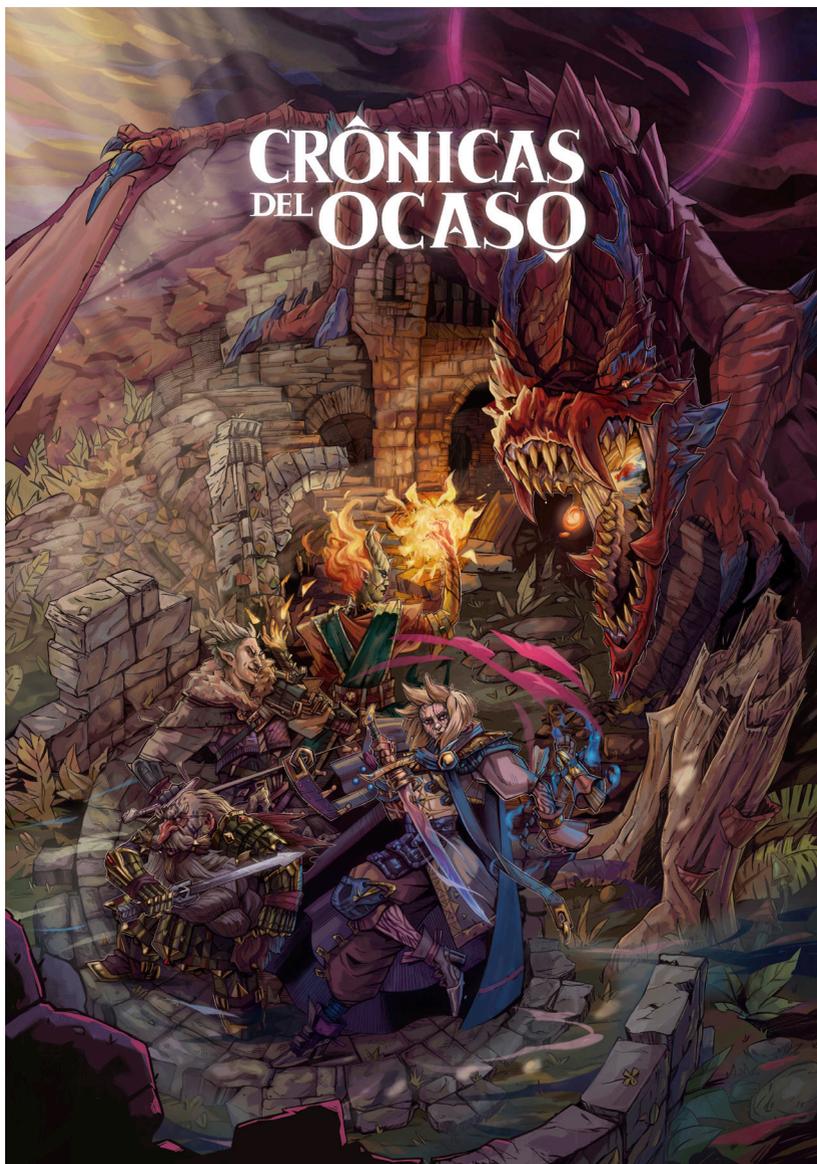


Finn. Digital. 2021



Sketch warriors. Digital. 2021

Jacob Portillo Palma



Las Crónicas del Ocaso. Juego de rol. Portada. Digital



CRÓNICAS DEL OCASO

Las Crónicas del Ocaso. Diseño de personajes. Enano



CRÓNICAS DEL OCASO

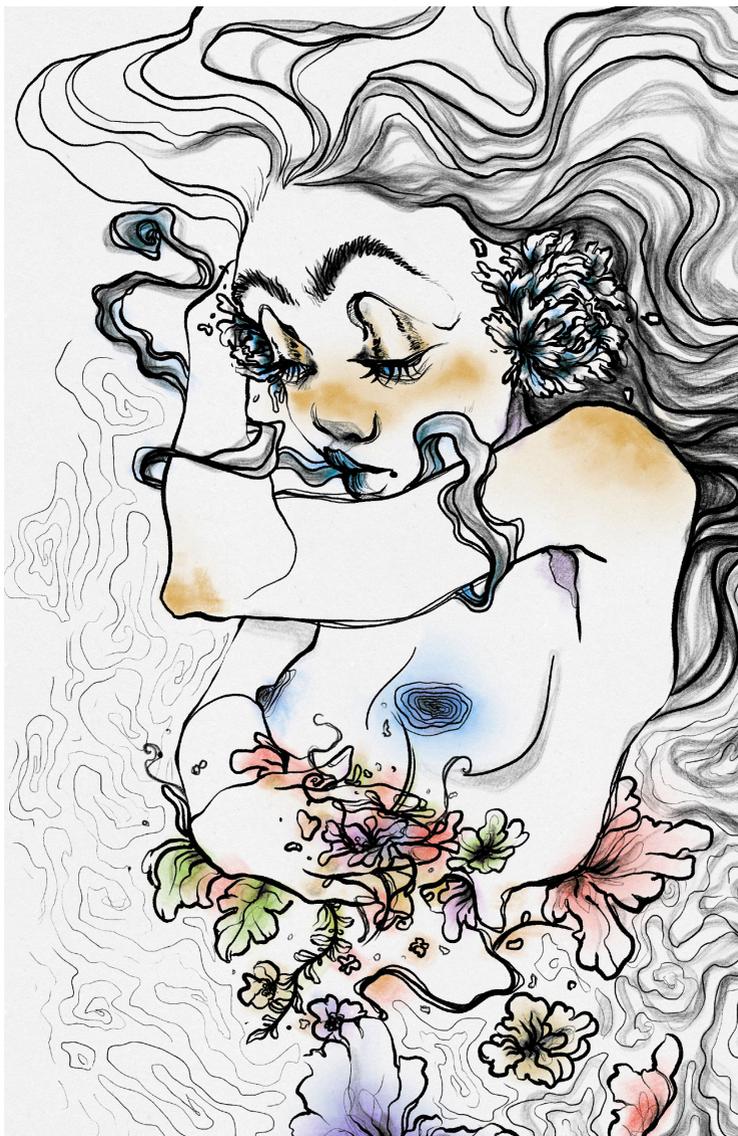
Las Crónicas del Ocaso. Diseño de personajes. Paladín



CRÓNICAS DEL OCASO

Las Crónicas del Ocaso. Diseño de personajes. Sinara

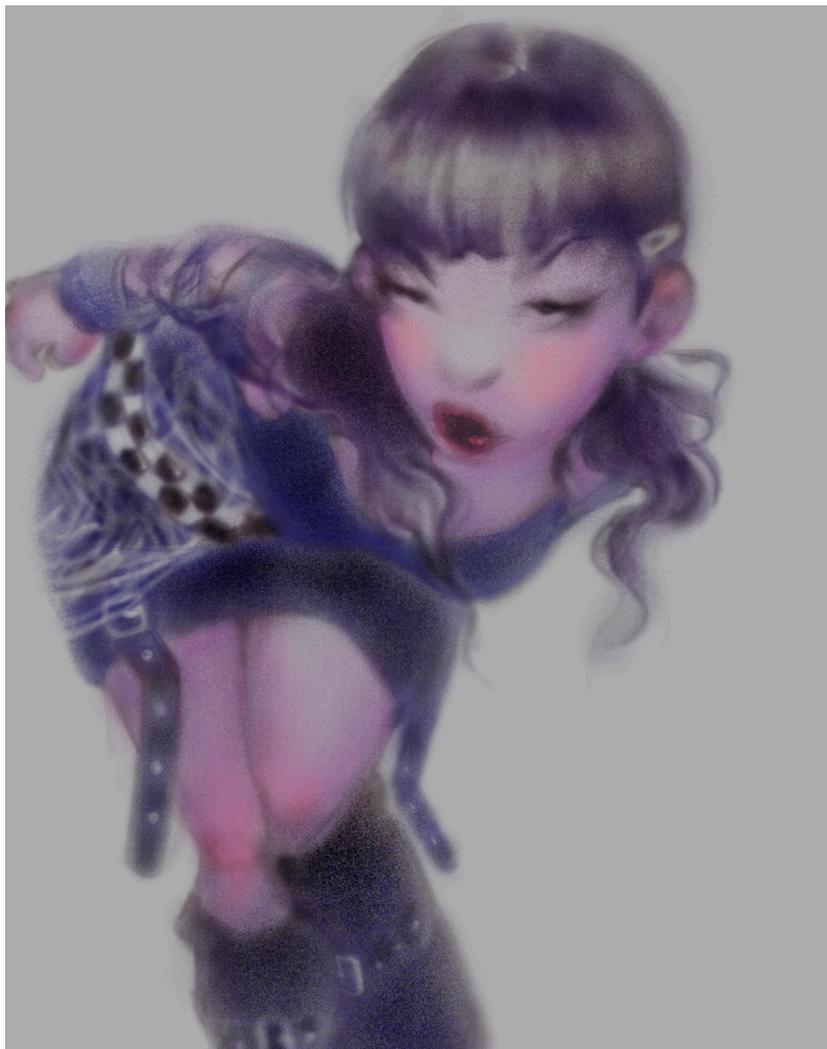
Celia Jiménez Torres



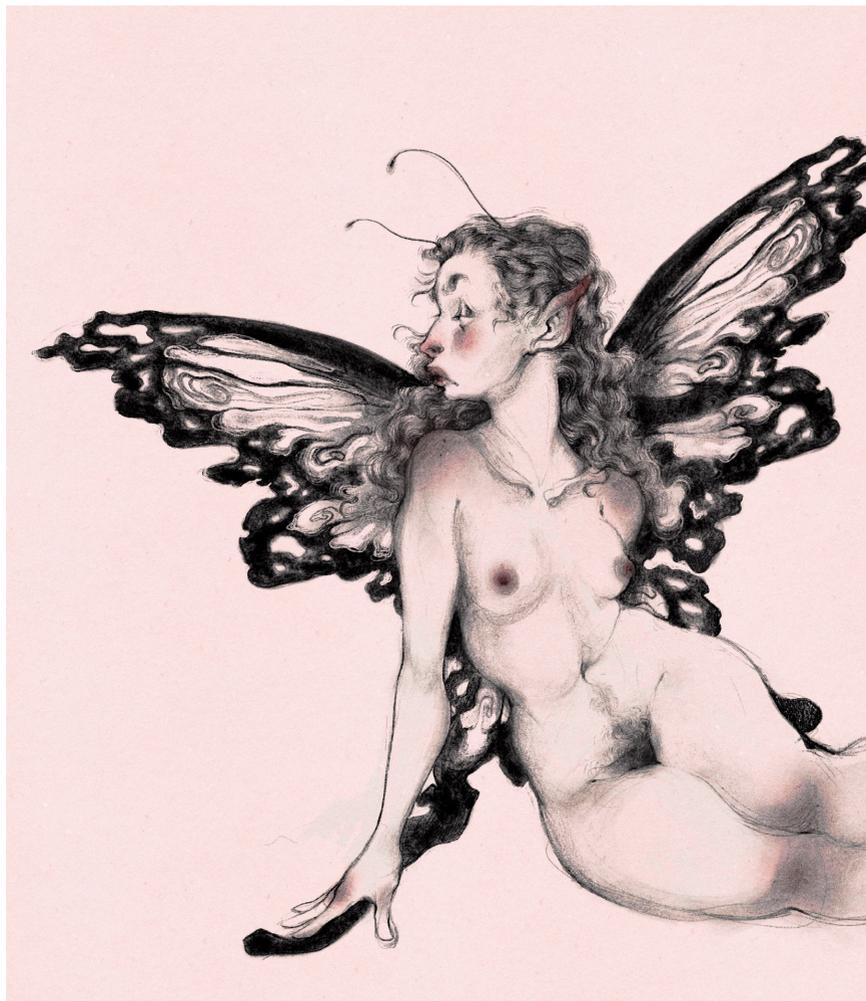
Démeter. Digital.



Luna Lunera. Digital.



Meraki. Digital.



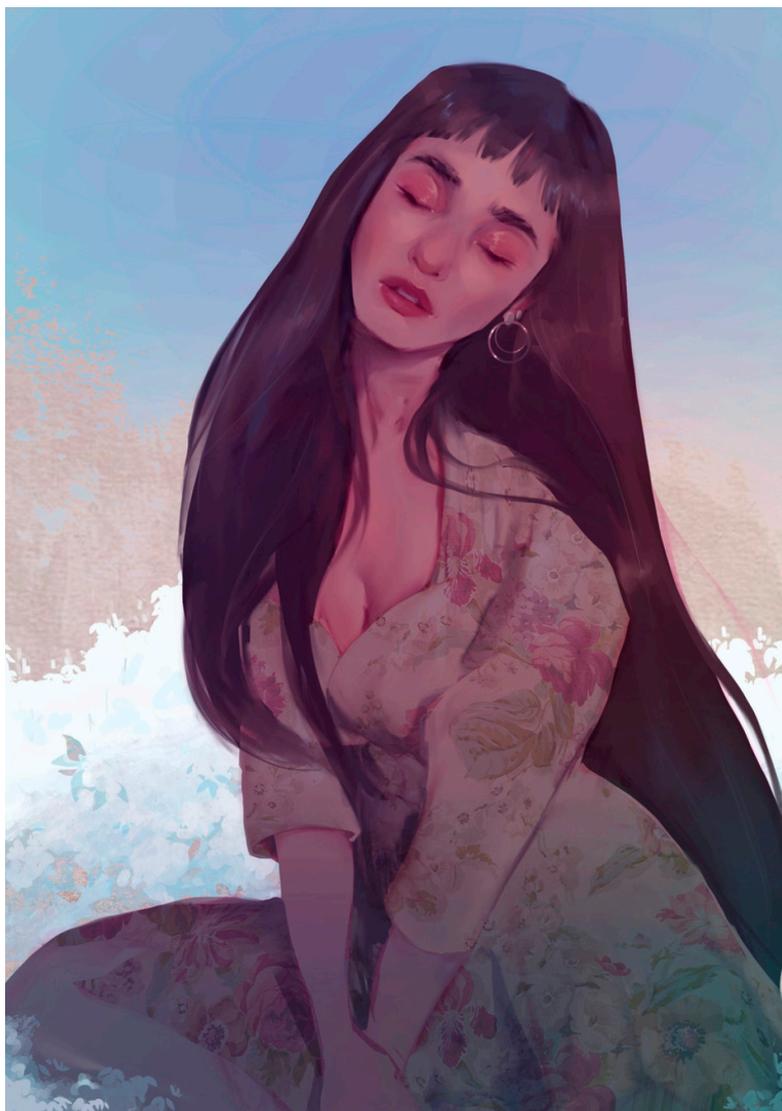
Hada. Digital.



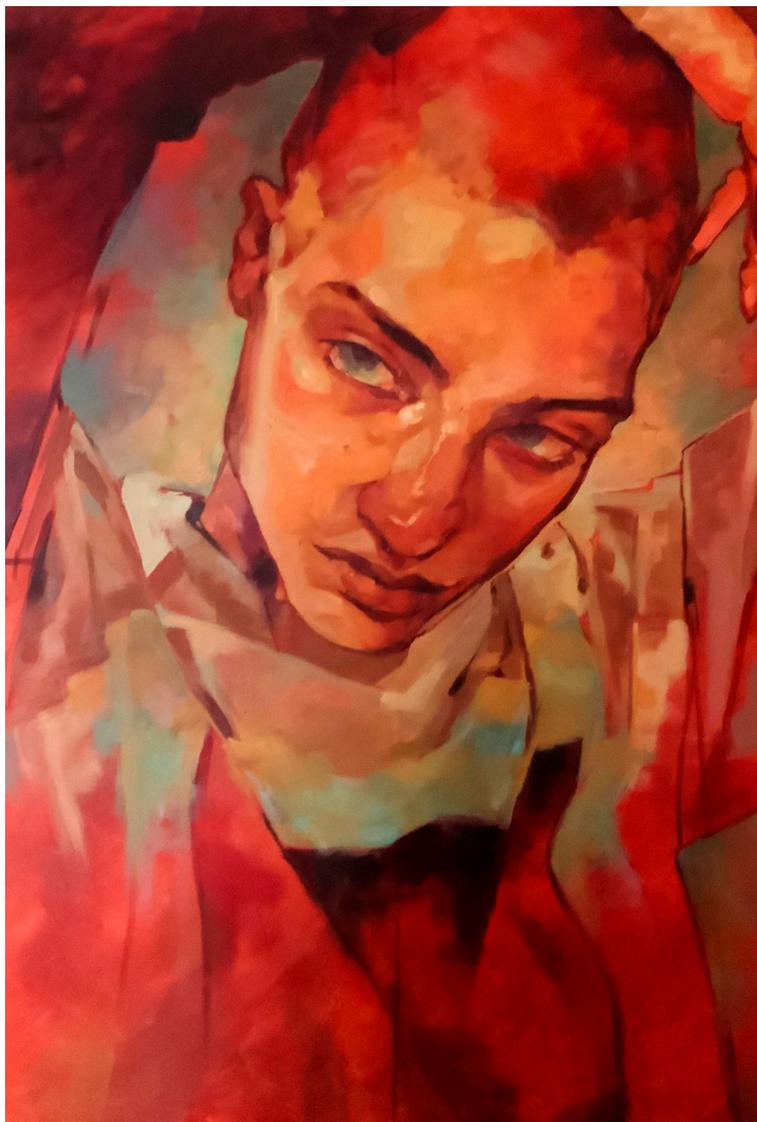
Lineup Amelie. Diseño de personajes. Digital.



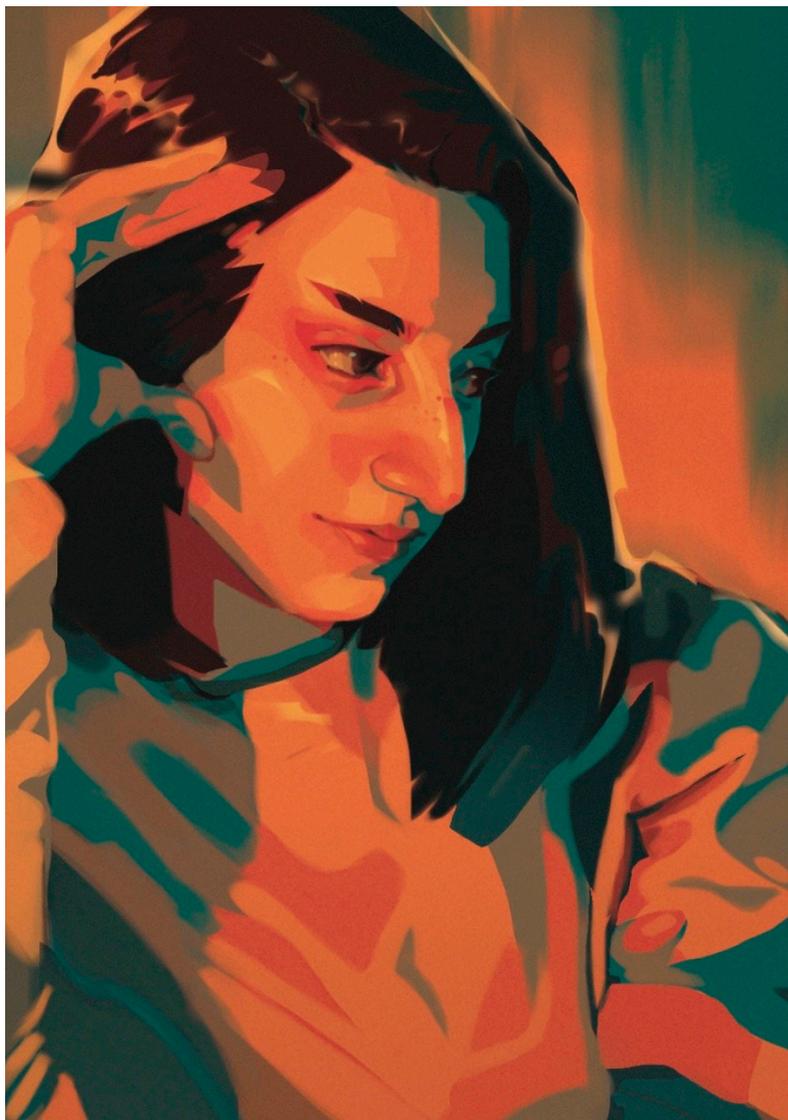
Rincones. Digital.

Lola Molina Marzolini

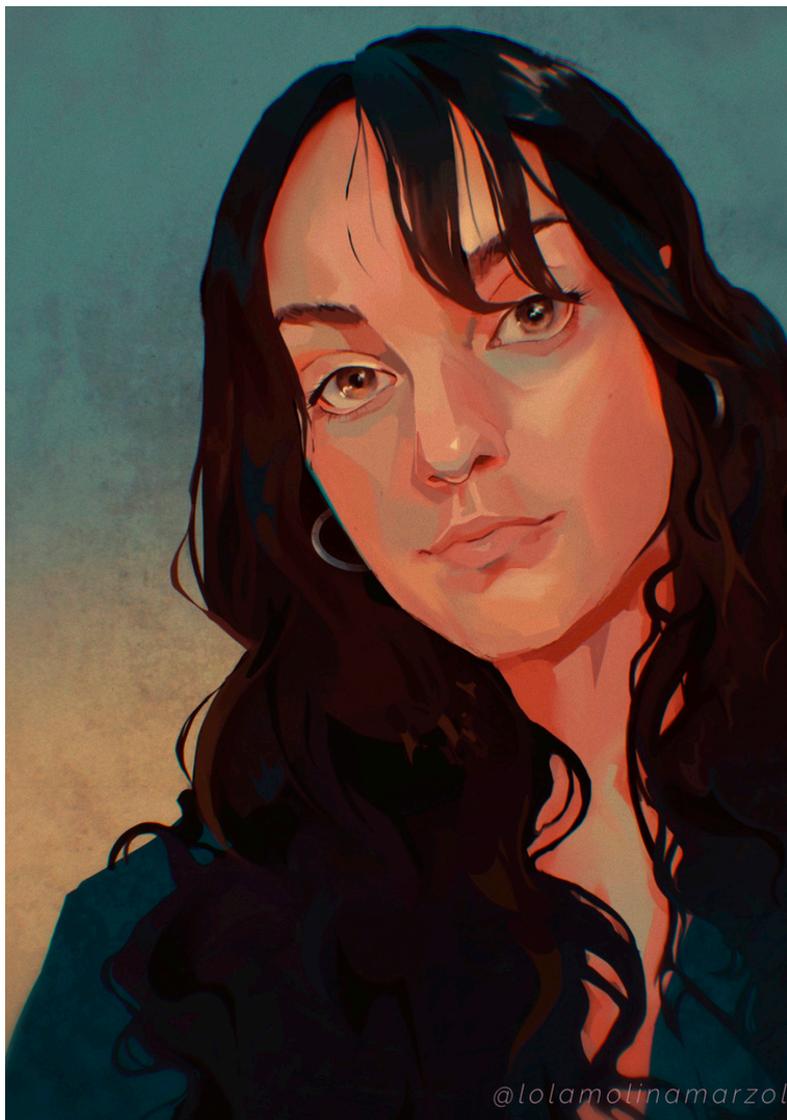
Chica en campo. Digital.



Retrato andrógino. Óleo sobre lienzo



Autorretrato. Digital.

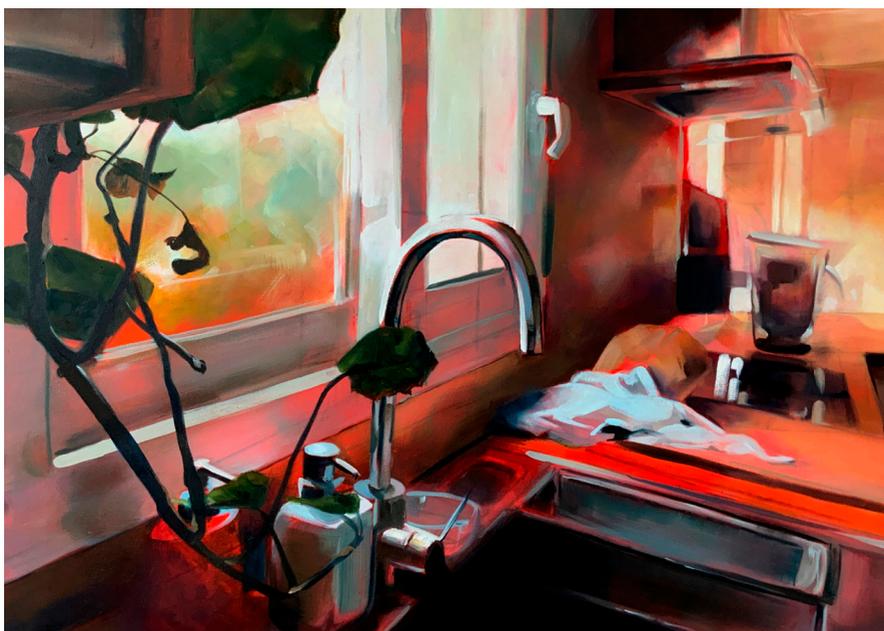


Retrato de seguidora. Digital.





De paseo con Lidia. Acrílico sobre tabla.



Mi cocina. Óleo sobre lienzo

Emilio Cerezo



2019 Almagro. Patiosoitap (colaboracion con Antonio Laguna)





2021 Comboisi-a



2021 *Culebras*



2019 *Rennes, Francia. Paisaje contenido. Tenage kick festival*



2020 Basel, Suiza. Vasos Medio Llenos Vasos Medio Vacios. Projekt Schwarzwaldbrücke



2020 Ferizaj Kosovo Reunion. MuralfestKosovo





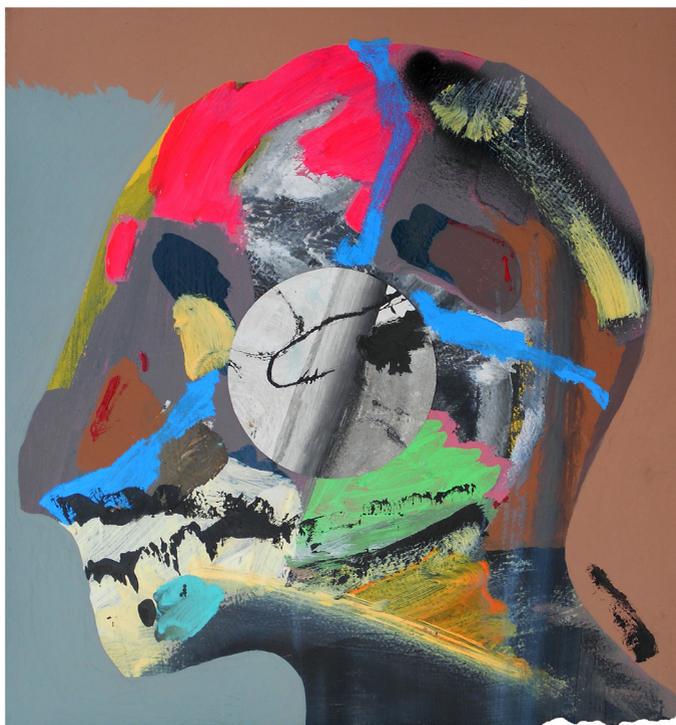
2019 Almagro. Turno de Noche (colaboracion con Antonio Laguna)

Murdo Ortiz





Técnica mixta



Cabeza endentro. Técnica mixta



Técnica mixta



Técnica mixta



Técnica mixta



Técnica mixta

José Gracia Pastor



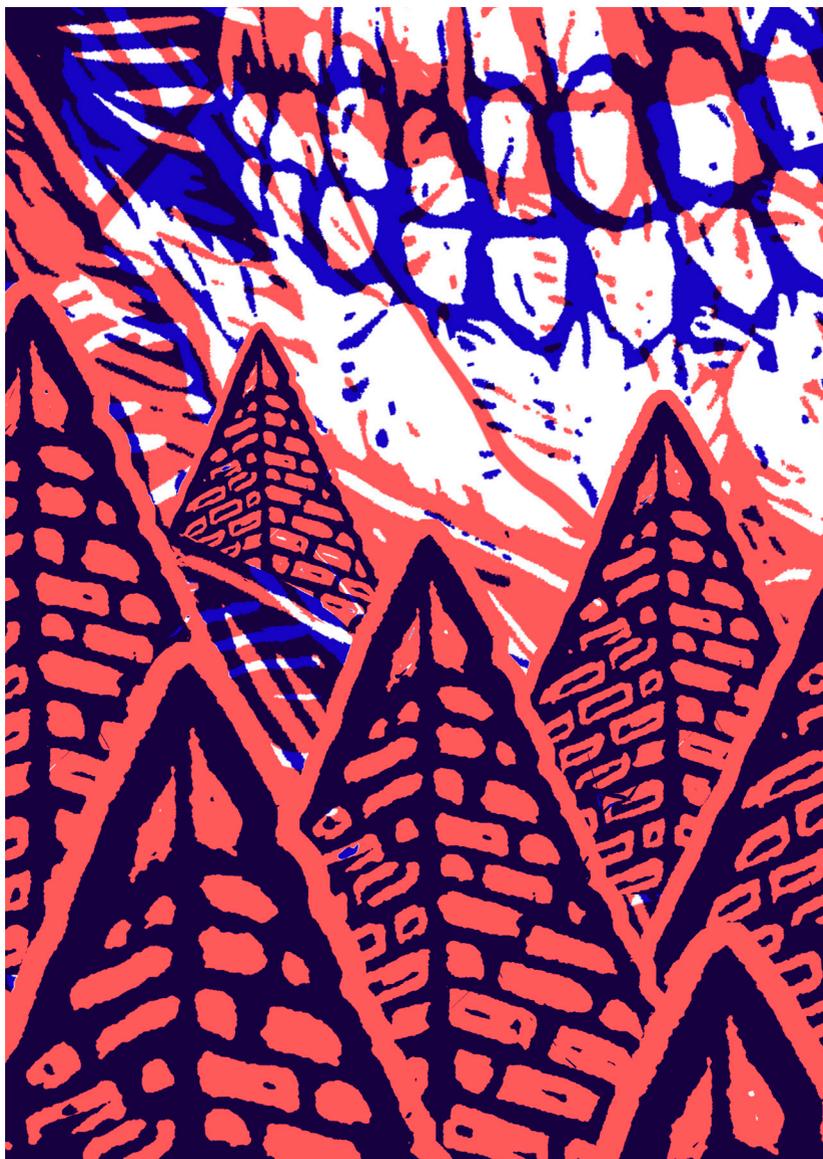
Two-tone Vision.2020. Linóleo digitalizado



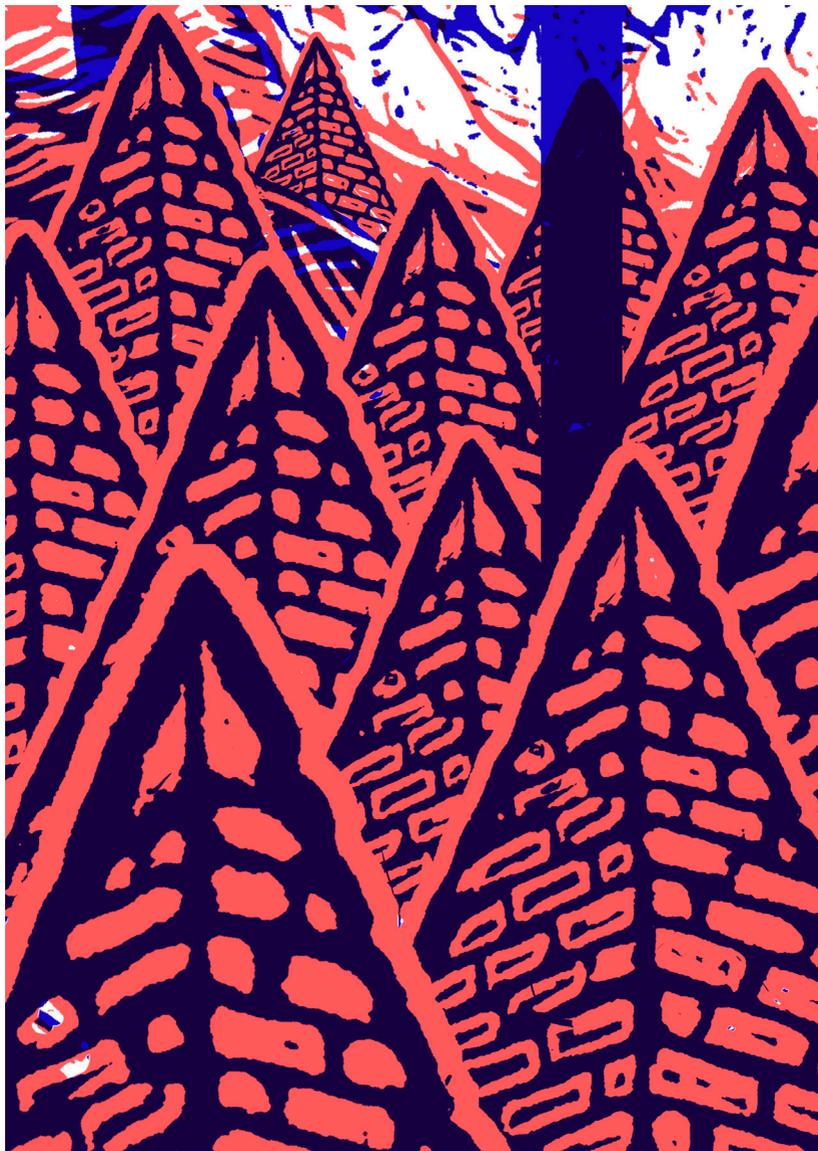
Two-tone Vision.2020. Linóleo digitalizado



Two-tone Vision.2020. Linóleo digitalizado



Two-tone Vision.2020. Linóleo digitalizado



Two-tone Vision.2020. Linóleo digitalizado

Pedro Caballero Amedey



Serpiente en llamas. Linóleo.



Calavera con co



Loromopora. Linóleo.



Loromonopera. Linóleo



Sirena. Anaglifo 3D



Águila y serpiente. Anaglifo 3D



Shoki. Demon Queller. Tatuaje de espalda.

Beatriz Iglesias



Tatuajes



*Piratas. Ilustración editorial para libro de texto de la editorial SM
Técnica: Digital (Photoshop)*

Credits Character Line-Up



Line up de personajes estilo cartoon de Justin y la espada del valor. Digital (Photoshop)



Árboles de Leyenda. Cuento de la editorial Sieteleguas. Digital (Photoshop)

Alba Fresneda



Bruja. Ilustración participación en #laurasuaresditiys. Digital, 2021



Melchor. Ilustración Rey Mago Melchor. Digital, 2020



Faces, Bocetos, exploración de caras. Digital, 2021



Faciales Finn. Finn: Expresiones faciales. Trabajo de Fin de Grado. Digital, 2020



Oni. Participación en "Character Design Challenge". Digital, 2020



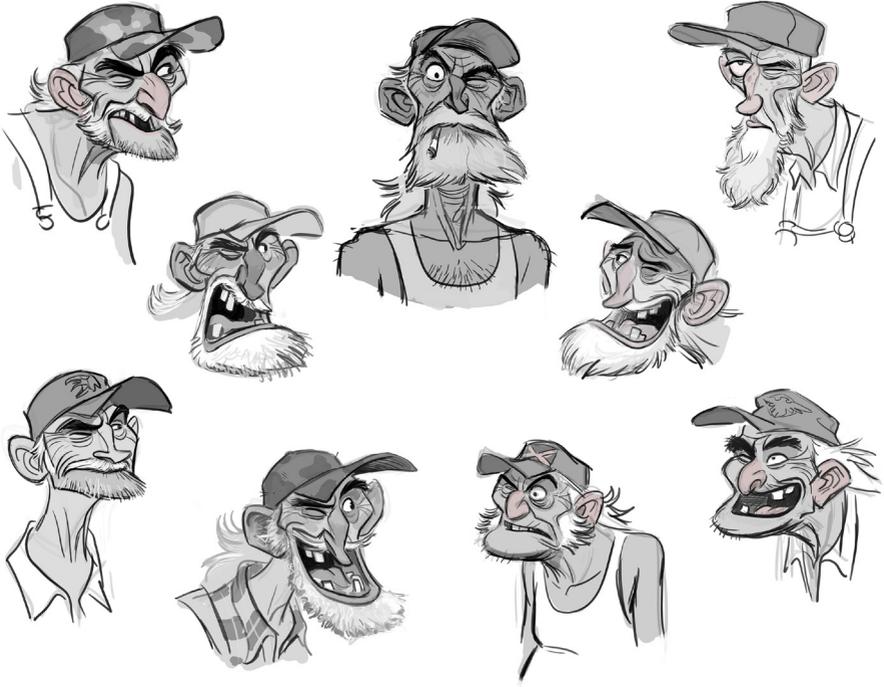
Campus cómic. Fragmento de página de cómic: "Los acantilados de Moher"

Participación en la revista Campus Cómic V. Digital, 2021



Pirata John Snake Tongue. Dtiys #alexrepollo_art. Digital, 2020

Óscar Jiménez Vargas




**LOVE DEATH
+ ROBOTS** | **THE
DUMP**
"UGLY" DAVE EARLY CONCEPTS

NETFLIX

Digital. Conceptos preliminares de "Ugly" Dave, para el episodio "El Vertedero" de la serie de animación de Netflix, "Love, Death & Robots"



BIG BLUE CAT CONCEPTS FOR "IMPOSSIBLE JOURNEY"

© El Viaje Imposible, Producciones Cinematográficas, S.L. All Rights Reserved

osokaro@gmail.com

Conceptos de Blue. Digital.

Trabajo de desarrollo visual para el cortometraje "Blue & Malone, Casos Imposibles"





Kung fu Lama. Tinta y digital.

Secuencia de movimientos de una forma de kung fu tibetano. Proyecto personal





Hoja de expresiones de Sentenza

Digital. Trabajo personal de interpretación en estilo de animación de Sentenza, de la película de "El Bueno, el Feo y el Malo"

JUSTIN
KNIGHTS OF VALOUR

Talía

Lápiz, tinta y digital. Conceptos preliminares y diseño final de Talía, personaje del largometraje de animación "Justin y La Espada del Valor"



osokaro@gmail.com

Antonia Escamilla



Sibila render. Digital, 2021



Priestess of Ares. Digital, 2021



Intelligence Operator Costume Iterations. Digital, 2021

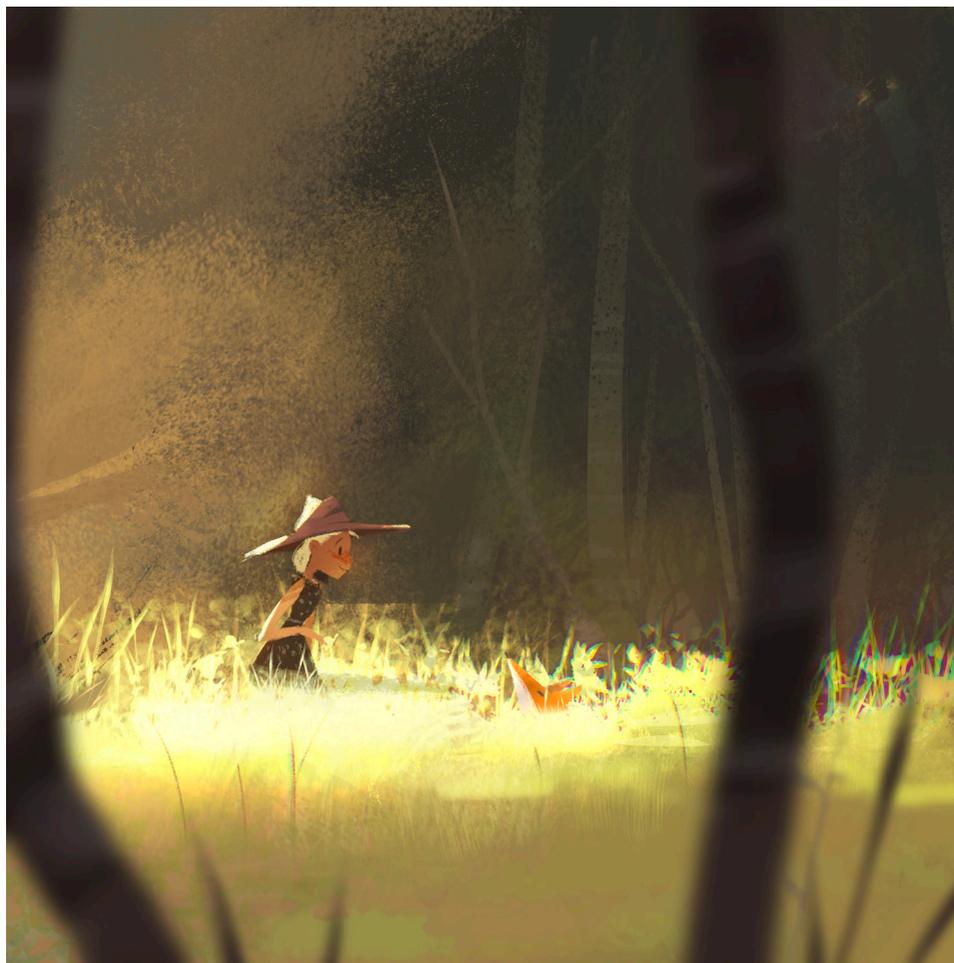


Fighter pilot render. Digital, 2021



Sun Priest render. Digital, 2021

Narciso Jiménez



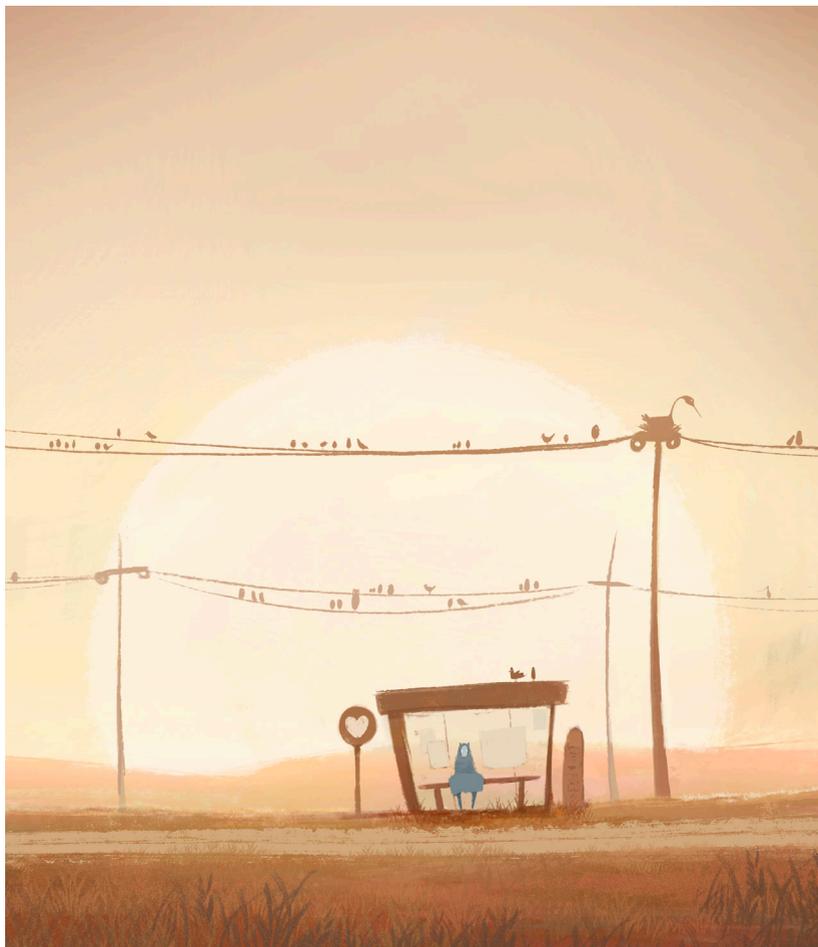
“New friend”. Digital



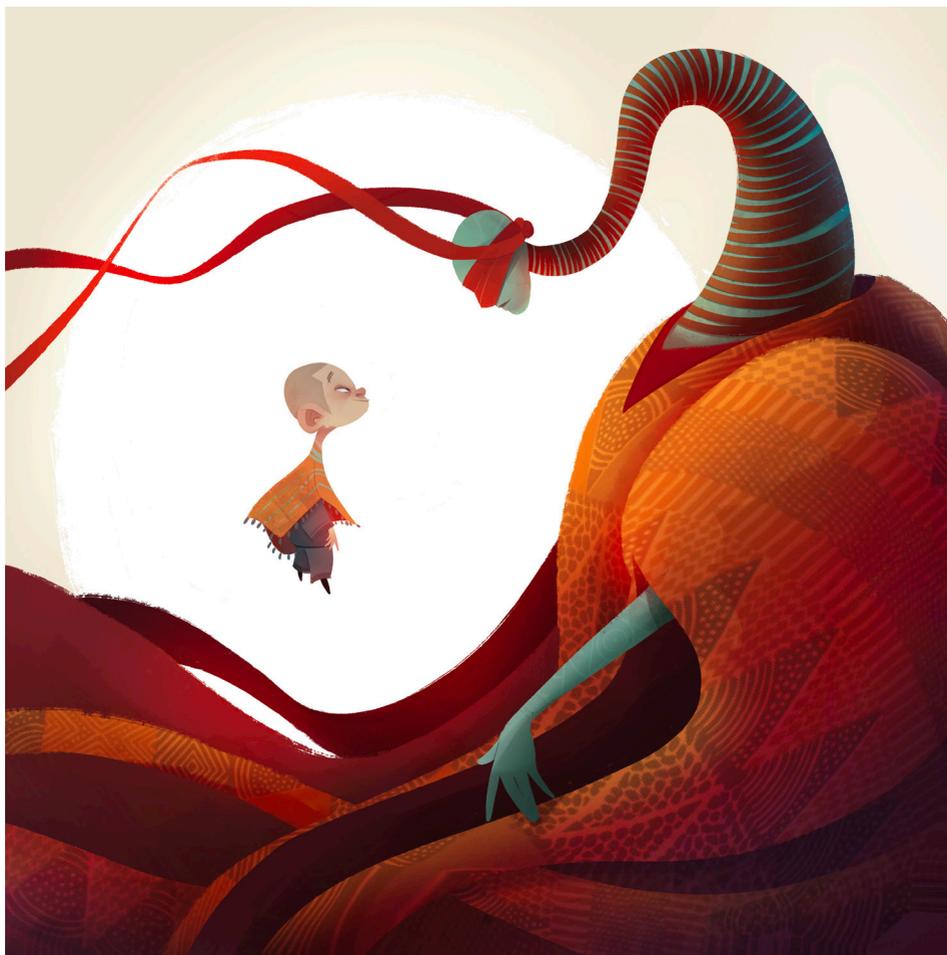
“Desert study”. Digital



Dusk light study". Digital



“Next stop...” Digital



"The Pact". Digital

Gabriel Gómez Alménzar



Ilustración Hall of Ink. Digital



Dtiys Dimitri. Digital.



Zombie Halloween. Digital.



Face. Digital



Draw your style. Digital.

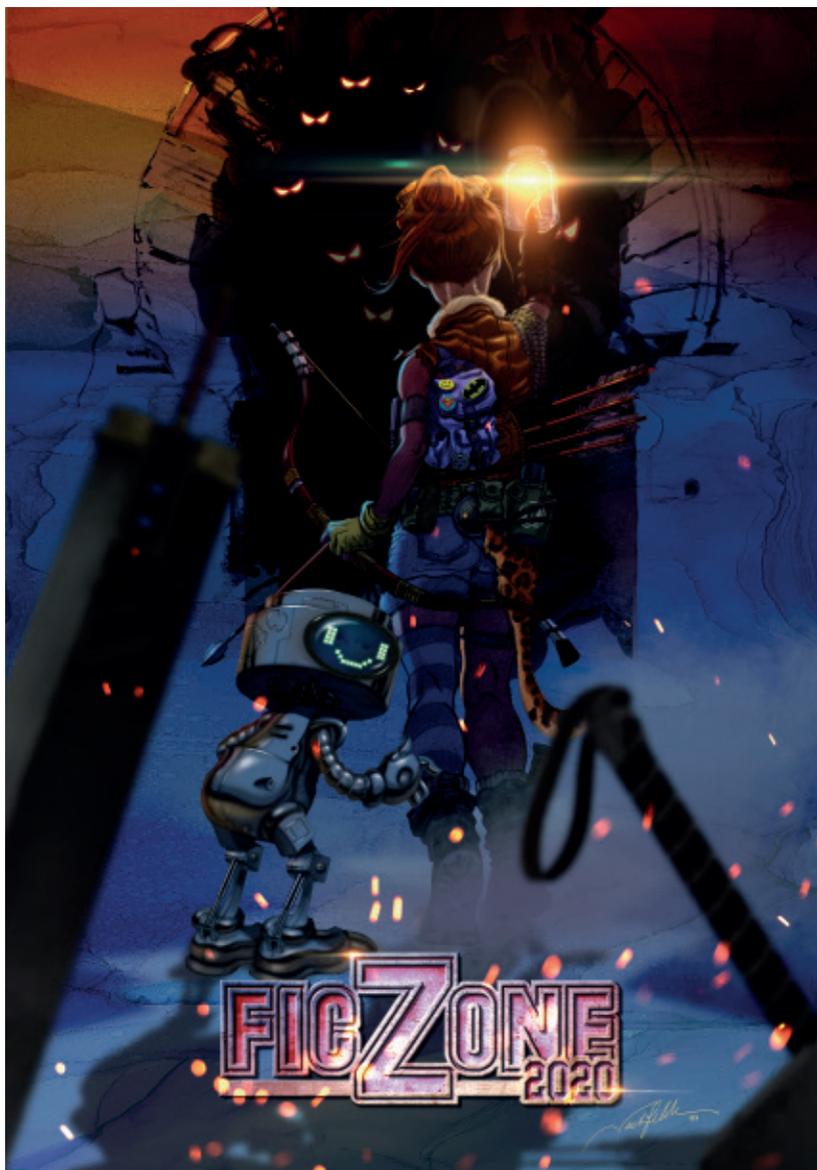


Rumble. Digital

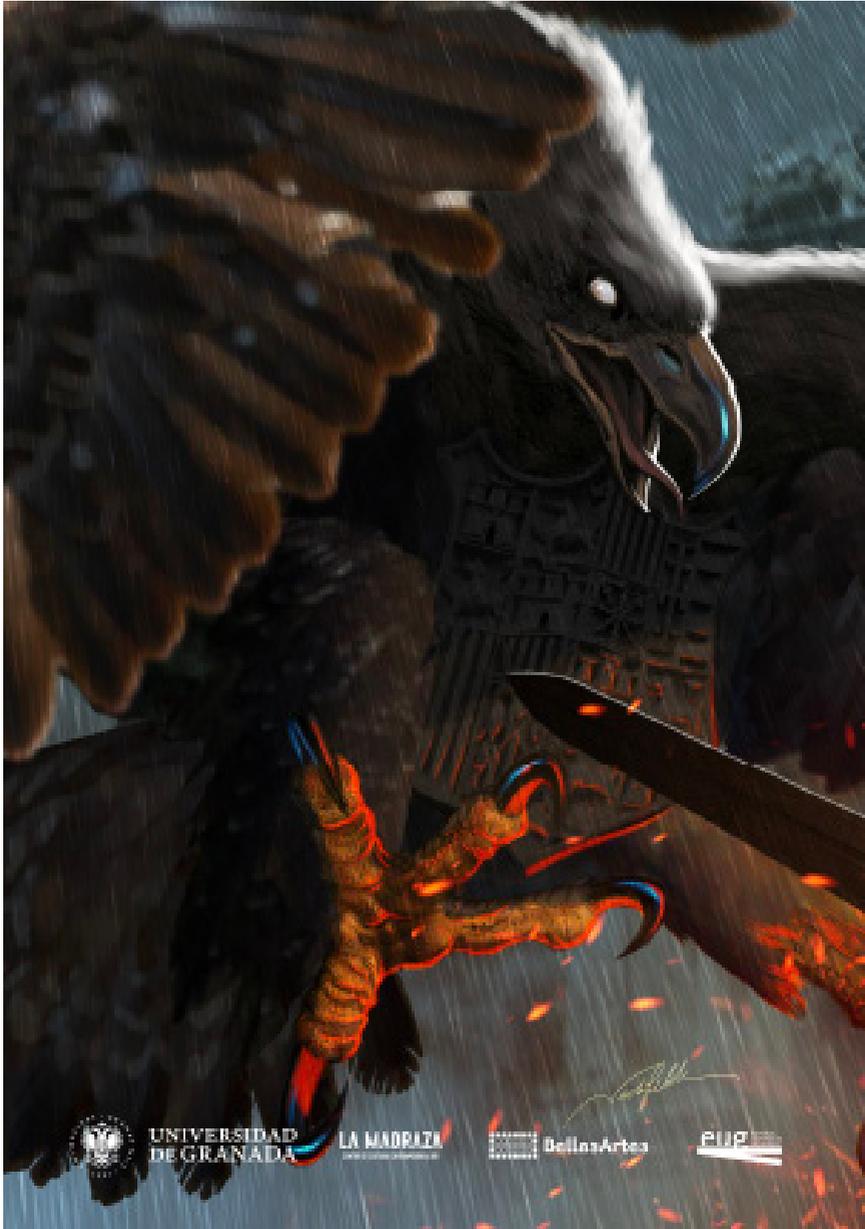


Wisper. Digital.

Nacho Belda Mercado



Cartel FICZONE (2020) Grafito y Digital



REVISTA PUBLICADA POR LA MADRAZA, CENTRO DE CULTURA CONTEMPORÁNEA
Y LA FACULTAD DE BELLAS ARTES "ALONSO CANO", DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

OUCH!

UGR • Nº 2 • 2018



INCLUYE EL CÓMIC DAMA DOR EN 2017 DE LOS PREMIOS ALONSO CANO A LA CREACIÓN ARTÍSTICA DE LA UGR

Karolus. Portada "OUCH! 2" (2018) Digital



Dragón Occidental



Draco /
atrisinal, fchuloso, de cabeza y cuernos de serpiente,
torcido con garras y provisto de alas.
En él se mezclan los elementos del agua y la tierra,
así como características del fuego y el aire.





Dragon Occidental (2004) Grafito y Digital

Granada en cuento

del 12 al 18 de junio de 2011

ACTIVIDADES:

Día 12

- **Cuentacuentos y trovadores. Cuentos en la calle.**
11 a 14 h: Plaza Bazarabla
Cuentacuentos: Pepe Pérez presenta "Lo que cuentan las palabras"
Espectáculo: Eva Rubio y Martín Rago presentan "Canta Cuentos cuenta y cuenta"
- **Reconocido a Washington Irving.**
20,30 h: Sala de Conferencias del Palacio de Carlos V
Lectura de cuentos de W. Irving relacionados con la Alhambra.
Participan Antonio Rodríguez Almodovar y Juan Mata.

Día 13

- **Presentación del libro "Una dorada de las grandes" de Angel Ganivet**
13,00 h: Salón Rojo del Hospital Real
Lectura a cargo de Enrique Hernandez y Pedro Enriquez.
Concierto: Elías Remes (guitar)
- **Entrega del "1º Premio Granada en cuento Washington Irving"**
20,00 h: Palacio de los Córdoba
Antonio Rodríguez Almodovar - Juan Mata.
Concierto: Ensemble Suhail Serghini presenta "Poetas de la Alhambra"

Día 14

- **Valor educativo del cuento**
19,00 h: Palacio de Bibliotecas
Mesa: Cuento e ilustración
Talleres de Cuentos y Música.
Ayerz Soriano
Juan Trova presenta "Cuentos en-cantados"

Día 15

- **Valor educativo del cuento**
19,00 h: Palacio de Bibliotecas
Mesa: Retos del cuento: Presente y futuro
Talleres de Cuentos y Música.
Eliacast Carrión
(Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil de 2010)
Luis Otero y Ana Vella Travesero presentan "Canciones" sobre canciones de Milos Forman Walsh

Día 16

- **El cuento y los sonidos**
20,00 h: Salón de actos de la ONCE
Profesionales de la ONCE, niños afiliados a la ONCE y OMBL, Waz Lientari y Amanda Lefter presentan "Por un mundo mejor"

Día 18

- **El cuento en la calle**
12,00 h: Paseo de la Avenida Constitución
Eva Rubio y Vilanda López presentan "Historias del Boulevard"

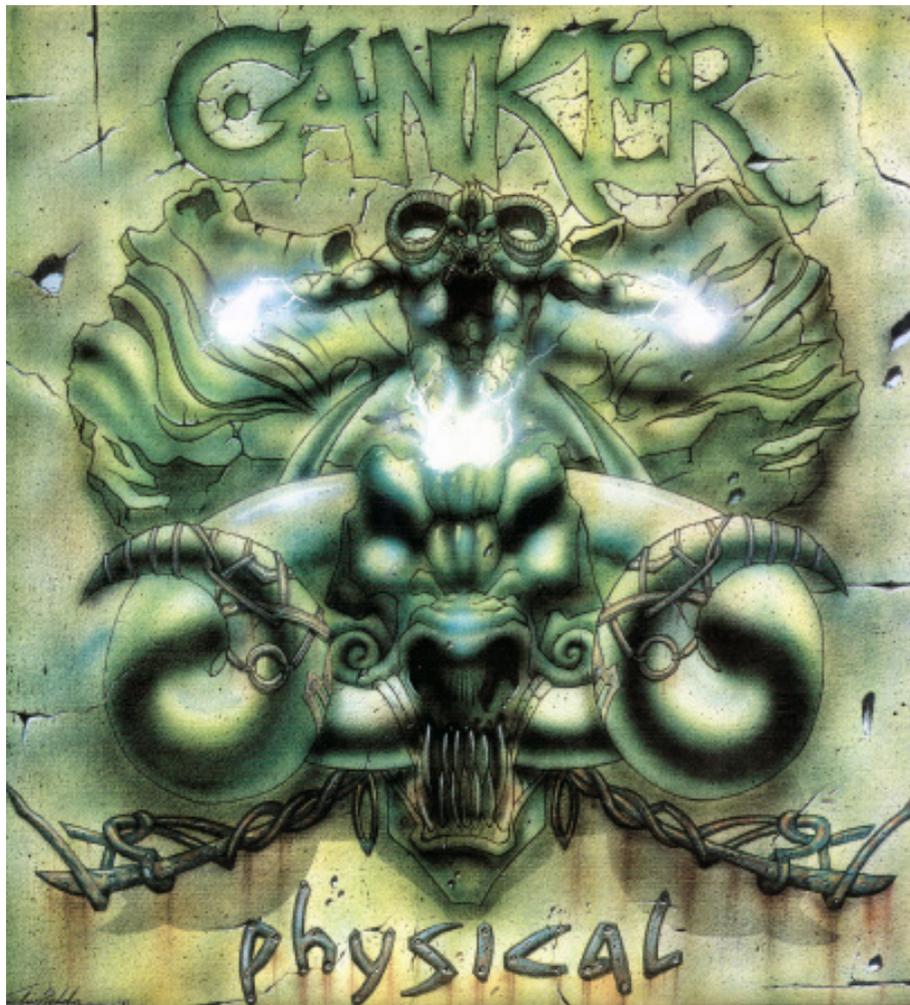
Actividades complementarias:
Lectura de cuentos en los colegios (todos días por la mañana)

Organiza: GranadaEduca Fundación

Colaboran:

Logo of the Ayuntamiento de Granada, the Consejería de Educación, and the ONCE.

Cartel para Granada en Cuento (2011). Grafito y digital



Portada Canker "Physical" (1993) Aerógrafo



Estudio de color de shabti (20131). Grafito y acuarela

MIS
C, E
LÁN
E A

EL ARTISTA Y EL LIBRO ILUSTRADO

FERNANDO ZÓBEL¹



John Tenniel. Ilustración de Alice in Wonderland de Lewis Carroll. 1865.

Alicia lo dejó bien claro cuando dijo “y de qué sirve un libro si no tiene ilustraciones ni diálogos” para lograr su fin; el hecho es que un buen libro ilustrado con las imágenes adecuadas es un placer para la mente y la vista del lector. Ciertos libros, de hecho, han llegado a ser una unidad inseparable con sus ilustradores. El mismo libro de *Alicia* parece tanto una creación de Tenniel como de Dodgson, el *Quijote* de Doré desafía la versión de Daumier y la *Salomé* de Wilde es casi imposible de concebir sin la referencia a Aubrey Beardsley.

¹ Este texto fue originalmente publicado en 1955 en la revista *Spectrum*, de la Rhode Island School of Design (Vol. V, Number 1. Providence Massachusetts). Es la primera vez, que conozcamos, que es traducido al español. Agradecemos a los herederos de Fernando Zóbel, Georgina y Alejandro Padilla Zóbel la pertinente autorización. Las ilustraciones que acompañan esta edición no son las originales que incluía el artículo.

El libro ilustrado seguramente se remonta al mismo origen de los libros. El instinto de ilustrar, de embellecer, de clarificar y expandir un texto por medio de imágenes ha sido determinante. Mírese cualquier cuento para niños de seis años. Inevitablemente las imágenes hacen su aparición. Incluso los adolescentes, quizá inconscientemente, intentan aligerar la aridez de sus libros escolares de matemáticas garabateando en los márgenes. No es que llame ilustración a esos garabatos, sino que pienso que en ellos puedo detectar un anhelado deseo.

El hombre medieval atesoraba sus textos laboriosamente escritos. El impulso de hacer de algo precioso algo más precioso todavía por el hecho de añadirle imágenes fue un acto natural, siendo esto practicado de manera intensa. El patrón que encargaba su libro de oraciones se cuidaba de especificar cómo debían ser las imágenes que deseaba, de qué tipo y de qué manera debían ser ejecutadas. Un libro con imágenes era una delicia, y como todas las cosas deliciosas, tenía un valor. Carlos V de España, después de apresarse a Francisco I en la batalla de Pavía, aceptó parte de su rescate en forma de manuscritos ilustrados.

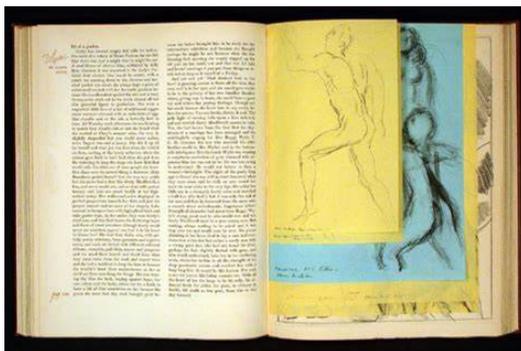
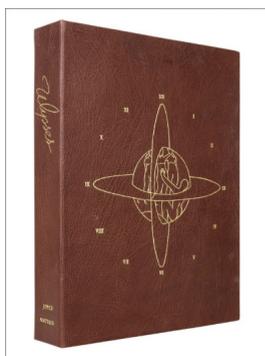
Los mayores artistas de su tiempo prodigaron su labor en los libros. Clout era tan pintor cuando ilustraba un libro como cuando trabajaba en su caballete.

La invención de la imprenta no solo hizo posible que se abarataran los textos, sino también las imágenes. La gran demanda y la producción masiva de libros ilustrados produjeron inevitablemente un cierto declive generalizado en los niveles de calidad. Sin embargo, el pintor no se desentendió de la ilustración. Durante los primeros cincuenta años de la imprenta vemos a Botticelli ilustrando La Divina Comedia de Dante, y posteriormente a Rubens, Holbein, Rembrandt o Poussin centrar su atención sobre los libros. No eran excepciones. Era lo normal.

El libro es para el artista un inusual y excitante desafío. Un verdadero experimento de comunicación está en juego. Una ilustración, en los mejores casos, no es solo una descripción de lo que ya se dice en el texto. Es la respuesta de una mente inteligente frente al impacto de otra. Cuando esto se logra, el lector-espectador está ante el raro placer de una armonía intelectual; casi una triangulación del pensamiento. Para el artista el texto es un trampolín. ¿Por qué un gran texto ha de ser menos adecuado para el estímulo artístico que un paisaje o un desnudo? En la actualidad existe cierto miedo a la "pintura literaria". Este miedo, afortunadamente, no ha detenido a Matisse a la hora de ilustrar el *Ulises* de Joyce, a Segonzac de hacerlo con las *Geórgicas* de Virgilio o a Picasso de embellecer selecciones de Buffon.



Sandro Botticelli. Ilustración para el Canto XXIV de La Divina Commedia de Dante Alighieri. c. 1480.



Henri Matisse. Portada e interior de la edición del Ulysses de James Joyce con ilustraciones. 1935.

Los cuadros son literarios —es decir no-pintura— cuando intentan hacer lo que se haría mejor con palabras. Sin embargo, Picasso dice sobre los avestruces lo que Buffon es incapaz de decir. ¿Y por qué un

pintor no debería decir cosas sobre un avestruz si tiene algo que decir sobre el tema? Picasso y Buffon, con sus mentes en sintonía, expresan cosas diferentes sobre ese animal.



Pablo Picasso. Avestruz para la edición de L'Histoire Naturelle del Conde de Buffon. 1943.

Hay un tipo de ilustración que es puramente informativa, por ejemplo, los diagramas en los libros de medicina. Esta forma de ilustración es útil y apropiada. Pero es por su propia naturaleza, esclava del texto. Como tal tiene poco atractivo para el artista creativo. De hecho, el artista creativo huye de manera clara de estas como de una plaga. Quizás el desprecio que algunos artistas sienten hacia la ilustración provenga de una confusión entre este tipo de trabajo informativo y la ilustración imaginativa. Pero incluso dentro de las drásticas limitaciones de este tipo de trabajos, hay espacio para la mente creativa. ¿Qué haríamos con las xilografías anatómicas de Vesalio? Admitiré que el ejemplo es una magnífica excepción.



Andrea Vesalio. Frontispicio de Humani Corporis Fabrica libri septem. 1543.

Pero nuestro interés está con la ilustración de tipo imaginativo. ¿Qué se requiere para ella? Que el artista sea inteligente. Es decir, lo suficientemente inteligente como para leer el texto y comprenderlo; más aún, para ser impulsado por el texto y que este le incite a algo propio que decir. El pensamiento puede ser rico y las palabras pueden solo expresarlo parcialmente. Los autores son conscientes en muchas ocasiones de esto, pero son pocos los que están dispuestos a hacer algo al respecto. Blake pudo y lo hizo, así como [Georges] Rouault y [Jean] Cocteau. El poeta chino, más rigurosamente disciplinado que sus pares occidentales, tradicionalmente han dibujado lo que no podían escribir y viceversa, fundiendo caligrafía y pintura de una manera totalmente armónica, lo cual solo pueden provocarnos asombro

y envidia. En general, el artista occidental suele apoyarse en el texto de una segunda persona cuando trabaja con la ilustración. El reverso, por supuesto, también sucede, pero esto es raro. Para mí esto no significa que el pintor tenga menos competencia en este cometido que el escritor. Simplemente indica que los escritores son más inclinados a pensar en términos de libros, como una forma de comunicación, que los pintores. Los pintores occidentales, en general, están estrechamente atados a sus caballetes. Muros y páginas no disfrutaron del mismo prestigio profesional que una vez tuvieron. Pero... estamos en la era de los libros. Picasso ha sido acusado de pintar fundamentalmente para la reproducción. Malraux, por ejemplo, proclamó que el valor de Picasso reside, no tanto en una o algunas de sus obras (esto es en la "obra maestra"), sino en su producción completa tal como ha sido editada en las publicaciones de Christian Zervos. No sé si eso es cierto. Pero se ha dicho y es suficiente por el momento. Por otra parte, los editores han descubierto un amplio público que está tan deseoso (si no más) de ver imágenes en los libros, como de leer. Así, en un primer nivel tendríamos los cómics y las revistas ilustradas,

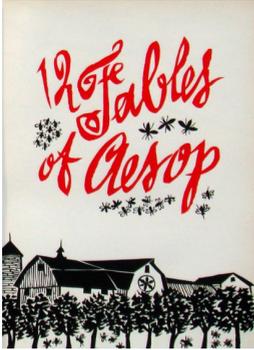


Frans Masereel. Interior del libro Mon Livre d'heures. 1919.

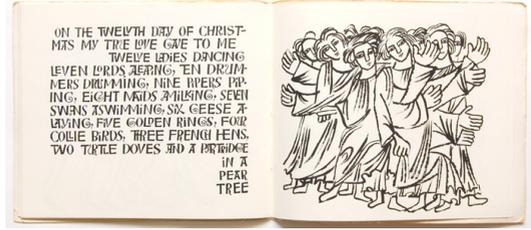
pero en el siguiente tendremos el fenómeno de la venta de libros de reproducciones que se ha producido tras la guerra. Seguramente, estos no son “libros ilustrados” en el sentido en el que nos estamos refiriendo a ellos. Los cómics podrían ser lo más cercano a esta categoría excepto por el hecho de que muestran pocos rastros de pensamiento dignos de ser comunicados. Lo que es claro es que hay un público tan deseoso de ver como de leer. El pintor, inevitablemente, está lentamente respondiendo a este estímulo, no solo permitiendo que sus obras sean reproducidas o comentadas por medio de las palabras de otros, sino dibujando o pintando con un libro en mente. Los volúmenes de xilografías de [Frans] Masereel son casos que están en el foco de esta cuestión, santificados por el paso del tiempo, aparentemente solitarios. ¿Pero qué diremos de las publicaciones de los cuadernos de [Georges] Braque o la *Comedia Humana de Picasso*? ¿Pueden ser concebidas de otra manera que no sea como libros? *Aparentemente no, y experimentos en esta dirección parecen estar, todavía discretamente, en marcha. El campo está bien abierto.*

El grueso de los experimentos con libros realizados por artistas en este momento parece venir de Francia. Puede ser difícil nombrar cualquier gran maestro de la escuela de París que no haya hecho algo en relación con la ilustración. El acercamiento americano, bastante curiosamente, parece haber sido más tímido. Quizás el artista americano se ha visto desanimado o incluso aterrado por la rápida y casi monstruosa eflorescencia de publicaciones visuales del más ínfimo nivel. Aunque esta enorme exuberancia tiene algo de sano en ella, y para mí que está solo esperando a ser usada adecuadamente. De hecho, algunos artistas americanos ya han empezado a experimentar. En general su aproximación ha sido la tradicional de armonizar texto e ilustración; pero incluso así es inusual y excitante, y las producciones son un tributo a la gran inteligencia de sus creadores: [Alexander] Calder en su *Three Young Rats, el Partridge in a Pear Tree* de [Ben] Shahn, el Lorca y las *Fábulas de Esopo* de [Antonio] Frasconi; incluso deberíamos mencionar el *City Scroll* de Saul Steinberg, todos estos artistas y otros, muestran un tipo de conocimiento del campo de la expresión artística que, a pesar de sus incontables siglos de existencia, aun parece estar en su primera infancia.

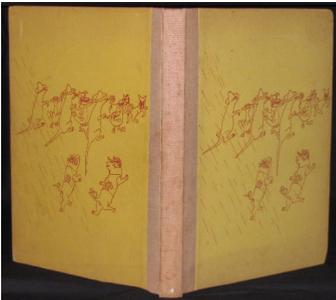
Los comentarios visuales del pintor sobre la obra del escritor son desafortunadamente raros y no suelen alcanzar gran brillantez. Demasiado frecuentemente el pintor ha permitido ser solo una mera nota al pie del texto; menos frecuente pero igualmente desconcertante ha sido cuando ha permitido, por ignorancia u orgullo, ser completamente irrelevante. Los problemas de este tipo de ilustraciones



Antonio Frasconi. 12 Fables of Aesop. Portadilla e ilustración interior. 1954.



Ben Shann. Portada e interior de A Partridge in a Pear Tree. 1948.



Alexander Calder. Portada e interior del libro Three Young Rats. 1944.

no son simples. Para su solución demandan dificultosas virtudes de simpatía, sensibilidad, culturalización al más alto nivel y disposición a la escucha del pensamiento del otro. Es significativo que los impresionistas, con su insistencia en la visión de la naturaleza “como ella se me aparece”, no produjera grandes ilustradores. Pero también es significativo que los post-impresionistas marcaran el nacimiento del libro ilustrado moderno. Percibimos en Van Gogh la promesa de libros que nunca se hicieron.

En añadidura a todo esto, un nuevo tipo de libro parece estar en proceso de creación. Un libro ilustrado concebido como un libro, que sea todo ilustración. [Cuando la humanidad estaba] en la era iletrada el artista conectó con su público desde los muros de las iglesias usadas por la comunidad. El artista en esta era de libros tiende a sentir lastima de sí mismo en su aislamiento. Su público parece ir sobre ruedas, corriendo de un lugar hasta el siguiente, generosos en sus miradas pero incapaces de atención. Pero todavía nuestro público que aun mira a los murales, a pesar de todas las distracciones, continúan usando los libros por placer. La conclusión parece inevitable.

LAS ALEGORIAS DE LA PINTURA

Paco Pomet: Veinte lienzos y una conversación.¹

MIGUEL PEÑA MÉNDEZ

Universidad de Granada / amiguel@ugr.es

Recibido: 15-01-22 / Aceptado: 24-02-22

Paco Pomet (Granada, 1970) es un pintor. Con eso estaría todo dicho. Con ello se sobrentiende todo lo que conlleva de dedicación, esfuerzo, insistencia, rebeldía, frustraciones y alegrías. En su obra se trasluce un humor abierto que no se ve en una primera mirada porque nos deja ciegos a base de pinceladas cargadas y vigorosas. Cuando salimos de ese primer impacto matérico vemos lo que ha pintado -el qué-, para en una tercera instancia comprender lo que nos está contando -que nunca es exactamente lo que ha pintado sino más, mucho más- y finalmente regresar al principio y simplemente ver un buen cuadro, una buena pintura.

En las imágenes que contienen sus cuadros encontramos como he dicho humor, pero en realidad serían dos tipos de humor los que se destilan en sus cuadros: buen humor y humor del bueno. Ambos nos indican, el primero la calidad del individuo y el segundo la calidad de sus cuadros. El distinguir sus humores no está de más en estos tiempos tan sombríos. El humor siempre es síntoma de inteligencia y, aunque hay casi tantos tipos de humor como personas, esos dos suelen ser los más valiosos. El humor siempre debe ir con eso que llamamos retranca. Algo que no es solo un chiste. El verdadero humor inteligente es aquel que nos deja la sonrisa encajada en la cara mientras a los ojos asoma algo más: la preocupación, la sorpresa, la complicidad, inclusive el espanto... pero nunca desesperanza, crueldad o negatividad.

Dentro de la producción de Paco Pomet -amplia, variada, fecunda y prolífica- nos encontramos con una serie de cuadros que abordan como tema la propia pintura. Son evidentes los elementos que los componen y que nos remiten a ella, la alaban, la comentan, la desmenuzan. Son bastantes los que tratan de esta temática. Los suficientes para que hayamos elegido veinte de ellos para comentarlos con él, para que nos dé pistas, nos hable de sus motivaciones íntimas así como de sus intenciones para con el espectador. Encendemos la grabadora.

1 Entrevista realizada el 20 de diciembre de 2021.

Miguel- La idea de la entrevista sería comentar una serie de cuadros tuyos que hacen referencia a la pintura como concepto, su práctica o sus relaciones con el mundo de las imágenes. Una serie de pinturas a las que me gustaría poder llamar, al modo de los clásicos, como *Alegorías de la Pintura*. Todos ellos tienen aspectos de la pintura narrativa, es decir, aquella pintura que tiene cosas que contar, como ocurre con la tuya, sin embargo, tú no haces ilustración, ¿o tú has hecho ilustración en alguna ocasión?

Paco- Alguna vez he hecho ilustración para sacarme algún dinerillo, pero vamos, no ha sido nada importante, han sido cosas muy puntuales y de encargo, que no me suelen gustar... es algo que se me hace cuesta arriba. El ilustrar las ideas de otro o que me den unas directrices para yo usar una imagen no me va mucho, pero sí, lo he hecho alguna vez.

M- Entonces te consideras pintor principalmente.

P- Sí.

M- ¿Y dibujante?

P- Dibujante también... pero el dibujo, aunque lo he practicado mucho, una vez que te metes en faena me satisface más la pintura, lo engloba todo: la textura, el color,...

M- ¿Te satisface más?

P- Sí, con la pintura llevas muchas más cosas para adelante. Al dibujo siempre lo he considerado como un ensayo para buscar la idea.

M- ¿Como producto final no?

P- No, [el dibujo] es como más juguetero, ¿no? Me permite probar cosas, pero eso no quita que a veces sí haya rematado algunos dibujos, y de hecho últimamente he hecho algunos para ferias o exposiciones..., y claro, también para alguna serigrafía o alguna litografía, pero me llena mucho más pintar.

M- Cuando trabajas la serigrafía, ¿haces obra original o trabajas sobre obra previa?

P- Bueno he hecho muchas serigrafías sobre cuadros anteriores, las hemos adaptado, sobre todo con Christian Walter hemos trabajado mucho eso. Alguna vez nos hemos sacado de la manga alguna serigrafía basada en dibujos originales y casi que me gusta más por-



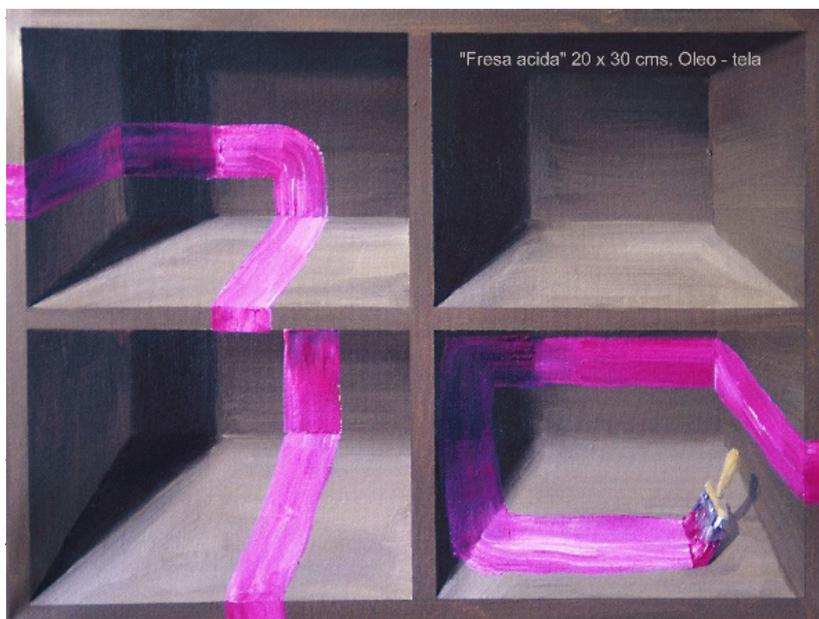
Color hombre" 30 x 30 cms. Oleo - tela. 2003

Color hombre 30x30. 2003.

que lo otro es algo mecánico que tienes que supervisar, es la reproducción de una obra que tú ya habías hecho antes, para mí es mucho más agradable y mucho más bonito hacerlo desde el principio. Y en la litografía también se da eso. Pero ya te digo, la pintura es lo que me tira más y lo que me ocupa mucho más tiempo.

M- Muy bien, entonces si te parece, entremos al tema que me gustaría tratar en esta conversación. Cuando te enfrentas a lo que yo llamo tus *Alegorías de la pintura*, una serie de cuadros que recorren tu producción desde muy temprano de forma recurrente y al que le dedicas incluso formatos grandes... ¿eso qué es, algo que siempre te está rondando la cabeza, un tema de pintor, una obsesión...?

P- No es una idea que me guste especialmente más que otra, pero sí que de vez en cuando aparece. Se trata de reflexiones sobre el propio juicio, lo que es en sí el acto de pintar. Porque como es algo que me gusta tanto, que me propongo intentar mirarlo desde fuera y verme a mí mismo, hacer un ejercicio de autoevaluación o de introspección,



Fresa ácida 20x30. 2003.

sí mismo que está bien que se plantee en mi obra como estamos haciendo ahora a través de esta charla. Estaría bien algún día hacer una exposición sobre esto.

M- Claro, de hecho, el [Museo del] Prado hizo la exposición *Metapintura*² donde los pintores reflexionaban sobre la pintura con sus propios cuadros.

P- Sí, a mí me gusta mucho ese tipo de obras.

M- En tus cuadros haces juegos con el material pictórico: el bote de pintura, la brocha, que están ahí manchándolo todo, que recorren la superficie del cuadro, y eso se ve ya en obras tuyas tempranas, tal vez con imágenes muy literales, hasta en cuadros más recientes en los cuales ya encuentras tu propio espacio, donde los lápices se afilan, las brochas cobran protagonismo, el color como tal se expande,...

² [Metapintura. Un viaje a la idea del arte - Exposición - Museo Nacional del Prado \(museodelprado.es\)](http://museodelprado.es) . Portús, Javier. *Metapintura: un viaje a la idea del arte en España. Museo Nacional del Prado, Madrid, 2016.*

P- Eso es, son parte del paisaje, esas herramientas están mimetizadas con el paisaje. No hay personificación en sí misma, porque trato a los materiales de pintura como lo que son, objetos inertes, pero juego con que haya elementos que formen parte de un paisaje o de un interior, o de una escena, y que sean eso, los objetos propios del oficio los que te remitan a pensar sobre esa idea. Hago de ellos un uso metafórico usándolos como simbología; símbolos como... hace poco fui a ver la exposición de Magritte en el Thyssen3 y me encantó, él era capaz de usar símbolos de lo más banal, de lo más cotidiano, y los cargaba con una semántica completamente ajena a sus usos y a su forma de aparecerse y a la forma de estar... les cambiaba su lugar, y al ponerlos en situaciones determinadas creaba conceptos semánticos nuevos, realmente surrealistas, con esas asociaciones imprevistas tan interesantes. De hecho Magritte es un maestro para mí.

M- Estoy de acuerdo contigo, pero, sin embargo, a Magritte más que un gran “pintor” lo considero un gran “literato”.

P- Como pintor, bueno, no hacía grandes alardes, pero era muy eficaz.

M- Poseedor de una gran poética, en el sentido que antes mencionabas.

P- Claro, no hace alardes, simplemente hay una forma eficaz de plantear la imagen... no necesitaba más, porque lo que realmente quería transmitir era una idea y un concepto mental más que otra cosa. En su obra me parece que optó por el significado y por lo semántico, más que por la presencia de las cosas.

M- Si te parece pasemos a ver algunas imágenes y a sacarles punta. Por ejemplo, a ver... estos señores subidos en un gigantesco tubo de óleo... ¿cómo se te ocurre a ti este giro?

P- Pues mira, yo fantaseaba con la idea de que hubieran pintado la nieve con un color que se llamara blanco nieve, porque nosotros tenemos el blanco de titanio, el blanco perla, el blanco de zinc, ¿y si hubiera un blanco nieve y estos estuvieran sacando del tubo directamente la pintura y estuvieran pintando la nieve con ese blanco? Esa idea me gustó, y hay también otro cuadro parecido a este que están pintando de naranja... se llama *Pintando un atardecer*, en donde literalmente están pintando con brochas un paisaje de color naranja.

M- ¿Pero ese es posterior, no?

3 [La máquina Magritte | Museo Nacional Thyssen-Bornemisza \(museothyssen.org\). Catalogo_Magritte.pdf \(museothyssen.org\)](https://www.museothyssen.org/)



Snow White. Óleo sobre lienzo. 120-x-160-cm. 2012.



Painting a dusk. Óleo sobre lienzo. 130 x170 cm. 2018

P- Sí, sí, es muy posterior, es de 2018.

M- **¿Se podría decir que es como una continuación del anterior?**

P- Sí, bueno, es una idea parecida, pero claro, con una presencia muy distinta, con un tono muy diferente. Mientras el primero era monocromo y funcionaba bien siendo monocromo porque hablaba del blanco, en este otro el color es fundamental, porque hablaba del atardecer y pintar un atardecer es pintar algo de naranja o del color que sea el atardecer. Esa idea me parecía muy curiosa.

M- **Es muy interesante que los protagonistas de tus cuadros, aunque estén sacados de imágenes del pasado, posean un aura de atemporalidad.**

P- En la foto original eran unos leñadores que están subidos en un tronco. Estas imágenes están sacadas de un archivo público de la biblioteca de Vancouver. Son fotos de finales del siglo XIX en las que se muestran grandes obras públicas, puentes, presas... Son imágenes de archivo en las que sustituí las hachas por pinceles, y en vez del tronco, los coloqué sobre el tubo de óleo. Para ello fundí la imagen fotográfica base con un tubo de óleo que tenía en el estudio, situándolo en la misma perspectiva para poder integrarlo. Parece sencillo pero tiene su complicación porque necesitaba que pareciera real.

M- **¿Y qué pasa con este otro, parece casi una *matrioska* visual?**

P- Sí, aquí quería jugar con la idea de fractal, de repetir hasta el infinito una imagen y encerrarla en sí misma, como pasa en las hojas de las plantas y todo eso,... donde se puede ver el juego de la naturaleza que contiene dentro de lo finito lo infinito. Los fractales es un tema fascinante... Es como las integrales y las derivadas; esa imposibilidad de concebir lo infinito mentalmente, pero que la naturaleza casi nos puede mostrar. Con esto yo quería hacer una referencia a ese concepto, pero utilizando la idea de la copia seriada de imágenes. Transformé los botes que estaban en los tres colores primarios e incluí la numeración, no sé hasta qué número llega pero bueno... En la foto originaria se documentaba una antigua imprenta, una imprenta del siglo XIX. Con el cambio por los tres colores primarios se introducía una diacronía con la reproducción mecánica que todavía no existía, un salto de la imagen de entonces a la de ahora. A la vez, jugaba con lo infinito —el hecho de que una imagen pueda ser multiplicada sin fin- y con la idea del fractal. Y claro, el cuadro es como si con un zoom te fueras yendo hasta la esquina inferior derecha y se fuese repitiendo, repitiendo y repitiendo hasta el infinito. Enlazando las casetas a través de la misma inclinación



Fractal Bros. Óleo sobre lienzo. 160 x 200 cms. 2013

del tejado... con este cuadro estoy muy contento. Me gusta tanto la ejecución como el concepto. Esa repetición insistente, que nunca es exactamente igual, con la idea de que la repetición exacta es imposible en la naturaleza, que una cosa sea igual a otra, por muy igual que la quieras hacer siempre es otra cosa.

M- Por cierto, me has hablado del archivo de Vancouver ¿percibo cierta obsesión con América?

P- Yo creo que surge de forma fortuita debido a mi búsqueda de imágenes antiguas. La época de finales del siglo XIX y principios del XX me fascina, el comienzo de la fotografía y sobre todo los albores de la primera revolución tecnológica, todos esos grandes inventos: el motor de explosión, el propio cine, la cámara fotográfica antes, luego el teléfono, los aviones... era una época que me parece fascinante porque fue un momento en el parece que casi todo se inventó... que trajo consigo muchas comodidades, pero sobre todo mucha fascinación. Subirte por primera vez en un coche, o sorprenderte con el cine, con la perspectiva del tren que te viene y la gente



Restoration. Óleo sobre lienzo. 60 x 80 cms. 2013.

que se asustaba, o hablar con alguien que está a distancia. Todo eso fueron grandísimos hallazgos para esa época, que tuvo que ser entusiastamente también. Claro que luego fue terrible, porque todos esos avances, en la guerra, supusieron una destrucción salvaje. De hecho, el siglo XX es el más mortífero en la historia, pero nada más que por eso, por el avance técnico. Tanto lo horrible como lo fascinante se desplegó en una amplitud bestial y esa época me fascina especialmente por eso. Y el que fueran todas las imágenes de América es porque las mejores y la mayor cantidad de imágenes que se encuentran de esa época son americanas.

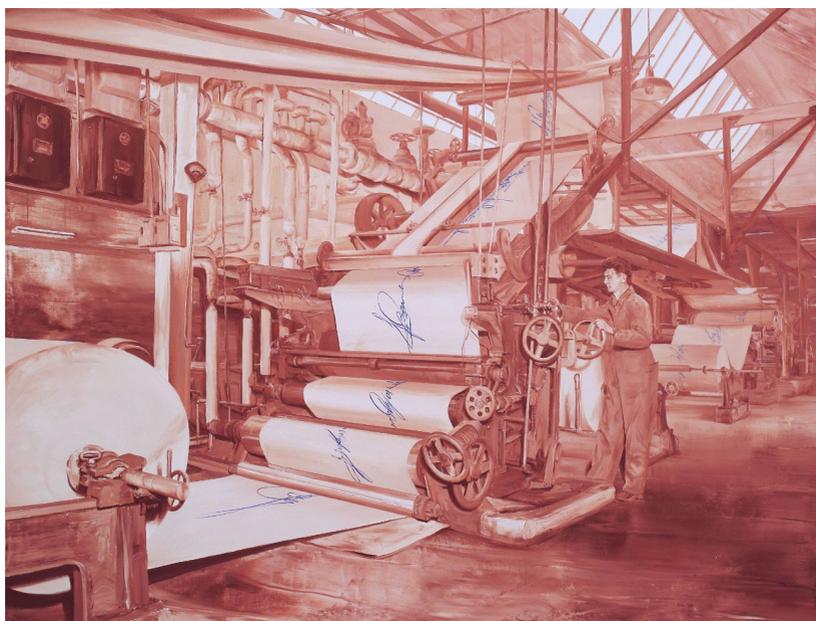
M- Alguien dijo que, aunque Europa hizo los descubrimientos, América hizo que funcionaran. La física teórica de los europeos estuvo muy bien, pero al final fue Edison fue el que introdujo la bombilla en las casas.

P- Es eso, porque el empuje empresarial que tenía Estados Unidos, y esa especie de libertad digamos, de empresa o de negocio, esa facilidad para que aquello funcionara, lo aportaron ellos. Además de que es un país creado a golpe de dinero, de empresa y de iniciativa per-

sonal. Eso hizo que lo hicieran todo más rápido. Fíjate en el modelo Ford T, que creó la gran industria en cadena, todo eso surgió allí. Pero bueno, también he usado otras imágenes que son de Europa, incluso de España, lo que pasa es que esos grandes puentes, como ese que te digo de Vancouver, de la biblioteca pública... Es que son impresionantes las fotos que hay ahí. Son obras en las que además los paisajes son gigantescos, con bosques y árboles a lo bestia.

M- Son espectaculares...

P- Y América, querámoslo o no, lo tiene todo a lo grande, todo es espectacular. A mí el paisaje me gusta mucho, y en ese sentido esos bancos de imágenes me proporcionan una cantidad inmensa de posibilidades.



La firma. Óleo sobre lienzo. 120 x 160 cm. 2015.

M- Aquí hay otro elemento fundamental a la hora de hablar de arte, como es la firma. ¿Aquí que estabas tramando?

P- Esta imagen es una contradicción, entre digamos la autoría y la firma como gesto de manufactura único y la idea de reproducción mecánica. O sea, es como traicionar el concepto de firma utilizando una imprenta. Actualmente casi hemos acabado con la firma, como autenticación de algo original, engullidos por la revolución mecánica y digital. En ese sentido tiene ciertas connotaciones, ciertas coincidencias con el cuadro *Fractal Bros.*, la reproducción mecánica hasta el infinito. Aquí juego con eso: con el concepto de original y único, de lo falso o lo multiplicado. Lo mecánico y lo original.

M- Te recreas mucho en el ambiente y aunque la idea estaría en el centro, no te conformas y realizas el cuadro de punta a cabo.

P- Sí, pero eso es por el puro goce de reproducir... Es verdad que yo podría haber resumido algunas zonas, pero me gustaba mucho la imagen y quise reproducirla de la manera más fiel posible. Aunque luego no es tan fiel... porque hay zonas que sintetizo. Algunas cosas no las pongo para que la imagen no esté demasiado cargada, despejo zonas, por lo que no llega a ser un calco completo de la foto original, pero sí, me gusta dejarme seducir por la imagen.

M- Y pasamos al ámbito de la pintura como motivo. Este salón, ¿qué pasa ahí con ese cuadro como un sol colgado en el infinito? ¿Ese cuadro existe?

P- Estaba en la foto original del salón, en otra zona, más a la izquierda más baja, pero por cuestiones de composición me venía perfectamente ponerlo ahí. Y es un juego que he hecho en otros cuadros entre el interior y el exterior. De hecho hay otros cuadros que se llaman 'Outside in' o 'Inside out', conceptos como el 'dentro' y 'fuera', conceptos con los que juego, que se excluyen pero que yo he querido juntar. Este cuadro se llama *Adam's Office*. Los títulos que están en inglés normalmente son porque la exposición o los cuadros estaban previstos para exponerlos fuera de España. Normalmente suelo hacer eso, a menos que suene mejor el título en español que en inglés, incluso exponiendo fuera hay veces que el título va a estar en español porque me suena mejor. Pero este se llama la oficina de Adams, porque Adams -Ansel Adams- es el autor de la foto original, que es un paisaje maravilloso. ¿Qué pasa? que lo quise meter dentro de una oficina, como si fuera el propio salón donde vive él. Entonces la inserción de ese cuadro con ese caballo era meter esa parte civilizatoria o esa parte digamos humana, pero enmarcada, es decir, es como meter la cultura o el arte dentro de la naturaleza. Es como que estamos contaminando. Una contaminación de lo humano o de lo



Adam's Office. Óleo sobre lienzo. 120 x 160 cms. 2016

civilizatorio dentro del paisaje, pero de una forma amable, porque es un cuadro, pero también hay un personaje que puede ser un pionero, un llanero solitario o un vaquero que está atravesando un desierto; es una especie de conquista del Oeste, porque realmente el oeste está a la izquierda, hacia donde mira. Hay un montón de ideas detrás... pero no cierro puertas, también me gusta dejar la interpretación abierta, que el espectador me dé su visión, porque cuando me dicen: trata de explicar un poco este cuadro tampoco quiero frenar la visión propia que pueda aportar el espectador.

M- En ese caso, desde mi punto de vista el título de *Adam's Office*, y aunque se refiera a Ansel Adams, a también me sugiere la traducción literal de "oficina de Adán".

P- Sí, también podría ser el primer hombre, claro, pero mi idea no era esa, aunque tal vez si tú lo dices puede haber ahí una connotación sobre el primer hombre, un pionero, alguien que se adentra en el oeste o el primero en llegar a un sitio. Esa connotación que has abierto ahí puede ser interesante. Yo no quiero cerrar el significado de una obra que limite al espectador.



Lover. Óleo sobre lienzo. 60 x 80 cms. 2016.

M- Luego también está tu relación con el cine, porque esto supongo está sacado de un fotograma...

P- De la película *Laura* de Otto Preminger. Es una imagen muy recurrente en el cine, esa especie de juego entre la realidad y la ficción, sobre la posibilidad de que alguien sea capaz de enamorarse de un cuadro, de la imagen de una persona en un cuadro. Claro,... aunque aquí lo que hay es un amante totalmente entregado porque es un tubo de óleo que se está fijando en un cuadro y se está enamorando porque es un color que hace mucha referencia a la implicación sentimental, a la turbación. Pero también es un homenaje desde la pintura al cine en general y a esa película en particular, al cine negro.

M- Luego tenemos este, que también tiene bastante de lo que hablar. ¿Lo hiciste a conciencia?

P- Claro, es un homenaje lo más claro posible a la pintura; lo único que nos queda dentro de un espacio oscuro y dentro de la nada. Es lo que nos ilumina realmente, lo que nos ha dado la pintura



La Pintura. Óleo sobre lienzo. 60 x 80 cms. 2017.

y el arte. Como Picasso, que dijo algo así como: os he convencido de la verdad de mi mentira y entonces un cuadro...

M- Sí, lo de que un cuadro era una mentira que contaba verdades.

P- Algo así, sí. Un buen cuadro o una buena pintura es capaz de convencerte de la verdad de su mentira que, aunque realmente es una mentira, una falsedad, está tan bien presentada y es tan bonita que tú quieres que sea verdad. Eso me pasa también con el trabajo de muchos pintores que pintan de tal manera que dices, es que no se puede pintar de otra manera. Cuando un pintor es bueno, piensas: eso es, así se hace. Durante el momento en el que estás en una exposición viendo un cuadro que te gusta, te dices, es que no se puede hacer de otra forma... aunque luego ves otro cuadro o te fijas en la obra de otro pintor y piensas: bueno, hay muchas formas de trabajar. Pero en ese momento, cuando un pintor es bueno te convence de que aquello no se puede pintar como no sea así. Esa es un poco la fascinación que yo siempre he sentido con la pintura, pasando del gusto y la fascinación por unos pintores a otros, y en eso como es normal tengo mis propias fases. En un momento lo realista me encanta y en otros

lo surrealista también, otras veces el expresionismo gana la partida. A mí me encantan los pintores expresionistas, pero me gusta tanto la pintura que paso de una cosa a otra. Y en esta imagen en particular juego un poco con eso, con el mito de la caverna de Platón.

M- Eso está clarísimo, es decir, la cueva esa, pero luego hay una serie de cosas que a mí me desconciertan, por ejemplo, la inestabilidad que produce al pintor esa curvatura del suelo...

M- Sí, bueno, pero eso es porque esto está sacado de una imagen de un túnel, creo que son unas cloacas, una zona de saneamiento de una ciudad. En la foto había más hombres por ahí, pero yo lo he dejado ahí, solo con el quinqué, que es el que realmente debería dar la luz pero que se queda al lado, inútil, porque realmente lo que da la luz es el cuadro. El quinqué está siendo iluminado por el cuadro. Entonces la luz particular en este cuadro no es lo que nos ilumina, sino que es la pintura. Lo real pasa a un segundo plano -lo que sería la luz real-, para indicar que lo que nos debe iluminar es lo ideal, lo ideal de la pintura. Entonces ahí enlazamos con lo de Platón, y... la cara de él la hice por todo, por toda esa fascinación que trasmite y esa mirada tan hipnótica.

M- Además, no lo pones sentado, lo pones ahí, encorvado...

P- No, está agachándose, está intentando acercarse como de forma sumisa... no sé, aquí hay algo... casi se está arrodillando. Como si estuviera ante un altar. Y nada, todas las implicaciones en este cuadro me llevan a la idea esa de homenaje y un alabar a la pintura.

M- El caballete ese, de viaje, me parece muy sugerente.

P- Sí, fíjate... pero al utilizar este caballete vemos las patas como casi las de un animal, que está ahí acechando, está como cortando el paso, como un guardián. Está posicionado, ahí en medio. Cortando el paso y casi pidiendo una postración.

M- Es un poco como el juego de las Meninas, en la que uno se pregunta qué estará pintando el pintor.

P- Toda la visión no se puede englobar. Realmente el cuadro representa solo la visión desde el cuadro hasta la mirada del hombre. El hombre se para en el cuadro, y nosotros desde fuera vemos que hay algo. También es otro juego de perspectiva que trasciende un poco la imagen del cuadro y la saca fuera.

M- Pero las Meninas no las tuviste en la cabeza mientras lo pintaste, ¿verdad?

P- No, no, no, por lo menos no conscientemente, porque también te digo que cuando hablábamos antes de la intuición y de la asociación de ideas que te llegan a la mente, hay cosas que no puedes controlar. El origen de ciertas ideas viene de ámbitos mentales que realmente no son controlables del todo. Y eso hay que saber dejar que fluya. Si quieres tener un control exhaustivo del trabajo a lo mejor hay imágenes que no puedes conseguir. Si no te dejas llevar no te sorprendes a ti mismo con las imágenes.

M- Si te quedas anclado en la idea inicial al final es como reproducirte a ti mismo.

P- Claro, es como utilizar un método específico que te lleva a decir, “bueno, ahora voy a pintar esto, pero necesito esto otro”. No me parece el camino, porque a veces vas haciendo y das con la clave pero no sabes de donde viene, y ese no saber de dónde viene sería lo bueno.

M- Al provenir tu fuente iconográfica principalmente de la fotografía, una de las cuestiones que tenía también que preguntarte era sobre la *foto-pintura*. Esa relación muy posmoderna de utilizar la fotografía como modelo, no la naturaleza. Pero tu uso de la fotografía es más creativo, no haces como otros pintores que toman una fotografía y la reproducen tal cual.

P- No, porque a ese modo de hacer, que he visto en muchos hiperrealistas, no le veo sentido. Para mí no es más que una reproducción fiel y mecánica de una cosa que ya tenían enfrente. Si utilizas la fuente fotográfica como referencia que sea para conseguir otra cosa, trascender esa idea, complementarla con partes de otras fotografías, creo que es lo que se ajusta más a lo que yo quiero hacer. Y si utilizo la fotografía es porque no puedo estar en ese sitio ni en ese momento... Seguramente me lo pasaría cien veces mejor pintando eso del natural, pero físicamente irte a un país tan grandioso y tratar de pintarlo, o irte a una cueva y tratar de pintarla del natural es casi imposible,... y por qué no vamos a utilizar la fotografía si la tenemos ahí. Hay pintores que siguen pintando del natural y que me gustan mucho. Hay un pintor chino que se llama Liu Xiaodong⁴ que pinta del natural siempre y hace unas cosas...

M- ¿No sueles pintar del natural, ¿verdad?

4 [Liu Xiaodong - Wikipedia, la enciclopedia libre](#)

P- No, no suelo hacerlo, aunque a veces cuando necesito incluir algún objeto lo he hecho buscándome el modelo.

M- **Tú eres más de taller...**

P- Sí, totalmente, pintor de estudio... Aunque a veces sí he salido a dibujar, ahora que lo dices he hecho muchos dibujos de Granada, por ejemplo, el Albaicín, el Realejo... poniéndome a dibujar alguna esquina... son dibujos que hice en el 97... luego también algunas cosas que hice en la Facultad, pero sí, del natural he pintado pero luego me aburro... me aburro, sí, no sé...



Choosing Hell after Thomas Cole. Óleo sobre lienzo. 130 x 170 cm. 2018.

M- **Creo que te gusta más el jugueteo con las imágenes (risas)... Y así llegamos a estos cuadros basados en obras de grandes pintores, como esta versión tan tuya y a la vez tan fiel del cuadro de Thomas Cole.**

P- A mí este cuadro siempre me ha fascinado. Durante un tiempo estuve mirando muchas obras del siglo XIX, sobre todo revisitando figuras que no han sido del todo bien tratadas por la historia del arte, porque hay artistas que tienen una preponderancia en los libros de

historia muchísimo mayor que estos y que sin embargo considero que podrían estar a su altura. Por ejemplo, [Caspar David] Friedrich, comparado con [Frederic Edwin] Church o con [Albert] Bierstadt, tiene muchísimo más prestigio y tiene más importancia en la historia del arte que ellos y creo que no debería ser así. Grupos como la *Escuela del Río Hudson* llegaron a hacer paisajes impresionantes. Tal vez tienen ese punto de grandilocuencia que visto desde el filtro que supone el siglo XX cuesta digerir. Y cuesta digerirlo porque, queramos o no, las vanguardias denostaron esa parte de grandilocuencia.

M- Pero ahora son autores que se han recuperado.

P- Se han recuperado, claro, pero durante mucho tiempo han sido relegados y para colmo ha habido mucha pintura posterior con una estética casi heavy, muy de álbum de música y posters para adolescentes, con un tipo de romanticismo mal entendido que ha hecho mucho daño a estas imágenes que son geniales.

M- Es que han tenido muy mala suerte. Cuentan que, aunque tuvieron mucho éxito en Estados Unidos, cuando participaban en los concursos de las exposiciones universales en Europa no gustaban. Llegaban como de otro mundo y la academia europea los ponía en cuestión. Con lo cual ellos se llevaban unas depresiones de caballo, aunque hacían todo lo que podían.⁵

M- Da pena, pero bueno, y siguiendo en la misma línea, este otro cuadro está basado en una pintura de Bierstadt. Cuéntame sobre la simbología. Tanto en este como en el anterior te mantienes muy fiel al cuadro original pero luego le añades esa señalética... además de ese aspecto cómico de lo blando...

P- Si, yo ya había pintado antes estos paisajes que se derramaban, casi apocalípticos, pero conjugando la idea de lo apocalíptico y lo grandioso con lo casi banal o cómico; con cielos chiclosos que se derraman, y con un cierto punto pop también. En este cuadro lo que pretendía ha sido jugar con la idea de la luz invertida... el icono típico del sol que asoma tras una nube que vemos en los mapas de los informes meteorológicos para indicar tiempo variable. Así que al darle la vuelta y ponerlo bocabajo, era algo así como representar esas nubes que van bajando, que se derraman, y la luz que se está asomando. Es un juego de representar una forma icónica.

5 Cohen-Solal, A. *Painting American: The Rise of American Artists, Paris 1867-New York 1948*. Alfred A. Knopf, 2001.



Falling Dawn after Albert Bierstadt. Óleo sobre lienzo. 130 x 170 cm. 2018.

M- Subvertirla también, ¿no?

P- Sí, sí, subvertirla, y frente a la típica situación meteorológica que aparece resumida como un icono y que cuando lo ves entiendes que significa nubes y claros, a la vez sabemos que ese símbolo no me dice que va a pasar realmente. Entonces es jugar un poco con la idea tonta del tiempo como símbolo que pretende decir qué va a pasar pero con la consciencia de que la realidad es infinitamente mucho más cambiante, y jugando a darle la vuelta del todo, decir lo que sería imposible que se diera en las noticias.

M- Se tendría que crear una nueva iconografía.

P- ¿Y cómo lo representamos? Vamos a darle la vuelta y vamos a crear un símbolo que realmente quiera representar eso. Y ni aun así nunca lo conseguiríamos. Entonces, bueno, se queda en eso, en la banalidad que es intentar reproducir en una pantalla lo que ocurre en la realidad. Esa es una aspiración también de la pintura. Intentar captar algo, aunque luego la realidad sea mucho más compleja e interesante.

M- Captar la naturaleza de la pintura es lo ya pintado, y es sobre ella por donde se desliza esa forma abstracta blanda, que se derrama encima de la otra pintura que ya estaba pintada..., me parece una brillante imagen, muy compleja conceptualmente.

P- Este cuadro, como los otros, no deja de ser una reflexión sobre la pintura anterior. Y trata un poco de romper esquemas y hacer una asociación de ideas con iconografía moderna, de hoy en día, y tratar de contemporizar la tradición o un género o pinturas que tenemos muy metidas en la cabeza, y tratar de darles la vuelta. Y al mismo tiempo que se está admirando, perderle un poco el respeto y decir: vamos a hacerlo. Pasado el tiempo me encontré con un artista alemán que me gusta mucho y que también jugó con este cuadro, se llama Friedrich Kunath.⁶ Pero en su cuadro mete más elementos, con más colorines, es muy divertida, frases, incluso.



Otra vez nublado. Óleo sobre lienzo. 70 x 60 cm. 2018.

M- Bueno, y aquí un chiste con su texto y todo. Tu relación con el ámbito del humor, el cómic, está presente en tu obra como un elemento fronterizo que siempre has tenido presente.

⁶ <https://www.instagram.com/p/CDuHoQHliTp/>

P- Sí, a mí siempre me ha gustado el cómic muchísimo, además del humor. Aunque siempre me ha tirado más el comic de viñeta, el de cartoon, más que el comic de superhéroes o de las grandes novelas gráficas. Me gusta ese aspecto gamberro del cómic. Soltar ahí un taco, perderle un poco el respeto a la imagen de Vermeer y meter una palabra malsonante para hacer el chiste. Porque claro, ¿qué va a decir una persona que vive en Holanda?, pues seguramente dirá eso. Yo he estado por allí un tiempo, un verano, casi tres semanas, y decía ¡madre mía pero cuando va a salir aquí el sol! (risas)

M- Pero esto es muy atrevido. Tú presentas esto en una galería y pueden no entenderlo.

P- Depende de la galería, hay galerías que exponen artistas que pueden tocar palos incluso pornográficos, con imágenes más fuertes, de no cortarse un pelo, cercanas al cómic de Robert Crumb y cosas así. Hay muy pocos tapujos en esta galería de Los Ángeles en donde lo expuse pues son muy abiertos mentalmente.

M- Como lo último de John Currin.

P- Es brutal. Creo que lo he visto en la [galería] Gagolian.⁷

M- Con esa figuración gótica...

P- Si, las hornacinas, esas que pintaba tan bien Van Eyck, es de lo último que he visto y que me ha dejado impactado. Eso me hace pensar que vivimos en una época, principalmente debido a las redes sociales, en la que todo tiene que ser bonito, tiene que ser agradable, y estamos viviendo más censura ahora que cuando yo estaba en la facultad. Cuando estábamos a finales de los ochenta principios de los noventa, había muchísima más libertad de escribir, filmar lo que te diera la gana. Hay películas de Almodóvar que no podrías hacer ahora, lo pondrían a parir, y que ahora la gente que se supone más progresista no podría soportar. Ahora hay una especie de dictadura en la que ciertos tabús que no se pueden tocar. Y eso me molesta, yo creo que el arte también tiene que sacudir de vez en cuando. Te quiero meter el dedo en el ojo, ¿por qué no voy a poder meterte el dedo en el ojo o intentar remover todo esto? Más que remover conciencias, que eso es una aspiración demasiado grandilocuente, el decir, ¡pues sí, vamos a montar aquí una pequeña agujeta visual,

7 [John Currin: Memorial, 541 West 24th Street, New York, September 14–October 30, 2021 | Gagolian](#)



*Reminder.
Óleo sobre lienzo.
150 x 130 cm. 2021*

y además reírnos un rato! Hay poco humor en el arte yo creo. En el arte hay demasiada seriedad, demasiado engolamiento. Hablo en general, siempre hay artistas que no, pero me da la sensación de que en internet y en las redes sociales no te puedes pasar lo más mínimo, y tienes que ser como muy aplicado, todo tiene que ser muy inofensivo, digámoslo así.

M- Y bueno, sobre todo por una serie de guardianes de lo correcto que no se sabe quiénes son pero persiguen la cultura de la cancelación. Hablaban el otro día de un miembro de una banda de folk que tuvo que dejar de pertenecer al grupo porque había recomendado un libro o algo así.

P- Te voy a enseñar un cuadro que hace poco me censuraron en Instagram. A ver yo lo colgué y me lo quitaron rápidamente, solo me dejaron poner detalles. Yo creo que tienen un detector automático de imagen.

M- El algoritmo famoso.

P- Un algoritmo que esto no lo deja poner. Los del *Make America Great Again* están aquí todavía agazapados aunque haya perdido Trump. Ese cuadro está expuesto actualmente en Denver y la galerista me ha dicho que alguna gente está muy incómoda con esta imagen. Y claro, a mí me duele, y se lo he dicho: tenéis una cantidad de “nazis” que... ¡que asaltaron el Capitolio! ¿Y qué pasa, que ahora ya tenemos que obviarlo todo y decir que no se puede hablar?

M- Bueno, y los del Black Lives Matter por el otro lado, haces un chiste racista hoy en día en EE.UU. y estas sentenciado.

P- Mira a Woody Allen, ya lo han machacado.

M- Bueno, eso es hablar y no acabar... en fin, sigamos. Cronológicamente nos tocaría hablar de *Pintando un atardecer*, del que ya hemos hablado al principio. (Ilustración 4)

P- Esta imagen tiene una vertiente más lírica. Tiene un punto lírico que me satisface mucho, porque el tema de los atardeceres... a mí siempre me ha encantado mirar los atardeceres, de hecho, cada vez que se pone el sol intento que no me pille dentro de casa, o en un interior, me gusta que me pille fuera.

M- La hora mágica.

P- Claro, me encanta esa hora, en la que de repente ves esa luz dorada, sobre todo si es un día soleado y de repente se apaga y se vuelve una luz ceniza, totalmente gris, pero unos grises preciosos que van apagándose, y ese momento del crepúsculo a mí me fascina, me encanta. Y quise hacer, bueno, jugando un poco con la idea de hablar sobre la pintura, sobre el acto de pintar pues pinté unos personajes pintando un atardecer. Pintando literalmente el paisaje de naranja.

M- Y además eso es muy granadino.

P- Sí, porque Granada es una ciudad de atardeceres.

M- Cierto, viendo aquí esos escasos segundos que dura un atardecer, hace tiempo saqué la conclusión de que el tiempo debe ser de color naranja. (risas)

P- Claro, pero eso es porque nosotros tenemos un pedazo de sierra de 3.000 metros de altura que nos oculta el amanecer. Esta es una ciudad de atardeceres porque por la mañana cuando ya podemos ver el sol ya está bien alto. Ya está bien “calentico”. La coloración del sol la vemos solo cuando se pone por la vega. Por otro lado eso me ha

hecho recordar que mi galerista de Madrid me dice que pinto muchas montañas nevadas, y afirma que es por la influencia de Sierra Nevada... No lo sé, no lo había pensado, pero vaya... si él me lo dice que conoce mi pintura seguro que algo de razón lleva. (risas)

M- ¿La meta de estos señores es pintar toda la montaña?

P- Ahí es donde está el tema, porque se lo están tomando con mucha calma y no parece que vayan a acabarlo muy pronto. Parece que esto puede ser un atardecer que dure muchísimo tiempo. Cosa que también me gusta. La idea de decir, bueno, el atardecer... hay tiempo para pintarlo. A lo mejor queremos pintar un atardecer y habrán pasado muchísimos atardeceres hasta que lo terminemos.

M- *Ars longa vita brevis...*

P- Sí, un poco sí, esa frase está muy bien, podemos acuñarla para utilizarla en lo que estábamos hablando.

M- Y aquí, ¿el fin del mundo es una pintura?

P- Este cuadro se llama *Infamia sobre lienzo*, porque la bomba atómica es la infamia que se arrojó sobre los japoneses. De hecho,



Infamia sobre lienzo. Óleo sobre lienzo. 130 x 150 cm. 2019.

los espectadores son unos japoneses, pero los he puesto con una indumentaria ligeramente anterior a la Segunda Guerra Mundial, y están viendo en un cuadro algo que les llama mucho la atención, y se quedan un poco como acongojados y atrapados por esa imagen. Es casi como una premonición horrible y terrorífica, pero tomada con una calma y una atención que tiene una latencia de tragedia muy fuerte.

M- Mirando hacia al futuro en un cuadro.

P- Claro, es un cuadro, algo que les atrae muchísimo, pero es una atracción fatal, una premonición tremenda, que nosotros conocemos, pero que ellos todavía no podían conocer. Entonces hay ahí un juego con el futuro, y a la vez con el pasado, con lo que podría pasar y luego realmente al final pasó. Es hablar un poco de la capacidad premonitoria de la pintura, de casi esa magia de lo que la pintura nos puede llegar a transmitir, como un oráculo, y en ese sentido el homenaje que yo le hago a la pintura en este cuadro es especial.

M- Cuando vi este cuadro del *Centinela* me decía ¿qué estará haciendo este personaje?

P- Pues es un centinela frente a una frontera entre la tierra y el agua, ahí, acampado. La tienda es como un lienzo en blanco, él tiene



Centinela. Óleo sobre lienzo. 130 x 170 cm. 2020.

un pincel, y el color rojo como color eficaz, que siempre funciona, donde las salpicaduras tienen un punto trágico, señalando como una frontera donde ha podido pasar algo, pero donde lo único que pasa es sencillamente el tema de la pintura. Los elementos que componen el cuadro parecen ajenos a ella, pero no son tan ajenos, porque la lona que hace de tienda de campaña, al fin y al cabo representa un lienzo. Entonces aquí hay una serie de juegos en torno a la pintura y en torno a un centinela. Una especie de guardián de las esencias, un poco como diciendo, hay un salvaguarda de la pintura.



Das Erhabene Büro Diptych. Óleo sobre lienzo. 150 x 260 cm. 2020.

M- Aquí nos encontramos con otra cita, ¿otro de tus admirados?

P- Sí, por supuesto, Friedrich, del que estábamos hablando antes y con el que aquí traté de darle replica a la imagen del *Caminante sobre el mar de nubes*, sustituyendo la grandeza y sobre todo la fuerza, la potencia y la abrumadora sensación de lo sublime que te da la naturaleza y la mirada de los cielos, por una imagen absolutamente banal como es una oficina, pasando con ese giro del siglo XIX al siglo XX. Hemos cambiado lo romántico por la banalidad de un trabajo casi kafkiano. Porque todo el mundo dice: ¡ah, esto es kafkiano!... sí, pero para mí lo que es realmente kafkiano es la figura del oficinista, el trabajo de oficina. Un concepto del trabajo como algo tedioso a la vez que terrible. Yo en este cuadro quiero jugar un poco con esa idea.

M- ¿Tal vez se podría ver también como contraparte de *Adam's Office*, una versión europea de la naturaleza esa que estaba en el salón americano que hemos visto antes?

P- Pero esta imagen es más kafkiana, más triste, más sórdida. En la otra todavía había una alegoría, algo sobre el Western, había algo sobre la conquista, el ir más allá.

M- La visión de ese sol dentro de la oficina...

P- Bueno, ahora después de la pandemia a lo mejor este cuadro tiene otras connotaciones. Todo ocurre en el interior. Vemos la imagen más exterior posible, que sería la salida del sol, está aquí en un interior, dentro. El título significa en alemán "la oficina sublime", jugando un poco con esos dos términos antagónicos: lo banal y lo tedioso con lo sublime. Sustituye una cosa por otra, como una negación de lo que representa el *Caminante de Friedrich*.

M- Lo sublime tiene mucho que ver con lo terrible, ¿no?

P- Claro, y con la muerte. Esto es casi la muerte por tedio, por lo kafkiano, por lo que hemos inventado como más terrible: el aburrimiento, lo tedioso, lo banal. Allá, entre el sol y el observador, es donde ocurre toda la banalidad. Pero bueno, al fin y al cabo, tenemos ahí un sol, que es como una pequeña esperanza.

M- Ya vamos terminando, ¿aquí tenemos a nuestro amigo Magritte?

P- Pues sí, es un homenaje a Magritte, porque aquí pone: *esto no es un...* claramente una cita al cuadro de la pipa de Magritte. *Esto no es un...* pero claro, se supone que es un plátano, pero es que tampoco lo es. Y es que hay también un juego con Andy Warhol, porque este plátano es el del disco de la Velvet Underground & Nico, y Warhol para mí es la antítesis de la pintura, el farsante número uno. De hecho, el cuadro se llama Farsante y, aunque está considerado el gran gurú del arte y se le reconoce cada vez más, se recrea en la banalidad más absoluta y por eso Warhol no me gusta nada. Él representa, digamos, la caída más grande, la frivolidad... Vale sí, hablé de que todo el mundo fuera famoso por un minuto, de que hay que traer lo cotidiano al arte, pero eso para mí es banalizar, como el cuadro anterior del que estábamos hablando, lo banal se ha instituido como lo más importante. Se ha frivolidado todo bastante. Lo del famoseo del que hablaba Andy Warhol al final... es verdad, fue un gran visionario porque fíjate en las redes sociales, todo el mundo quiere ser famosito y triunfó, su idea de la banalidad ha triunfado.



Fake. Óleo sobre lienzo. 60 x 73 cm. 2020.

M- Y así estamos...

P- Pero bueno,... tampoco quiero parecer yo aquí como un viejo, pero sí es verdad que me gusta mucho más la estética de Magritte, ese querer hablar de la transcendencia de la pintura, la transcendencia de la representación, no de la banalidad, lo que es la imagen plana y la nada. A mí lo que me gustan son las referencias, de lo que me gusta hablar es de lo que es real y de lo que no lo es, de lo que engaña y lo que no engaña, de si la pintura es realmente un desvelamiento de ideas que nos pueden comunicar algo sobre la verdad del mundo, algo de lo que podemos ir poco a poco sacando, quitando la paja y encontrando, desvelando. Desvelamiento es una palabra que usa mucho Heidegger, como concepto filosófico. Él hablaba de que una gran obra de arte es capaz de encontrar grandes verdades. Y eso es lo que yo busco cuando trabajo. Pero claro, esa verdad no tiene por qué estar revestida o arropada por la grandilocuencia o por las grandes ideas. Puede caber todo, siempre que saquemos algo del humor, de lo lírico, de lo agresivo, de lo desagradable. Lo que es seguro que de la banalidad no se puede sacar nada.

M- Bueno tú has conseguido sacarlo, porque siguiendo al maestro Magritte, con este cuadro haces un eco a su gran imagen –una de las sentencias más fuertes que ha hecho la historia de la pintura después- de las Meninas, y... bueno, a la que seguimos dándole vueltas- con esa banana que es la banalidad más absoluta. Con esa portada de disco, con su pegar y despegar, su pelar y despelar. El pintor, el mono, está ahí como desconcertado, está con una cara como diciendo... bueno, estoy aquí.

P- En vez de *homo habilis es mono habilis*. (risas)

M- La gran metáfora de la figura del pintor. Picasso se autorretrataba como chimpancé, el mono hábil.

P- Y como decía Ortega y Gasset: el pintor es muy hábil pero es como un manzano. El manzano da manzanas, pero no lo sabe, pues decía que el pintor era como el manzano, te da manzanas, pero si le preguntas realmente no sabe cómo salen. Yo me río un poco de esa historia, pero es verdad que a veces nos hemos dejado llevar un poco por eso y nosotros queremos ser un poco los bufones en ese sentido. Y jugamos a serlo.



Melancholy School. Óleo sobre lienzo. 130 x 150 cm. 2020

M- ¿Este otro cuadro sería paralelo al de la bomba atómica, de una escuela de espectadores de la pintura?

P- Sí claro, pero *Melancholy School* es como una clase en la que enseñan en que consiste la melancolía, y para mí la melancolía está relacionada en gran parte con el paisaje. Y sobre todo con el cambio de luz fuerte, en los atardeceres, amaneceres, y sobre todo en la luz cambiante, porque un atardecer al fin y al cabo te recuerda la fugacidad del tiempo. Entonces, qué mejor representación de la melancolía que un atardecer, que para los melancólicos y los depresivos puede ser un momento terrible. De hecho, Münch pintaba muchos cambios de luz, de atardeceres, y ese grito, con ese atardecer de cielos rojos, es una cosa que a mí a veces me ha pasado. Hay momentos del día que me afectan mucho emocionalmente, mucho... y este cuadro iba un poco por ahí. En 2018, que es cuando estaba preparando esta exposición yo estaba pasando por una época muy melancólica, en la que me afectaban mucho los cambios de la luz, de los paisajes, de la plenitud solar. Me agobiaba, tenía cierta ftofobia y sentía que los momentos del día me afectaban mucho, y quise hacer un poco de auto-terapia con esa exposición.

M- Sacártelo.

P- Claro, sacármelo. Por eso puse esos soles y atardeceres como símbolos de los cambios. Ponerlos ahí hablando un poco de cómo me afectaba a mí emocionalmente la luz. Y siempre me ha pasado. Siempre me he sentido muy fascinado por ella. Hay momentos en los que el paisaje te puede traer la alegría más grande y a veces el terror más grande. A veces un atardecer te puede resultar doloroso.

M- Aquí se sigue mirando, en este caso a pie de obra ¿qué quieres expresar con este?

P- Este cuadro se titula *El colorista*. Si te fijas, según qué espectador el color se manifiesta de manera distinta. Habla de la percepción. Nunca vemos lo mismo. Cada espectador ve cosas diferentes, y eso está simbolizado por colores distintos. Mientras el pintor es de un amarillo pálido verdoso, el primer espectador es de un amarillo medio, el siguiente de un amarillo más limón, y el último es un naranja rosado. Quería coger colores que no tuvieran una diferenciación tonal demasiado dispar, porque si no se me quedaría el cuadro un poco raro. Dentro de la armonía de tonos, que a cada uno la luz le responda de un color distinto. Habla un poco de que cada cual ve su cuadro. Y fíjate, este caballete es el mismo que estaba en el otro cuadro, y se podría decir que hay como un eco con el otro. Pero aquí la imagen



The Colourist. Óleo sobre lienzo. 60 x 70 cm. 2020.

no tiene un alcance tan definitivo, digamos tan profundo. El otro me gusta más. La idea me convence más.

M- El otro además lo titulas *La pintura*, así, rotundamente.

P- Claro, porque la pintura para mi es tanto como eso. Sin embargo, en esta obra hablo más de la percepción de esa pintura.

M- ¿Más del color o de la acción del color?

P- Bueno, de la percepción, que no es solo el color. A ver... de lo que quería hablar era de que cada espectador ve lo que quiere ver, o que ve algo distinto a otro, y de que la aspiración del pintor se queda siempre por debajo de lo que realmente deberíamos o querríamos conseguir, el hecho ideal de que todos nos pusiéramos de acuerdo, pero esto no siempre ocurre.

M- Sería muy aburrido que todos viéramos lo mismo.

P- Sí, yo también lo pienso.



Soliloquio. Óleo sobre lienzo. 73 x 60 cm. 2021.

M- Este me parece que ya es el último de los que quería que comentáramos, es de 2021. Aquí la clave estaría en el bocadillo ¿verdad?

P- Sí, el bocadillo representa los tres lugares desde los que se puede analizar la pintura, que son: desde la cabeza, desde nuestra mano, o desde el resultado final, la obra en sí. Intenta reflejar el pulso que hay siempre entre lo que nuestra cabeza quiere y lo que la mano te permite hacer o termina haciendo y cuyo resultado final es el cuadro. Al fin y al cabo, es un soliloquio, una historia que nos montamos los pintores y de la que nos cuesta salir y donde el diálogo siempre queda atrapado en esas tres partes. En el deseo o la idea que tenemos, la ejecución que podemos... en definitiva, lo que queremos, lo que podemos y lo que sale al final. También es un homenaje al oficio resumido de esa forma. Y bueno, luego la variación de tonos que va desde el color más frío al más cálido.

M- Y que se repiten en la paleta.

P- Y en los reflejos, claro, los reflejos se van repitiendo... los tonos del bocadillo se repiten en los bordes. Desde el reflejo del rosa, del rojo y de los otros tonos hasta el verde.

M- Es muy suelta la pincelada y muy viva.

P- Sí, es una cosa que yo siempre he querido hacer. Que la pintura pueda ser autónoma por zonas, el gesto, la huella, el trazo y la textura, pero que desde lejos la imagen resulte convincente. Y bueno, realmente no me quiero alejar del realismo porque me gusta. Me encanta mirar las cosas, me encanta el hecho de mirar, y esto es algo que también cuento. Creo que mi fascinación por mirar viene de cuando era pequeño, cuando a los cinco años me pusieron gafas al darse cuenta de que no podía leer bien. Yo tenía bastante astigmatismo e hipermetropía, y cuando me pusieron las gafas me quede alucinado. Flipé, porque pensaba que el mundo era borroso, pero cuando me pusieron gafas vi como el mundo era diferente. Descubrí que las cosas tenían textura. Las hojas de papel tenían rugosidad, las motas de suciedad... para mí fue un descubrimiento impresionante. Claro, yo venía de una semi-ceguera prácticamente y cuando me pusieron gafas el acto de mirar, el placer de mirar, me atrapó. Después de aquello yo me tiraba las horas mirando, incluso dibujando, porque de pronto dibujar con un boli, con un lápiz o un rotulador no era lo mismo, era superdiferente para mí; antes lo veía todo igual.

M- Fue como si te encendieran las luces.

P- Sí, efectivamente, yo antes veía en bajísima resolución, y luego veía en altísima resolución. Para mí eso fue el gran acontecimiento de mi vida. Desde entonces estoy atrapado por el placer de mirar. Y yo creo que gran parte de mi motivación, si no mi gran motivación, viene de ahí. Ya te digo, de repente fue como nacer de verdad,... ¡joder lo que hay aquí!

M- Monet decía, en algún momento de su vida, que a veces desearía quedarse ciego y de pronto poder recuperar de nuevo la vista, para así volver a verlo todo de verdad.

P- Vaya, eso es muy bonito, esa frase es preciosa. Decía Rilke que la verdadera patria del hombre es la infancia. Y es verdad, porque en mi caso, en la infancia tuve el gran descubrimiento. Un descubrimiento sin parangón.

M- Pues muchas gracias, Paco.

P- A ti.

PROCESOS TECNOLÓGICOS PARA RECONSTRUCCIONES ARTÍSTICAS: Mezquita Aljama de Granada, reconstrucción virtual

CARLOS BELLÓN

Universidad de Granada / juancarlosarabellon@gmail.com

Recibido: 18-12-21 / Aceptado: 23-05-22

INTRODUCCIÓN

¿Por qué utilizar medios digitales/3d en la reconstrucción de patrimonio?

- Gran versatilidad: con una sola herramienta se pueden crear modelos de arquitectura, artefactos, paisajes, personas... Además, estos modelos se pueden editar fácilmente, por lo que, si se encuentran nuevos datos o se llega a nuevas conclusiones, se pueden hacer cómodamente modificaciones en el modelo.

- Comodidad/economía: un mismo modelo 3d sirve para representar todas las vistas ortogonales del objeto de estudio, detalles, vistas generales, diferentes tipos de perspectivas, fases constructivas, etc.

- Realismo: se pueden alcanzar resultados más realistas en cuanto a volumetría, iluminación, texturas, atmósfera, a través de herramientas que se encuentran en el propio programa y que son relativamente fáciles de aplicar, al menos mucho más que en medios tradicionales.

Todos estos argumentos no pretenden desprestigiar los medios 2d, que son complementarios a los 3d y esenciales en las representaciones tridimensionales (plantas, planos, alzados...). Por las necesidades de los proyectos, yacimientos o encargos, el 3d aparece como una técnica muy práctica y muy ágil en la representación del patrimonio, pero nunca sustitutiva de medios tradicionales.

PRINCIPIOS DE SEVILLA

Los Principios de Sevilla son unas bases para la práctica de arqueología virtual establecidas en el

FORUM INTERNACIONAL DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL (2011). Estas directrices garantizan que los resultados sean fiables, se ajusten a los datos científicos y complementen la investigación. Los más relevantes para esta reconstrucción se explican a continuación:

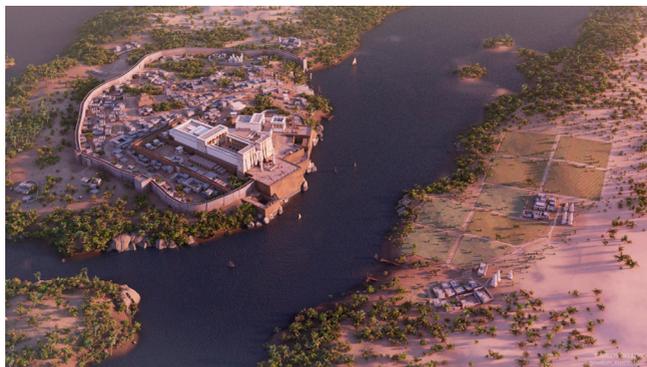


Fig. 1, 2 y 3 Reconstrucción de la ciudad de Elefantina en el s. II d.C. (Juan Carlos Lara Bellón)

- **Principio 1: Interdisciplinariedad**

Dada la compleja naturaleza que presenta la visualización asistida por ordenador de patrimonio arqueológico, esta no puede ser abordada únicamente por un solo tipo de experto sino que necesita de la colaboración de un buen número de especialistas (arqueólogos, informáticos, historiadores, arquitectos, ingenieros...)

- **Principio 2: Finalidad**

Previamente a la elaboración de cualquier visualización asistida por ordenador siempre debe quedar totalmente claro cuál es la finalidad última de nuestro trabajo, es decir, cual es el objetivo final que se persigue alcanzar. Consecuentemente, diferentes niveles de detalle, resolución y precisión pueden resultar necesarios.

- **Principio 3: Complementariedad.**

La aplicación de la visualización asistida por ordenador en el campo de la gestión integral del patrimonio arqueológico debe de ser entendida como complementaria, no como sustitutiva, de otros instrumentos de gestión más clásicos, pero igualmente eficaces.

- **Principio 4: Autenticidad.**

La visualización asistida por ordenador trabaja de manera habitual reconstruyendo o recreando edificios, artefactos y entornos del pasado tal y como se considera que fueron, es por ello que siempre debe ser posible saber que es real, veraz, auténtico y que no. En este sentido la autenticidad debe ser un concepto operativo permanente para cualquier proyecto de arqueología virtual. Al final del artículo se aclararán qué partes de la reconstrucción tienen mayor evidencia arqueológica mediante la escala de evidencia arqueológica.

FUENTES

BIBLIOGRAFÍA

Azuar Ruiz, R. (2020). Arqueología de al-Andalus Almorávide. Alicante: MARQ. Museo Arqueológico de Alicante, Diputación de Alicante.

Sarr Marroco, B. (2009) Un análisis de la granada zirí a través de las fuentes escritas y arqueológicas. *Biblid* (27), pp. 127-151.

Calvert, A. F. (1906). *The Alhambra, being a brief record of the Arabian conquest of the Peninsula with a particular account of the Mohammedan architecture and decoration*. Londres: J. Lane

Castilla, J y Orihuela, A. (2002). *En busca de la Granada Andalusí*. Granada: Editorial Comares.

Espinar, M. (2019). Noticias para la Arqueología e Historia de Granada: Plano de la Mezquita Mayor de Granada de 1507 en poder de Cisneros. *Al-Qantara* (XL 1), pp. 253-261. Recuperado de: <https://doi.org/10.3989/al-qantara.2019.008>

Fernández-Puertas, A. (2004) La mezquita aljama de Granada. *Biblid* (53), pp. 39-76.

Torres Balbás, L. «La mezquita mayor de Granada». *Al-Andalus*, 1945, vol. X, pp. 412-413. Según el arquitecto granadino fue entre el gobierno de Zāwī (1016-1017) y el reinado de H5abūs (m. 1038)

FUENTES GRÁFICAS

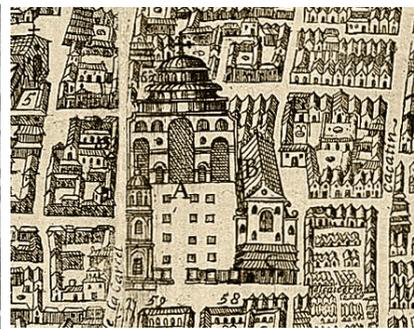


Fig. 4 Detalle del fresco de la Batalla de Higuera en el Escorial obra de Nicolás Granello 1575-1579, copia de la pintura de 1431 (Fernández-Puertas, 2004: 67)

Fig 5. Plataforma de Ambrosio de Vico. Ambrosio de Vico (ca. 1555-1623), dibujo; Francisco Heylan (1564-1650), grabado.

(<http://bibliotecadigitalhispanica.bne.es:80/webclient/DeliveryManager?pid=936754>)

Fig 6. Vista de Granada fechada el 1563 del Civitates Orbis Terrarum. (Foto C. Sánchez Gómez) (Fernández-Puertas, 2004: 71)

Fig 7. Detalle de la ciudad de Granada por Pedro Cristo II. (Foto Archivo Mas) (Fernández-Puertas, 2004: 70)

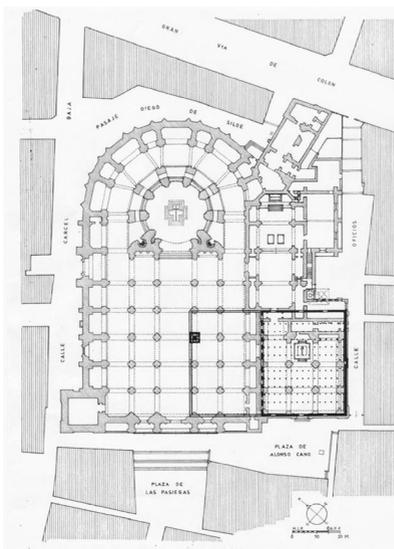


Fig. 8 Planta de la mezquita según la hipótesis de A. Fernandez Puertas. (Dibujo de M. López Reche) (Fernández-Puertas, 2004: 60)

CONTEXTO HISTÓRICO

La Mezquita Aljama de Granada fue construida en el siglo XI por los ziríes. Actualmente, el lugar donde se encontraba la Mezquita Aljama está ocupado por la Catedral y la Iglesia del Sagrario, frente a lo que ahora son la Plaza de las Pasiegas y la Plaza de Alonso Cano. Hacia el noreste, a unos pocos pasos (en la actual Calle Oficios) estaba el pabellón de abluciones y la Madraza de Yusuf I, que hoy alberga la sede del centro cultural Palacio de la Madraza, donde aún se conservan algunos restos arquitectónicos del edificio musulmán. También se encontraba junto a la Alcaicería, mercado de sedas, que se mantuvo en uso hasta la reconquista.

Fue remodelada en el siglo XII en época almorávide, y no existen más noticias de intervenciones posteriores (Fernández-Puertas, 2004: 41), lo que hace suponer que, hasta su progresivo abandono en época cristiana, su aspecto debió variar poco. Además, existe una imagen de la mezquita del siglo XV, concretamente de 1431, en un fresco en el monasterio del Escorial que representa la Batalla de Higuera, entre cristianos y musulmanes frente a la ciudad. En esta pintura podemos ver el alminar, rematado por almenas y una cúpula con su característica veleta con forma de gallo, las naves con tejados a dos aguas y los arcos del patio de abluciones (Castilla y Orihuela, 2002: 268).

Tras la capitulación del reino nazarí, la mezquita se siguió utilizando como tal hasta 1501. En este año fue reconvertida en parroquia como consecuencia de la sublevación mudéjar, que aconteció a raíz de la pérdida de los derechos acordados tras la rendición musulmana (Castilla y Orihuela, 2002: 265).

Finalmente, al construirse la Catedral sobre parte de la Mezquita, a finales del siglo XVI, el alminar y el patio de abluciones fueron demolidos. Mientras se construía el templo cristiano, la sede de la catedral se trasladó a la antigua mezquita y fue remodelada varias veces. Tras su abandono y debido a las numerosas alteraciones, el edificio calló en ruina, y los últimos restos de la mezquita mayor desaparecieron cuando fue demolida en el siglo XVIII para construir la actual Iglesia del Sagrario, adyacente a la Catedral (Gallego y Burín, 1987: 249).

ANTECEDENTES

Las características estéticas, artísticas y arquitectónicas de la mezquita se han extraído de testimonios de viajeros que visitaron el edificio y otros documentos históricos de personas que lo estudiaron antes y después de su desaparición. Torres Balbás habla de (este dato también será importante en la representación del exterior) Las columnas no tenían basas para que los fieles pudieran circular y rezar en el templo sin obstáculos, como ocurría en la mezquita de Córdoba del siglo XI. También se menciona que estas columnas que sostenían las galerías de arcos del oratorio estaban hechas de mármol blanco, coronadas con capiteles de época emiro-califal, algunos de ellos de yeso. Estos capiteles no casaban con el fuste de las columnas, por ser o demasiado grandes o demasiado pequeños. (Fernández-Puertas, 2004: 58). Jerónimo Münzer describe su interior de la siguiente forma:

Toda está recubierta de finos tapetes de blanco junco, lo mismo que el arranque de las columnas. Tiene setenta y seis pasos de an-

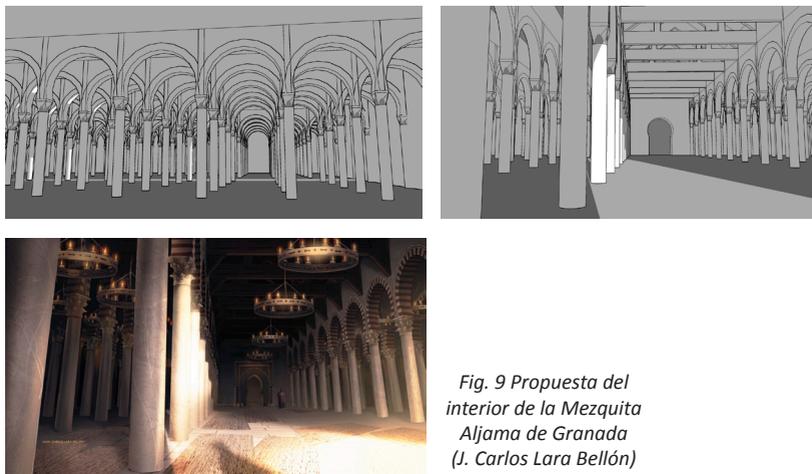


Fig. 9 Propuesta del interior de la Mezquita Aljama de Granada (J. Carlos Lara Bellón)

chura y ciento trece de largura; en el centro, un palacete con una fuente, para sus abluciones, y nueve naves u órdenes de columnas; en cada nave hay trece columnas exentas y catorce arcos. Además de las columnas laterales, hay huertos y palacios. Vimos también arder muchas lámparas, y a sus sacerdotes cantar sus Horas... (Fernández-Puertas, 2004: 46).

Todos estos datos ya nos permiten formar una imagen más o menos clara del aspecto interior de la mezquita. Para esta hipótesis visual se han extraído, en resumen, los datos que se enumeran a continuación. 1) La mezquita tenía unas dimensiones de 36 por 45 metros, con once naves de ancho y catorce de largo. Las naves laterales y centrales eran más anchas que el resto. 2) Las naves estaban separadas por galerías de columnas. 3) Las columnas no tenían basa, eran de mármol blanco y los capiteles de estilo califal no encajaban con el diámetro del fuste. 4) Los arcos sostenían la cubierta de madera a dos aguas, sin decoración. 5) Los suelos estaban cubiertos de esteras de junco. 6) Las paredes carecían de decoración, salvo en las puertas.

RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL

A continuación, se explica el proceso de reconstrucción virtual. Nos detendremos en los diferentes elementos constructivos de la mezquita, explicando cómo se ha realizado cada uno. Para generar el modelo 3d y las imágenes finales se han empleado dos softwares: Blender, para 3d y Adobe Photoshop, para el post-procesado de las imágenes.

LA PLANTA Y EL ALZADO

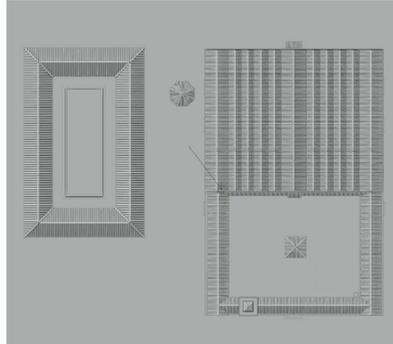
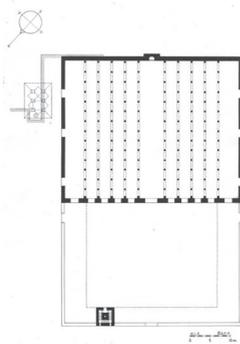


Fig. 10 Planta de la mezquita según la hipótesis de A. Fernández Puertas. (Dibujo de M. López Reche) (Fernández-Puertas, 2004: 59)

Fig. 11 Reconstrucción de la planta de la mezquita según Fernández Puertas (Juan Carlos Lara Bellón)

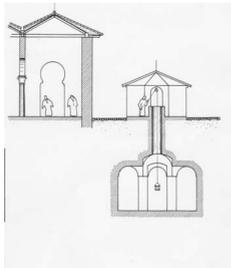


Fig. 12. Sección del aljibe junto a la mezquita. Pabellón octogonal nazarí sobre el aljibe que cubría la fuente. (según M. López Bueno y P. Salmerón)(Fernández-Puertas, 2004: 63)

Fig. 13. Reconstrucción del alzado de la mezquita según Fernández Puertas (Juan Carlos Lara Bellón)

Esta mezquita era la más amplia de la ciudad. Con respecto a su tamaño, varios autores, como Manuel Gómez Moreno en su Guía, o Leopoldo Torres Balbás en “La mezquita” coinciden en que la planta rectangular tenía unas dimensiones de 36 por 45 metros. Gómez Moreno describe al mismo tiempo otras características del templo que aportan claves importantes sobre su aspecto interior:

... los muros eran de tapias sin cintas ni rafas, salvo dos puertas de su nave quinta, donde había postes hechos con piedra y yeso sobre cimientado de argamasa. Sus dimensiones alcanzaban, aproximadamente, a 36 por 45 metros. Las naves debieron ser once, encabezadas hacia SE., como ya en el siglo X se usaba por acá ... Había tres puertas a cada costado, con inscripciones encima; el patio estaba a los pies, quizás sin galerías, y la torre era exenta, le tocaba por un ángulo septentrional.... (Fernández-Puertas, 2004: 53).

Con respecto a la planta, existen discrepancias entre la hipótesis de Fernández-Puertas y la propuesta de Torres Balbás, según la noticia de Espinar Moreno en la revista *Al-Qantara*. Torres Balbás y Fernández-Puertas coinciden que las naves de los extremos y la central serían más anchas (en torno a los cuatro y seis metros respectivamente) que el resto, que alcanzaban casi los tres metros de ancho. Sin embargo, el número de naves y de columnas en cada fila varía. Fernández-Puertas establece en su hipótesis de planta que las naves están separadas por trece columnas exentas y catorce arcos, con once naves de nordeste a suroeste y catorce de noroeste a sureste (Fernández-Puertas, 2004: 59) (esta propuesta coincide con la hipótesis de Manuel Gómez Moreno, que cuenta quince columnas por fila, quizás porque contó las columnas adosadas a los muros noroeste y sureste).

Por otro lado, Espinar Moreno, en la propuesta que aparece en la noticia de *Al-Qantara*, establece once naves de anchura (igual que la planta de Fernández Puertas), pero diez de profundidad (con diez columnas exentas en cada fila) (Espinar, 2019: 260). Esto alteraría las medidas propuestas por Torres Balbás y Fernández-Puertas. Dado que por el momento existen más datos y documentación en las investigaciones de Fernández-Puertas, el plano que se ha utilizado de referencia es el suyo. Por otra parte, y como ya se ha mencionado anteriormente, dado que esta propuesta es sólo un primer acercamiento, no se descarta en ningún momento la revisión de la misma en el futuro.

Destacar, además, que las columnas no tenían basa, eran de mármol blanco y los capiteles de estilo califal no encajaban con el diámetro del fuste.

En el exterior existía un pabellón octogonal de época Nazarí con un pozo en su interior que comunicaba con un aljibe. Este aljibe es la única parte que aún se conserva de la mezquita, bajo la actual Capilla Real. Un pozo moderno, en el exterior, junto a la fachada del edificio, comunica con su interior.

MINARETE

La planta cuadrada de la torre de la mezquita medía 4.46 m por lado y tenía 13.40 m de alto cuando se demolía. Su altura debió de ser mayor, ya que fue parcialmente destruida por un terremoto. Estaba rematado con almenas y una cúpula y una veleta con forma de gallo. Se decía que era “Hermana gemela” de la torre de la Iglesia de San José, aunque algo mayor (Fernández-Puertas, 2004: 53). Gracias a las descripciones de viajeros e historiadores y las imágenes de diferentes representaciones artísticas (especialmente la de la Batalla de Higuera Fig 15), podemos obtener una imagen bastante completa de la torre del templo. Del mismo modo, podemos observar paralelos históricos (Fig 16) para obtener conclusiones que apoyen nuestra hipótesis.

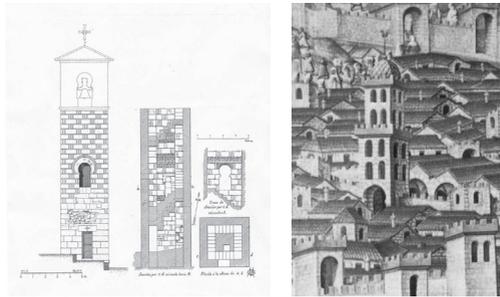


Fig 14. Planta, alzado y sección del alminar de San José.
(Dibujos de M. López Reche y M. Gómez-Moreno) (Fernández-Puertas, 2004: 65)

Fig 15. Detalle del fresco de la Batalla de Higuera en el Escorial obra de Nicolás Granello 1575-1579, copia de la pintura de 1431 (Fernández-Puertas, 2004: 67)



Fig 16. Sección longitudinal de la mezquita de Tremecén (A. Almagro) (Azuar Ruiz, 2020: 168)

Fig. 17. Representación ideal del Minarete de la Mezquita Aljama de Granada
(Juan Carlos Lara Bellón)

FACHADAS Y PATIO

La mezquita tenía 3 puertas a cada costado (N y S), de piedra y yeso, con inscripciones encima. Las puertas las trajeron de Córdoba los almorávides. Eran la única parte del exterior que poseía decoración.

Los muros no tenían contrafuertes, eran de tapial sin decoración. Había un patio al N con una fuente de abluciones en un “palacete”, como mencionan las fuentes. Una galería de arcos existía en torno al patio. La reforma almorávide sustituyó los pilares de las arquerías por columnas de mármol. El tejado era a dos aguas. En el patio había árboles frutales y un pozo de ladrillo.

En este caso también se han empleado paralelos para poder asegurar el aspecto de ciertos elementos constructivos (Fig 18). En el caso de los arcos del patio, se han simplificado con respecto al paralelo almorávide de la mezquita de Tremecén, siguiendo las descripciones de la mezquita que hablan de su sencillez en la decoración.

Tras recopilar suficientes datos se ha podido elaborar una propuesta del aspecto exterior de la mezquita (Fig 19). Para ciertos elementos, como las puertas, se han empleado como referencia dibujos de elementos arquitectónicos como la Puerta del Vino de la Alhambra (Fig 20), que guarda cierto parecido con las puertas de la mezquita de Córdoba, de la misma época que la mezquita Aljama, y que supone un paralelo adecuado por proximidad en el tiempo y el espacio.

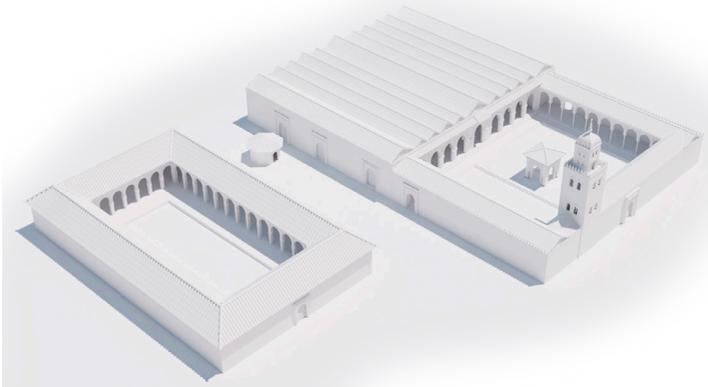
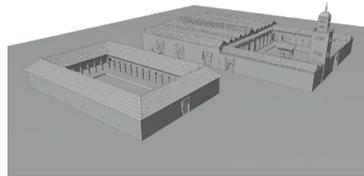
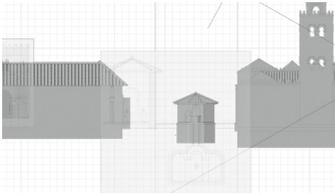
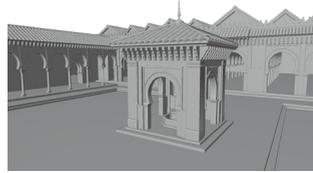
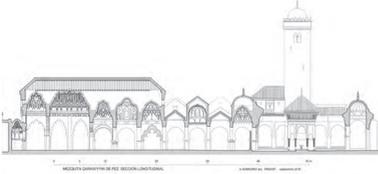
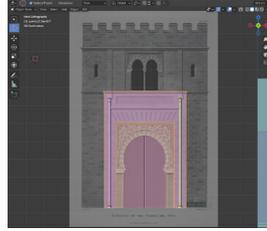
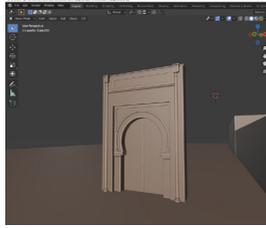
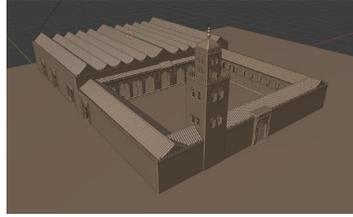
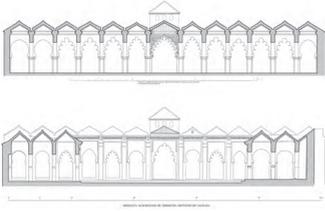
Para el “palacete” que guardaba la fuente de abluciones del patio de la mezquita hemos utilizado como referencia un alzado de la mezquita de Qarawiyyin de Fez (Fig 22)

PABELLÓN DE ABLUCIONES Y ALJIBE

En el exterior de la mezquita había un pabellón de abluciones exento localizado en la plaza donde ahora se encuentran la Capilla Real y El Palacio de la Madraza. En el centro de este edificio había una alberca de mármol, de 20 pasos (27,86 m) de longitud que servía para abluciones

Junto al pabellón estaba el aljibe ya mencionado, bajo un pequeño edificio octogonal. Para realizar este pabellón, dada la falta de paralelos y descripciones detalladas, se ha copiado el modelo del patio de la mezquita.

Acabada la fase de modelado, podemos obtener un renderizado, o imagen 2d a partir de nuestro trabajo 3d (Fog 26.). A continuación, lle-



vamos a cabo la fase de texturizado, que aportará realismo al modelo y aportará información sobre los materiales y la decoración del edificio.

TEXTURAS

Los datos sobre los materiales que hemos extraído de las fuentes son los siguientes:

- Muros de tapial estucados en blanco. El edificio destacaba por su color y tamaño en la distancia
- Minarete de sillares colocados a soga y tizón.
- Las columnas eran de mármol blanco, así como la alberca del pabellón de abluciones.
- Las puertas eran de piedra y yeso, decoradas, y traídas de Córdoba.
- El suelo del patio era de piedra.

TEXTURAS PBR

Para texturizar el modelo se han empleado materiales PBR, (Physical Based Rendering). Son texturas que, al renderizar, calculan, sin necesidad de generar polígonos extra, relieve, iluminación y otros parámetros para crear superficies realistas. Estos materiales los forman diferentes mapas de texturización que aportan unas cualidades que, al sumarse unas a otras, consiguen un material con un alto grado de realismo.

Mapa de albedo, diffuse o color: Colores de la textura

Mapa de roughness o rugosidad: Rugosidad y brillo de la superficie

Mapa de normales: Detalle de la superficie en cuanto a iluminación

Mapa de height o altura: Relieve de la textura

Mapa de oclusión ambiental: Suciedad de la superficie

Fig 18. Secciones transversales por la sala de oración y por el patio de la mezquita de Tremecén (A. Almagro) (Azuar Ruiz, 2020: 167) • Fig 19. Propuesta del exterior de la Mezquita Aljama de Granada (Juan Carlos Lara Bellón). • Fig 20. Alzado de la Puerta del Vino en la Alhambra (Albert Frederick Calvert) • Fig 21. Modelo de una de las puertas de la Mezquita Aljama de Granada (Juan Carlos Lara Bellón) • Fig 22. Sección longitudinal de la mezquita Qarawayiyin de Fez (A. Almagro) (Azuar Ruiz, 2020: 180) • Fig 23. Propuesta de fuente de abluciones del patio de la Mezquita (Juan Carlos Lara Bellón) • Fig 24. Reconstrucción del aljibe según M. López Bueno y P. Salmerón • Fig 25. Propuesta del pabellón de abluciones de la Mezquita (Juan Carlos Lara Bellón) • Fig 26. Modelo de la Mezquita sin texturizar (Juan Carlos Lara Bellón)

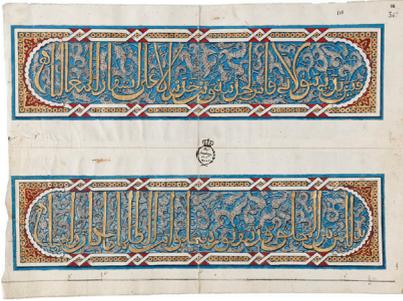


Fig. 27 Arredondo. Puerta al-Hakam Sánchez Sarabia. Cartelas decorativas

(<https://www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/actividades/exposiciones/el-legado-de-al-andalus-las-antiguedades-arabes-en-los-dibujos-de-la-academia>)

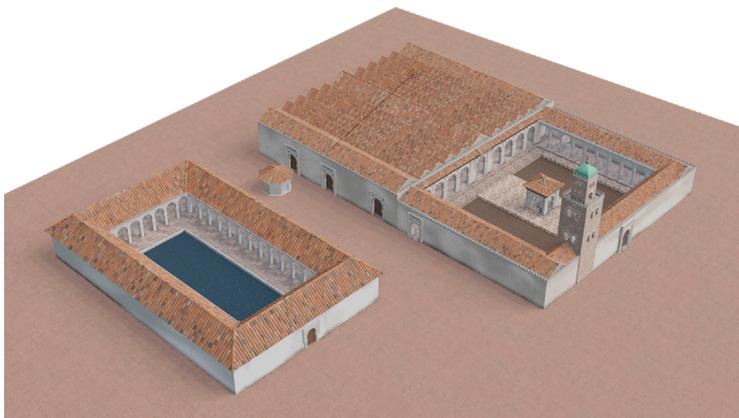


Fig. 28. Ejemplo de textura o material PBR



Fig. 29. Propuesta de la Mezquita texturizada (Juan Carlos Lara Bellón)

Fig. 30. Planta y alzado de la Mezquita texturizada (Juan Carlos Lara Bellón)



ÚLTIMOS DETALLES E ILUMINACIÓN

Para finalizar el modelo, se han realizado una serie de elementos que “completan” la imagen global del edificio, aportan elementos de realismo y traen del pasado el edificio. Se han modelado unos naranjos, ya que en las fuentes se menciona que el patio estaba sembrado de árboles frutales. También se han creado unos puestos o tiendas para colocarlos alrededor de los muros exteriores de la mezquita, pues también sabemos gracias a la bibliografía que había mercados alrededor del templo. Por último, se han introducido figuras humanas. El elemento humano es muy importante en este tipo de reconstrucciones. En primer lugar, aportan la sensación de ser un lugar transitado y habitado. Además, sirven de escala y permiten hacerse una idea de las dimensiones de los elementos representados.

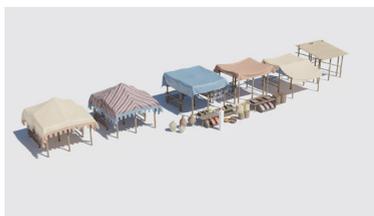


Fig. 31. Modelo low poly de un naranjo (Juan Carlos Lara Bellón) y modelo low poly de tiendas de mercado (Juan Carlos Lara Bellón)

Fig. 32. Imagen final de la mezquita

Otro elemento de vital importancia a la hora de renderizar es la iluminación. En un caso como este en el que se representa una escena exterior, debemos simular la luz del sol. Depende la inclinación, el ángulo y el color de la luz podemos crear atmósferas muy diferentes.

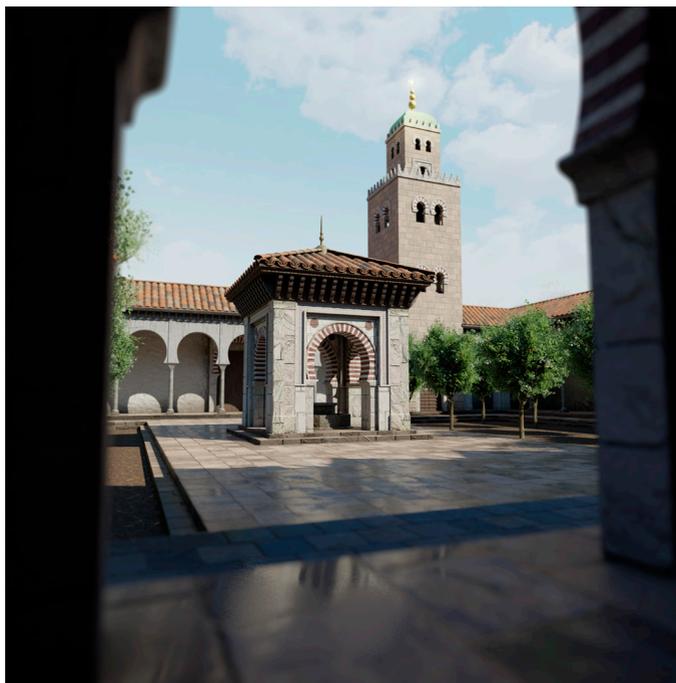
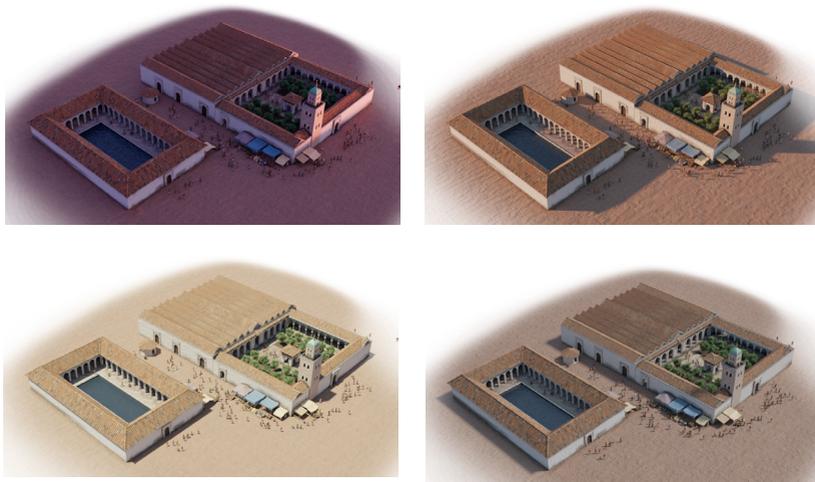


Fig 33. Diferentes iluminaciones en el modelo de la Mezquita Aljama (Juan Carlos Lara Bellón)

Se muestran también algunas imágenes de detalle de los diferentes espacios del templo. Utilizamos principios de composición, del mismo modo que se hace al crear una pintura o tomar una fotografía. Es importante que el trabajo final sea atractivo y atienda a principios estéticos. De esta forma generamos imágenes en las que el público se pueda sentir inmerso, que sean llamativas, equilibradas y adecuadas para representar el edificio.



Fig. 34. Detalles de la reconstrucción virtual de la mezquita Aljama de Granada

LA ESCALA DE EVIDENCIA HISTÓRICO/ARQUEOLÓGICA

Como hemos mencionado antes, es importante reflejar en un trabajo de reconstrucción virtual los diferentes niveles de fidelidad histórica a los que está sujeto el modelo (fig 35). De esta forma dejamos

claro qué elementos son más fieles a la historia y cuáles son fruto de la interpretación o la imaginación, sin falsear la verdad. Este principio de autenticidad es vital para garantizar una investigación transparente y fiel a la historia, las evidencias arqueológicas y las fuentes.

Finalizamos el trabajo de reconstrucción aplicando este criterio a nuestra reconstrucción se obtiene un resultado muy colorido. Debido a la falta de restos arqueológicos en esta hipótesis de la mezquita Aljama de Granada predominan los tonos fríos, que hacen referencia a una evidencia histórica menos, proveniente sobre todo de las fuentes escritas y gráficas, de paralelos y de interpretaciones (fig 36)

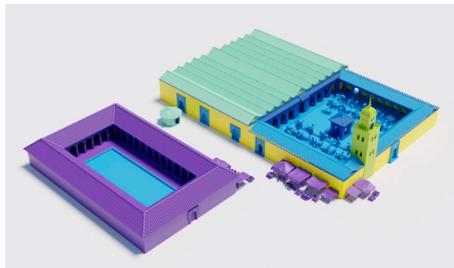


Fig 35. Escala de evidencia histórico/arqueológica elaborada por PAR virtual

Fuente: <https://parpatrimonioytecnologia.wordpress.com/2014/07/21/escala-de-evidencia-historica-scale-of-historical-evidence/>

Fig 36. Escala de evidencia histórica/arqueológica aplicada a la Mezquita Aljama (Juan Carlos Lara Bellón)

EL ENTRAMADO.

Un proyecto de dibujo para explorar un macroespacio a través de los formatos.

PABLO JAVIER PEREIRA HURTADO

Universidad de Almería / pjphpereira@gmail.com

Recibido: 18-12-21 / Aceptado: 23-05-22

Resumen

La elección del formato es un aspecto fundamental a tener en cuenta a la hora de llevar a cabo una ilustración. Antes siquiera de dibujar un solo trazo, y de hacer uso de otras herramientas -como el color, la línea o la composición-, el tamaño y proporción del soporte sobre el que la obra se realiza son capaces de expresar ciertas sensaciones y empezar a comunicar conceptos de una manera eficaz.

En este artículo se presenta un proyecto de dibujo al que se ha denominado El Entramado, un proyecto vivo y en continua expansión cuyo objetivo es mostrar una amplia variedad de escenarios, y donde cada pieza es la parte de un todo en el afán de presentar un “macroespacio” interconectado entre sí, mostrando una geografía única. Este proyecto pretende experimentar e investigar con el uso de diversos formatos para materializar todos esos distintos escenarios de una manera comunicativamente efectiva, con el fin de crear ilustraciones cuyo concepto de espacio sea el que determine el formato a utilizar, plegándose este a las necesidades comunicativas de cada imagen, y desprendiéndose de los formatos estandarizados que normalmente son utilizados.

Palabras clave

Dibujo | ilustración | formato

Abstract

The format election is a fundamental issue when an illustration is created. Even before drawing a single stroke, and using another tool, as color, line or composition, the size and proportion of the format used for the illustration are able to express certain sensations, and to start communicating concepts in an efficient way.

In this article, a drawing project is presented, named as The Interweaving, a live project in continuous expansion whose objective is to show a wide variety of scenarios, and in which each piece drawn belongs to a whole, on the quest for presenting a “macro-space” with a common geography. This project intends to experiment with diverse uses of formats in order to materialize all those different scenarios in an effective communicative way. The goal is create illustrations whose spatial concept makes the format adapt to the communicative needs of each image, nor the contrary, refusing standardized formats, normally used.

Keywords

Drawing | illustration | format

1. Introducción

Existen diversos elementos a la hora de concebir y elaborar una ilustración de los que poder servirse para comunicar aquello que se tiene en mente. El color y la línea, por ejemplo, son elementos básicos ineludibles que nos posibilitan materializar aquello que se necesita, haciéndolo realidad sobre el soporte. Línea y color permiten dar forma a lo que se quiere representar, definiendo objetos, figura humana, estructuras, etc. y contribuyen, igualmente, a ambientar la escena, modulando la luz y transmitiendo una serie de sensaciones precisas dependiendo del tipo de trazo y paleta de color empleados.

Otro elemento de suma importancia e igual de ineludible que los mencionados es la composición. La organización de la escena es de capital importancia para que esta pueda ser correctamente leída. Aquí, se ordena lo que se va a representar para maximizar su impacto, se dirige la mirada del espectador por la ilustración, se precisa el foco de atención y, por supuesto, y al igual que en los casos anteriores, de esta manera es posible transmitir sensaciones de manera potente. Composiciones equilibradas o desequilibradas, recargadas de elementos o depuradas, dinámicas o estáticas, etc. transmiten diferentes mensajes en cada caso.

2. El formato: primer paso a la hora de comunicar

Llegados a este punto, es importante mencionar otro elemento que, en ciertas ocasiones, puede pasar algo desapercibido. Se trata de la elección del formato, la base sobre la que intervenir, sus dimensiones y proporciones. Veamos un ejemplo. Para transmitir una sensación de amplitud y espacio, una composición horizontal podría ser adecuada. El formato que empleásemos se dispondría de forma apaisada para comenzar el dibujo. Sin embargo, ya se contaría con restricciones desde el primer momento, afectando al resultado final y a lo que con él se quiere comunicar. Esto es así debido a que en la mayoría de ocasiones, es necesario -o más cómodo- ceñirse a formatos estandarizados, como el DIN A4, A3, 50x70, 100x70, etc.

Sin embargo, ya desde la mera elección del formato se comienza a transmitir de una manera muy concreta aquello que se quiere expresar, y se hace antes de que se trace ni una línea sobre él. El formato se conjuga con la composición, y puede contribuir a potenciarla. En el ejemplo anterior, un A4 dispuesto en horizontal sería una opción adecuada para expresar esa sensación de amplitud. Si dentro de dicho A4 se delimitase un espacio panorámico, dejando márgenes superior

e inferior, se intensificaría esa sensación de horizontalidad, haciendo más panorámica la escena. Aunque lo realmente interesante, en pro de representar esa amplitud, sería salirse de ese formato estandarizado y ganar espacio, aumentado la imagen tanto de formato como de escala. Esto no significaría simplemente plantear lo mismo en un formato a tamaño A3, sino crear un formato propio, acorde a las necesidades expresivas de la ilustración que se tiene en mente -y en el que se pueda trabajar cómodamente-, calculando así desde un primer momento el espacio óptimo en el que debería desarrollarse la escena a representar.

3. El Entramado: explorando un mundo a través del dibujo

De este curso de pensamiento nace la idea de partida para el proyecto que da título a este texto. Dicho proyecto consiste en una serie de ilustraciones -de número indefinido, abierto y flexible-, de las que se pueden ver algunos ejemplos más adelante en estas páginas. Esta serie nace con un doble objetivo: atendiendo por un lado al fondo -aquello que se quiere representar con este proyecto- y por otro, a la forma -la manera en la que se haría en cada caso-.

Por un lado, y con respecto al fondo, la idea principal del proyecto yacía en plantear, desarrollar y expandir un espacio en el que ambientar todas las piezas de la serie, un lugar común que sirviera de base donde transcurrieran todas las escenas representadas, estando todas ellas en conexión. Así, toda la diversidad de escenarios, atmósferas, paisajes, terrenos, entornos, etc. que se desplegara a lo largo de la serie estaría, de alguna forma, encajada dentro del mismo espacio común, formando todo una misma geografía.

Para explorar este espacio y movernos a su través, se emplearía una serie de personajes, a través de cuyos ojos se irían descubriendo estos diferentes rincones. Estos personajes, viajeros en constante periplo a través de estos lugares, actuarían como nexos vivientes que nos permitirían conocer este “macroespacio” poco a poco en cada pieza de la serie.

Dicho “macroespacio” sería ampliado con cada nuevo dibujo, y en él podría tener cabida todo tipo de escenarios, situaciones, atmósferas, objetos, personajes, texturas y criaturas que considerara interesante representar. Así, el conjunto iría ganando identidad propia a medida que avanzara la serie, siendo siempre coherente con lo que ya se hubiere creado. De este modo, paulatinamente y de forma orgánica, se irían perfilando varias características que cohesionarían di-

cho espacio: formas de vestir, criaturas, objetos, hábitos de los personajes, sus temores, lugares clave, etc., elaborando un conglomerado de referencias cruzadas entre ilustraciones.

El proceso de creación constituiría un proceso abierto, sin un límite ni horizonte definido más allá que el de ir explorando todo aquello que pudiera interesar, permitiéndome sorprenderme con cada nueva idea y aportación, y pensando cómo encajaría cada nueva obra en lo que ya hubiese creado. Se trataría de un proceso orgánico, vivo y en permanente cambio, donde el conjunto presente iría albergando cada nueva pieza, y donde lo que ya hubiere creado sirviera como punto de partida para crear nuevas ilustraciones, elementos, personajes, etc. que ampliaran el total de una manera coherente.

En segundo lugar, y hablando de la forma, llegaríamos a la premisa que verdaderamente interesaba, y en base a la cual nació esta serie: la experimentación con diversas técnicas, composiciones y formatos. Concretamente, el interés residía en emplear el formato con el fin de obtener el máximo partido expresivo de cada concepto, planteando cada imagen en un soporte que intensificara la sensación que se deseaba transmitir; cómo representar un lugar concreto de una manera lo más acorde posible a la sensación que debería provocar dicho lugar. ¿Qué formato sería más idóneo para representar una inmensa extensión de tierra inabarcable? ¿Qué dimensiones y escala podría emplearse para representar una ciudad con una arquitectura abrumadora? ¿Qué proporciones serían capaces de expresar una torre que se alzara a cientos de metros del suelo, transmitiendo una altura casi sobrenatural que haga que el espectador sienta que está rozando las estrellas? Preguntas de este tipo son las que guiarían esta elección del formato y darían sentido a cada imagen

Finalmente, a dicho proyecto se le dio el nombre de El Entramado, aludiendo a este interés por conectar no solo geográficamente, sino conceptualmente, todo lo representado, y haciendo que cada dibujo supusiese un vistazo a este “macroespacio” del que antes se ha hablado. Decidí incluir unas líneas que acompañasen a cada ilustración, simplemente por el puro placer de escribir, y con la intención de contextualizar cada una con más detalle, aportando unas breves pinceladas de trasfondo a cada uno de los lugares que se mostraban. Estos textos actuarían también como otro nexo entre ilustraciones, pudiendo incluir referencias textuales a otras ilustraciones, por ejemplo.

En definitiva, el proyecto en general posee una intención claramente experimental en todos los sentidos, centrándose sobre todo en el

uso de diversos formatos. Y como se ha apuntado anteriormente, con la libertad de variar la técnica, el enfoque o cualquier otro procedimiento o elemento del conjunto.

4. La sugerencia del formato: creando historias a partir de recortes sobrantes.

En estas páginas se presentan algunas obras realizadas a partir de una premisa inicial concreta explicada a continuación, que se decidió en un momento dado para realizar un grupo de ilustraciones dentro de este proyecto.

Habitualmente, para crear formatos específicos a la hora de dibujar, corto pliegos de papel de unas medidas específicas. Esto crea una abundante cantidad de recortes sobrantes, de formas a veces en extremo alargadas. Observando estos recortes, consideré que presentaban unas formas realmente sugerentes, que podrían albergar paisajes extremadamente horizontales o extremadamente verticales. Así, pensé que sería interesante no deshacerme de estos papeles y atender a las sugerencias creativas que su forma pudiera suscitar, siguiendo así el proceso inverso al de antes descrito: en vez de adaptar un formato a una idea, adaptaría una idea a un formato. De este modo, las formas casuales, accidentales podría decirse, de estos papeles sobrantes, servirían como desencadenante para crear escenas y ambientes que pudiesen encajar en ellos.

Aunque pudiera parecer que esto supone un contraste con lo expuesto anteriormente -adaptar y crear un formato para una idea específica-, realmente se trataría de un ejercicio en el mismo sentido, pues los formatos de estos papeles sobrantes, de partida ya tendrían formas de por sí poco usuales y sugerentes. De este modo, a cada formato se le dotaría de un sentido espacial y de una historia que guardara coherencia sus dimensiones y proporciones.

A continuación se presentan algunas ilustraciones de este proyecto del Entramado, con sus respectivos textos bajo ellas. Tres de las cuatro ilustraciones presentadas están creadas a partir de papeles sobrantes, tal y como se acaba de describir.



EL ENTRAMADO IV:

Refugio habitado

*Las ruinas son una constante
a lo largo del camino.
Integradas en el entorno,
ofrecen refugio
al viajero cansado.*

*Pero incluso los lugares altos,
aparentemente seguros,
deberían ser revisados dos veces
antes de entrar en ellos.*

Para esta ilustración (36,41 x 9,3 cm), el papel sobrante se orientó de forma vertical, y se optó por representar un suceso acontecido en un lugar elevado. La altura de los edificios construiría la verticalidad de la escena. Esta sería continuada por el vuelo de la criatura que sale del tejado del edificio, prolongando el recorrido visual de la imagen aún más arriba, y aprovechando al máximo el área disponible por el recorte.



Detallesde: El Entramado IV: Refugio habitado



EL ENTRAMADO III:

La Ciudad Aislada

*Rara es la ocasión en la que el camino ofrezca refugio seguro,
y más aún la presencia de ciudades habitadas permanentemente.
Sus habitantes viven asentados, sedentarios,
como una isla urbana en un mar gris de caminos, laberintos y peligros mudos.*

*Sin embargo, más raro es aún que el caminante,
al ver estas colosales ciudades que rallan las estrellas, decida quedarse de-
masiado tiempo en ellas,
pues éste siente de inmediato la necesidad de seguir con su camino, por errático
que este fuera.*

El papel sobrante de esta pequeña ilustración (18,6 x 11,09 cm) se acercaba bastante más a las proporciones de los formatos estándar. El interés yacía aquí en resolver esta escena en una escala menor de lo que habitualmente estaba acostumbrado a hacer.



Detalles de: *El Entramado V: A través del Pantano*



EL ENTRAMADO V:

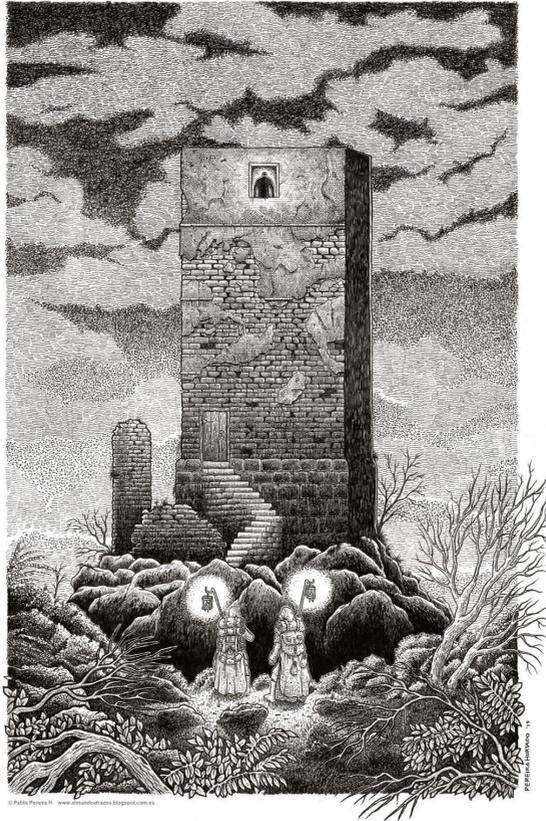
A través del Pantano

*El pantano ama a los viajeros atrevidos,
que creen que un corto atajo es la solución.*

*Con una terrible paciencia les espera,
y los acuna con sus infinitos dedos,
llenos de espigas y podridos de humedad.*

Para esta ilustración (45,3 x 9,86 cm), esta vez el papel sobrante se orientó de forma horizontal. Quería plantear una escena con un punto central muy claro, donde diera la sensación de que los protagonistas, ubicados en este espacio, estuvieran en medio de un entorno hostil, rodeados sin saberlo. La composición, equilibrada y con un punto central bien identificado, ayudaría a transmitir esta idea.

Quería también presentar un entorno donde latiese un peligro oculto y acechante, en un paisaje desconocido, agobiante, recargado y amenazante, que pareciera vigilar a todo aquel que se internase en él. La horizontalidad del formato me permitiría expresar ese peligro circundante al que están sometidos los personajes, dejando claras las innumerables adversidades que tenían alrededor pero que no eran percibidas por los dos viajeros. El hecho de incluir primeros planos en los extremos y reducir la escala conforme el dibujo avanza hacia el centro tenía la intención de otorgar cierta profundidad a la escena, dentro del paisaje que pretendía describir.



EL ENTRAMADO: II

Decisiones del camino

Estructuras viejas y desvencijadas se encuentran a veces en el viaje, y la posibilidad de parar bajo techo, por lamentable que este sea, para adecuar cuerpo y equipo al resguardo del frío y la humedad, es una oportunidad que siempre es de considerar.

No obstante, como el viajero prudente sabe, es todo un riesgo aventurarse en lugares así, pues es difícil saber no solo quién o qué pudiera ocuparlos, sino qué intenciones pudieran tener aquéllos que los habiten.



Esta última ilustración fue realizada a partir de un formato estandarizado (A3; 42 x 29,7 cm). La idea principal era presentar un par de viajeros en una situación ambigua. Empleé el uso solo de línea y la ausencia de color, así como de la rayada y amplias masas de negro para dotar a la escena de cierta gravedad. El cielo es un ejemplo de lo mencionado en el texto inicial, con respecto a la experimentación de diferentes texturas creadas a partir de línea, en este caso, para lograr un cielo plomizo que aportara una atmósfera ligeramente siniestra.

Detallesde: El Entramado II: Decisiones del camino

BIBLIOGRAFÍA

- GHERTNER, E. (2012). *Layout and Composition for Animation*. Routledge.
- MATEU-MESTRE, M. (2010). *Framed Ink*. Design Studio Press.
- PAYNE, E. (2016). *Composition of Outdoor Painting*. Deru's FineArts.
- RANKIN, H. (1976). *Pictorial Composition: An Introduction*. Dover Publications.
- WESLEY, A. (2007). *Composition: Understanding Line, Notan and Color*. Dover Publications.

DISEÑO DE CRIATURAS

MELVIN, EL GATO DE LA DUQUESA

JOSÉ LUIS MORENO MAÑAS

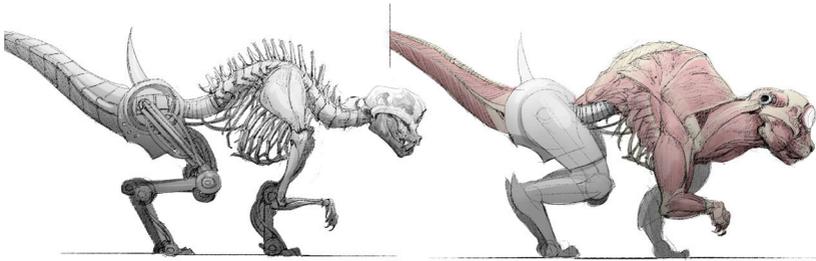
pepelu2706@hotmail.com

Recibido: 27-01-22 / Aceptado: 15-02-22

El diseño de una criatura comienza por concretar el género en el que se vaya a trabajar. El género steampunk acota de cierta manera la naturaleza de una criatura, puesto que se basa en la fantasía de una sociedad industrializada que utiliza el vapor para el funcionamiento de toda su maquinaria. El objetivo es crear un ser mecánico, y me puedo permitir cierto grado de fantasía mientras su diseño parezca creíble. Tener en cuenta en todo momento estas características es muy importante, ya que todo proyecto, por muy libre que sea, necesita unas premisas rígidas sobre las que trabajar.

Teniendo en cuenta las premisas y buscando imágenes evocadoras, comienzo por recoger referencias de animales útiles, de su anatomía y en este caso, también de distintos artilugios y mecanismos artificiales. Con esta biblioteca de imágenes presente, empiezo a dibujar thumbnails. Para esto yo he aprendido un método en el que hago alrededor de 80 bocetos ágiles y sueltos de 3 minutos cada uno, y después otros 20 más descriptivos de 15 minutos. Así me aseguro que parto de una idea atractiva y lo menos manida posible antes de seguir concretando. Hay que tener en cuenta que cada persona necesitará un número de thumbnails diferente, y que hay quienes prefieren hacer un número reducido pero mucho más cuidado.





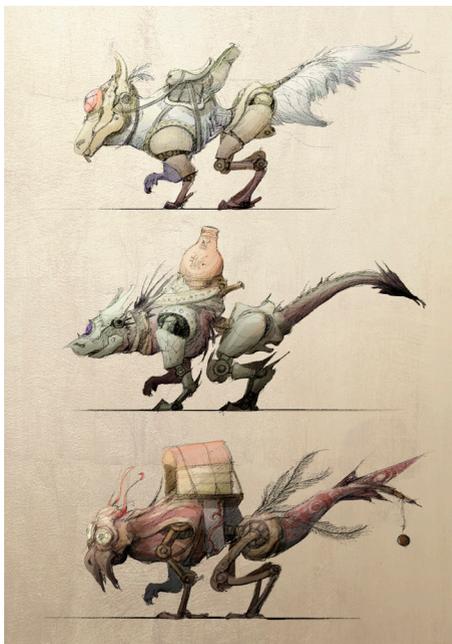
A partir de la primera fase desarrollo dos opciones distintas de criaturas, ya que dentro de 100 thumbnails suele haber más de una idea interesante y, aunque al final solo finalice una, siempre me queda un proyecto adicional que puedo retomar. Así, y gracias a que mientras dibujo me van surgiendo ideas para la historia, tengo un primer concepto para un gato, y un segundo para un lagarto.

El concepto común es el de una criatura parcialmente mecánica que es la mascota de un miembro de la aristocracia moderna, a la que la gente llama “el gato de la duquesa”. Este puede que parezca un gato, o un lagarto al que la gente llama así porque no tienen otra forma de referirlo. Al final decidí trabajar la versión felina y comencé a construir el personaje.

Es muy importante para un personaje su trasfondo y su personalidad, y aunque en muchas criaturas no se le da tanta importancia a esto, hay que tener en cuenta la profundidad que aporta si es que se está haciendo un proyecto propio. Diseñé entonces a Willis, el ex-fabricante de la fábrica de jugetes Rosewood, que ayudó a crear a Melvin como un perturbador juguete en forma de un autómatas zombie.



Lo que característicamente es muy importante en el diseño de criaturas es el estudio anatómico que conlleva, y hay que llevarlo hasta el más mínimo detalle (esqueleto, musculatura, órganos de los sentidos, dimorfismo sexual y evolutivo, edad...) siempre que ayude a que el que lo vea crea que ese ser pueda existir. Una ambientación de fantasía deja más libertad en este aspecto pero muchas de las criaturas fantásticas, por muy irreales que parezcan, parten de una base biológica comprensible. Yo he partido de la anatomía de varios felinos.



nos, y puesto que es un zombie, hay partes en las que la anatomía interna y el esqueleto salen al exterior. Siguiendo estas pautas, no importa si necesito hacer skins de la criatura, tengo la seguridad de que serán creíbles y parecerán partes de un mismo diseño.

El diseño de la cabeza es otro aspecto crucial en un proyecto como este y es lo que más llamará la atención del espectador. A menudo el cráneo de una criatura será diferente al nuestro y, por tanto, debo estudiar los cráneos animales con profundidad. Yo suelo dibujar distintos cráneos para después mezclarlos hasta conseguir uno nuevo que transmita lo que busco sin necesidad de la piel y la carne. Este caso es una cabeza ciclópea de rasgos felinos, que pretende generar repulsión y dar la sensación de que se trata de una criatura artificial y antinatural.

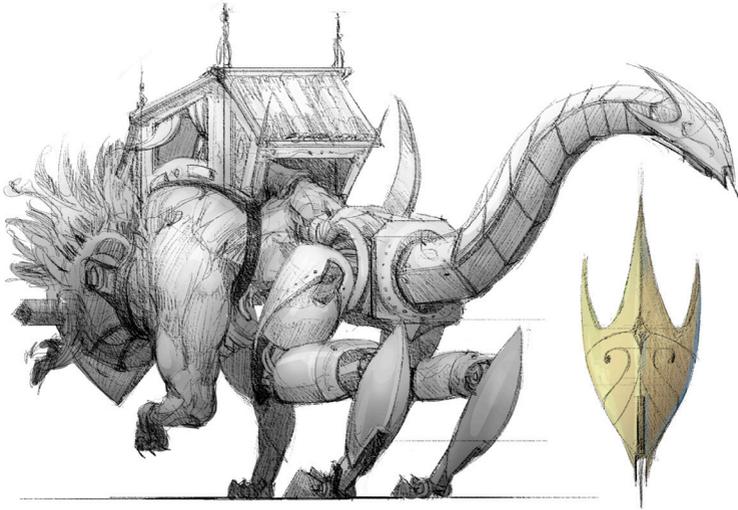
El ojo tiene una pupila vertical extraña que recuerda a los alienígenas del cine de ciencia ficción, con lo cual se deduce que este gato tiene un potente sistema de visión con mucha profundidad de campo. Este sería su principal aspecto funcional, pero en este caso decidí ampliarlo con una máscara, ya que al fin y al cabo fue creado para ser una mascota.



La máscara tiene el objetivo de ocultar la verdadera naturaleza de Melvin, pero la duquesa mandó fabricar un artilugio que convertiría el ojo de este ser en un arma ingeniosa y cruel. Por esto le añadí una suerte de caleidoscopio (o chromatope), una lente alterada capaz de hacer que quien la mire sufra terribles dolores y fuertes alucinaciones.

La máscara tiene el aspecto de un león, ya que suele haber muchos juguetes de leones que inspiran simpatía en el espectador; está construida con la base de una máscara victoriana bastante siniestra que cubría toda la cara, sumada a una típica máscara avial veneciana, con todo su barroquismo. A la hora de añadir detalles tan minuciosos hay que saber presentarlos como si fuese un producto, con la mayor claridad y limpieza posible.

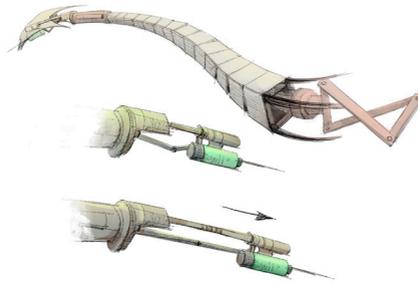
El otro aspecto funcional de Melvin es su cola, que en su construcción se basa en la anatomía de un reptil. Un peso en el extremo de una cola ayuda al equilibrio y resulta biológicamente creíble. Para dotarlo de otro artilugio sutil que encajase con la estética victoriana, añadí un arma que consiste en un agujijón mecánico de resorte con una jeringa envenenada, cubierto también con una placa que se asemeja a la punta de una pluma estilográfica. En la época victoriana no se podía llevar armas en el espacio público, y por tanto estas se deben diseñar con sus mecanismos de ocultación si se desean implantar en un personaje. Una cola orgánica debe tener unos músculos fuertes en la base para poder moverse, que en el caso de una cola mecánica se pueden sustituir por unos cables que muevan y mantengan las piezas. Al final, es conveniente que una criatura tenga al menos un detalle aparte de la cabeza, que le otorgue profundidad, aunque siempre puede tener más.



Una buena forma de mostrar el funcionamiento de la cola es hacer una vista posterior en tres cuartos, que enseña la mayor cantidad de información posible. La vista lateral, en cambio, tiene más beneficios para analizar y estudiar el cuerpo.

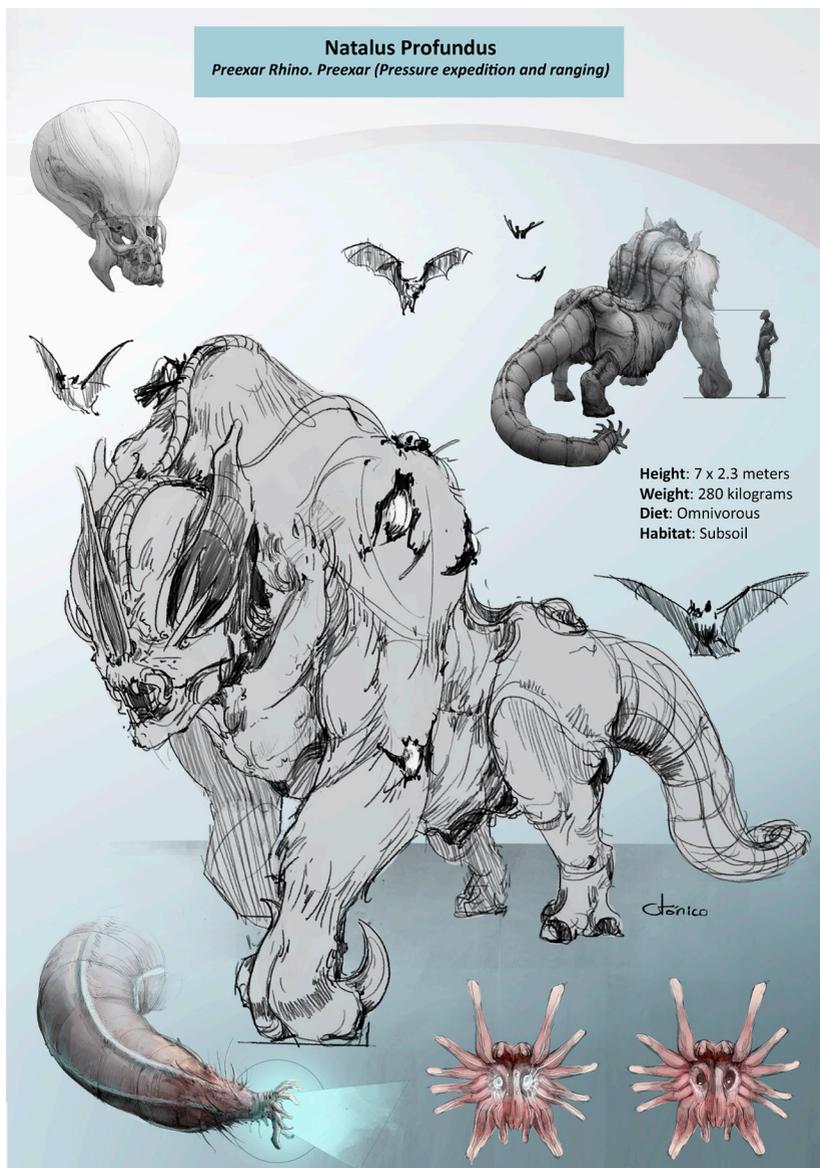
Cuando se trabaja con una criatura enteramente orgánica, los músculos de las patas traseras se pueden llegar a sobreentender, pero para unas patas mecánicas se necesita describir visualmente la estructura interna del mecanismo, así como las articulaciones que unen todas las piezas.

Para finalizar, es importante presentar la criatura con un referente para la escala, y aportar la información adicional necesaria para poder situar la criatura en su entorno.









¿Y AHORA QUÉ?

Procesos mentales y emocionales de la creación y el aprendizaje artístico

IRENE CABELLO CAPARRÓS

s.irene.cabello@gmail.com

Recibido: 12-02-22 / Aceptado: 22-05-22

Tras finalizar estudios artísticos reglados, se presenta un acantilado, una caída libre y llega un «¿Y ahora qué?». Desde que nacemos hasta el momento de terminar los estudios superiores, hemos tenido un camino marcado. Después aparece la incertidumbre del futuro.

Los estudios de postgrado, con profesorado muy especializado y en activo, concretamente hablando de la rama de arte para audiovisuales, son excesivamente caros. Entonces, solo queda el aprendizaje autónomo. Un camino que puede llegar a ser más rápido, (y más barato) ya que está enfocado hacia el interés personal.

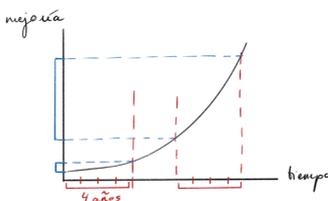
Actualmente, no es necesario gastarse miles de euros en unos estudios específicos. Gracias a Internet, tenemos gran cantidad de cursos con los mejores profesores que se pueden tener, los profesionales más «top» de la industria audiovisual. Además de libros y videos con un contenido excepcional que reúne el conocimiento de los fundamentos que todo artista necesita y que cualquier persona que comienza Bellas Artes esperaría aprender allí. De hecho, uno de estos libros es Luz y Color de James Gurney (2015), en cuya contraportada Dylan Cole (2015), el director artístico de Avatar, expresa «Este es justo el libro que me hubiera gustado tener en Bellas Artes».

Por el contrario, este camino autónomo, a nivel emocional, es arduo. Estamos acostumbrados a ver el éxito de los grandes artistas, que parecen llegar a triunfar con gran facilidad, pero obviamos lo que hay detrás. Hay mucho trabajo, mucho estudio, mucha práctica, muchas horas y muchos sacrificios en pro de su vida laboral. En este caso uno o una se puede plantear «¿merece la pena?» Para mí, en algunos casos sí y en otros no. Es peligroso pensar que hay que sacrificar, únicamente, para poder llegar al éxito, puede que caigamos en dejar otras ramas de la vida de lado. Hay que reservar momentos de descanso, de quedar con amigos, de salir a pasear y hacer otras cosas que nada tengan que ver con el arte, para no quemarnos antes de ser capaces de llegar a nada o llegando con carencias en el resto

de ámbitos de la vida. Como decía Aristóteles «en el término medio está la virtud». O como dice Marcos Mateu Mestre (2010) en su libro *Framed Ink*:

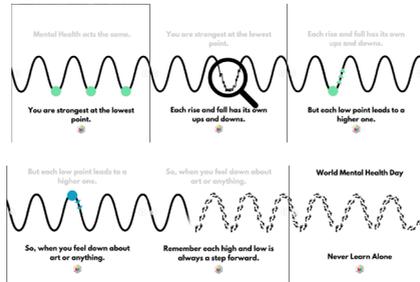
And this might also turn into an important practical factor because, as most people will agree with, speed at work at all levels is an important commercial requirement in the “visual storytelling” industry, and things will only become fast the moment targets are clearly identified, the moment we know exactly what our story requires. Places will always be reached faster by driving an older, regular car with a good GPS and set of maps---or by not being shy when it comes to asking directionst---than by driving a fast sports car or the newest model, but without knowing where we are going. (p. 119)

Por otra parte, Ayran Oberto, otro artista de la industria audiovisual, nos explicó a sus alumnos en su curso de retrato (2021), su camino hasta el éxito. Para ello hizo uso de un esquema en el que exponía el recorrido de aprendizaje artístico, desde el momento en el que él comenzó a estar obsesionado con el arte, hasta el momento en el que llegó a un punto en el que se consideraba a sí mismo bueno. En ese proceso trascurrieron 4 años para escalar muy poco en la barra de «lo bueno que se es artísticamente hablando». Después de llegar a cierto punto, se escala mucho más rápido, pero los inicios siempre son duros y lentos. El esquema era algo así:



A su vez, Learn Squared subía a su Instagram el siguiente post que expone que el camino del éxito es completamente irregular.

Un día estás arriba y al siguiente caes en picado. Tus conocimientos y tus habilidades en ese punto no están al mismo nivel. Esta última cuestión también la explicaba con mucha claridad Iris Muddy en los siguientes gráficos.



En el cual, explica que la barra de conocimiento artístico y la barra de habilidad artística son diferentes y avanzan diferentemente. Habrá puntos en los que coincidan, pero son solo temporadas, nunca están igualadas.

Analizando todas estas cuestiones que expongo, recientemente he llegado a la conclusión de que no he habría podido crear la siguiente ilustración (2021) sin comprender muchos conceptos. Sin entender la luz a todos los niveles, en el plano científico y en el sensible, sin experimentar esa luz del atardecer.

Mientras que, a nivel personal, he pasado por todo un proceso emocional. Comencé con unos thumbnails, que sentía que funcionaban muy bien.

Luego trabajé la línea para establecer lo que quería que apareciera entre esas formas, para narrar una historia. En ese momento ya comencé a sentir que algo no me convencía. A continuación, llegué a un punto de frustración porque no lograba realizar el candelabro, sencillamente no entendía la perspectiva.

Me paré, hice un par de estudios y bocetos del mismo, busqué información sobre la perspectiva, tras eso conseguí realizarlo y me sentí



bien cuando antes de eso, pensaba que no sabía dibujar porque no sabía dibujar un candelabro en perspectiva.

A veces solo tenemos que:

- 1: parar, descansar, darnos una vuelta y volver luego.
- 2: buscar referencias e información para resolver ese problema.
- 3: tomarnos el tiempo que necesitemos. ¿Qué prisa hay? El aprendizaje requiere tiempo de asentamiento, tiene sus periodos y hay que respetarlos.

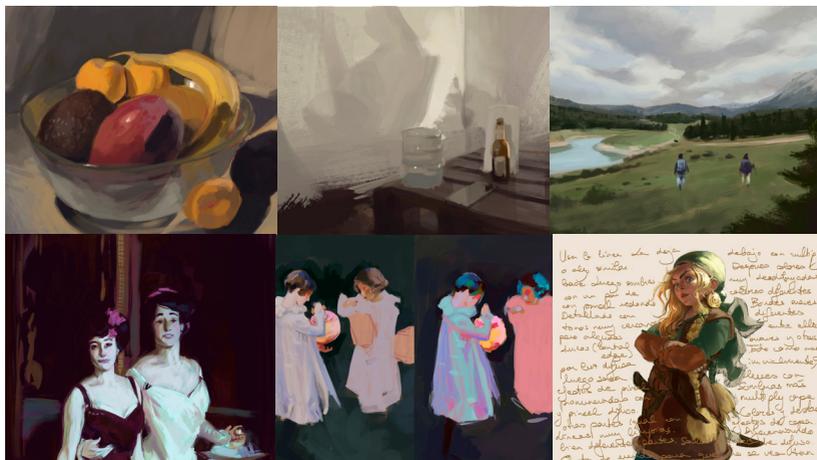
Al final, el candelabro ni aparece a favor de la imagen general. Por mucho tiempo que hubiera invertido en el candelabro, comprendí que no estaba funcionando, que eran dos puntos de luz y contraste que luchaban entre ellos, la chica y el candelabro. Así que estuve buscando la manera de lograr que no compitieran tanto, hasta que sencillamente decidí eliminarlo.

Antes de empezar a estudiar autónomamente y de valorar también mi parte emocional y personal al abordar una obra, este proceso que expongo no lo habría realizado de seguro. No me habría parado, habría terminado el trabajo en un día, por lo que no habría visto qué no estaba funcionando, a pesar de saber que algo no me gustaba. Habría terminado con una imagen que no me gusta, sintiendo que no sirvo como artista, todo porque sencillamente no les prestaba atención a estos puntos.



El trabajo siguiente lo realicé para mi Trabajo Fin de Grado (2019) y aunque me gustaba inicialmente, luego dejó de hacerlo y sentía que algo me fallaba, sin saber el qué. Ahora he comenzado una versión (2021) del mismo, mostrando lo que quería señalar en la primera imagen, pero no supe hacerlo, gracias a los fundamentos del arte y respetando mis tiempos.





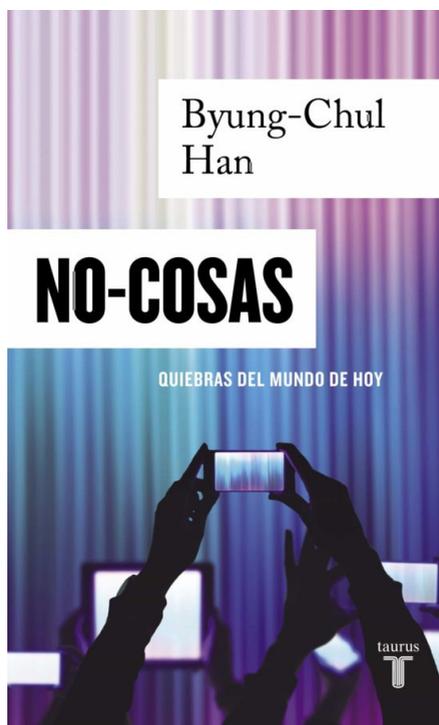
Tanto el aprendizaje de los fundamentos como mi aprendizaje personal y entenderme a la hora de trabajar están siendo fundamentales para mi avance artístico. No intentar ser quien no soy, abrazar mis intereses, mis puntos fuertes y mi forma de trabajar. Y, sobre todo, pensar solo en mí. Que el camino del éxito es lento, pero constante al trabajar a diario de forma crítica y amable contigo misma. Y que tarde o temprano llegará. Que habrá días e incluso momentos dentro de un mismo día o trabajo, buenos y malos. Pararse a veces y escucharse, aunque sea difícil.

Así que, el camino del aprendizaje artístico autónomo no es fácil, pero yo no me arrepiento. Porque, a pesar de tener caídas emocionales por luchar contra algo que no he hecho nunca (no seguir unos estudios con un título al final), a nivel artístico siento que estoy en una subida, aunque no siempre todo salga perfecto. Te invito a practicar a diario, estudiar y analizar críticamente tu trabajo, si haces esto, solo irás hacia adelante. Entonces, el «¿y ahora qué?» ya no pesará tanto.

REC
E N
SIO
NES

NO-COSAS: QUIEBRAS DEL MUNDO DE HOY*

MIGUEL ÁNGEL MOLEÓN VIANA



Las *NO-COSAS* para Byung-Chul Han serían, en esencia, el espectro impalpable de los productos que solemos consumir en la sociedad actual y que conforman nuestro ecosistema. Y no sólo de los productos. Teniendo en cuenta su análisis, las cosas que veníamos atesorando han perdido largamente su aura mágica de objetos con presencia

* Byung-Chul Han (2021) *NO-COSAS: quiebras del mundo de hoy*. Taurus , 2021

y entidad, y han sido sustituidas por la imagen de esas mismas cosas que consumimos. Nos desplazamos de lo sólido a lo líquido de Zygmunt Bauman, incluso a lo gaseoso (*Vida líquida*. Austral, 2006). Apunta así a la palmaria realidad de la *desrealización* del mundo a través de los puntos que nos unen a él. Es decir, los propios objetos que manipulábamos, usábamos, coleccionábamos. Descubierta la mina que supone el hecho de que las personas consumimos, sin posibilidad alguna de saciedad, las imágenes de las cosas antes que los objetos en sí mismos, hay una confirmación rotunda de que la cultura pierde pié en la realidad y se desrealiza para adquirir una fuga anunciada. El mundo clínex de usar y tirar, la parada de los monstruos sin monstruos, la eternidad adquirida a golpe de clic de ratón gracias a transportar las conciencias a una nube impalpable, donde los deseos siguen campando sin límite. La amabilidad de Byung-Chul Han quizás nos evite análisis tan sombríos como los de Javier Echeverría en su texto *Los Señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno* (Destino, 1999); donde puede analizarse el advenimiento de un panorama neomedieval gracias a los nuevos territorios impalpables, digitales, a donde parece quererse trasladar el mundo que conocíamos: *Second Life*, *Multiversos*, nubes de colores habitadas por señores feudales, dueños de los grifos ciberespaciales y sus *bitcoins*.

La noria sigue dando vueltas productivas y no hace falta pensar demasiado para saber quiénes somos las bestias que la hacen girar.

A todo este estado de cosas apunta Byun-Chul Han (Seúl, Corea del Sur, 1959), en su texto. Lo hace con una amabilidad expositiva y una claridad espléndidas, en un ensayo deudor del más lúcido análisis del espíritu de nuestra época. El ensayo se lee del tirón, dada su extensión discreta, a pesar de lo cual, sus argumentaciones se nos quedan flotando en el ánimo largamente, dada la implicación profunda de sus planteamientos de filósofo y de sagaz analista de nuestros días.

Si un texto te remite a otros, es un buen texto. Si sus planteamientos vivifican conceptos ya analizados en ocasiones anteriores, y se profundiza en pilares fundamentales de la cultura y la civilización, es un texto, además, necesario. El que reseñamos aquí, lo es de forma muy amable.

La información es patrimonio de los *mass-media*. Esto en la época de la post-verdad. La gran maquinaria de los *media* (una de las extensiones naturales de cuantas revoluciones industriales se han venido sucediendo desde el XVIII), en las primeras décadas del XXI, alcanza, y nos hace alcanzar, la velocidad de escape: la velocidad a la que un

cuerpo vence la atracción gravitatoria de otro cuerpo. Por ejemplo: cuando una nave espacial vence la atracción de la Tierra que le ha dado, por cierto, su ser, sustancia, esencia, y sentido de existencia. Byung-Chul Han pareciera referirse a esta velocidad, como si nos invitara a releer los planteamientos de Mark Dery en su tratado *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo* (Siruela1998).

Las profecías de los conocidos como apocalípticos nos advertían sobre la posibilidad de que los medios electrónicos nos lanzaran a un mundo difuso donde la información sería vertida sobre las personas como lava de un volcán imposible de palpar, pero inevitable de percibir. Los bienes intangibles que genera la industria de la información: entornos cinemáticos, redes televisivas, el imperio de la moda y el imperio de lo efímero que anunciara Lipovetsky (Anagrama, 1990) o las transiciones financieras a lomos de fibras ópticas (como Paul Atreides galopando sobre los temibles gusanos de arena en el desierto de Arrakis en *Dune*).

Ya no quedan apocalípticos e integrados (Eco, 1968) y Eco nos abandonó en el 2016 pero la velocidad de escape se ha alcanzado con creces. La digitalización del mundo ha propiciado no una resolución hegeliana de los opuestos, sino una asimilación por ingesta de un término por el otro: el Apocalipsis ha sido finalmente integrado. El mundo ha devenido espectáculo, una representación de espectros sin contenidos sólidos. Puede que asistamos al inconmensurable espectáculo de un Apocalipsis al ralentí. Al minucioso cumplimiento de las visiones de los profetas bíblicos, pero en unos términos de sublimación mass-mediática, digitalizante, electrónica, tecno-científica. Los grandes relatos de liberación, aquí y ahora, versan sobre nuestra libertad para elegir entre marcas.

Perdemos la memoria, porque los grandes ordenadores generan una nube metafísica que salva nuestros recuerdos particulares. O los diluye y torna homogéneos. Perdemos el contacto con la realidad porque los entornos cibernéticos nos catapultan al purgatorio de la inopia, el desconocimiento del terreno que pisamos y las experiencias que protagonizaban otrora los grandes relatos. George Steiner en *Presencias Reales* (1992), nos advierte sobre la posibilidad de que no haya nada en lo que decimos, que el lenguaje quede vaciado. Se ejercita el aparato fónico en imágenes multiplicadas hasta el infinito para lanzar eslóganes publicitarios vacíos de contenido. Nuestras fotos, a miles, quedan en la nube. La música que escuchamos. La radio que guardábamos de los abuelos, la cámara de fotos. Hay una pérdida raíz de orígenes.

El cerebro está diseñado para capturar la diferencia. Y los entornos mass-mediáticos, a ritmo de automatismos, multiplican en todas sus esferas cuanta permutación es necesaria para que nos mantengamos con la boca abierta y el pensamiento vacío. Con los ojos abiertos y el estómago tiritando. Con los deseos alerta y los cumplimientos cada vez más lejanos y postergados.

Quizás encontráramos sosiego, parece indicar Byung-Chul Han, en las cosas particulares que nos rodean como manifestación de nuestro ser, anclas de experiencia: la maceta del alfeizar con la discreción de su geranio. Sigue viva, la planta, durante años en el alfeizar, brindándonos oxígeno, mientras intentamos cazar las imágenes fantasmales que generan los *mass-media*, como aquella máquina de proyectar imágenes con la que el barón de Gortz proyectaba las imágenes de su amada Sytilla, cantante de ópera difunta (Verne, J. *Le Chateau des Carpathes*. 1892.). Vivimos sumergidos en una realidad espectral, más deudora de la naturaleza software, que de las contundencias hardware.

Byung-Chul Han aboga por la recuperación de lo sólido y lo tangible, por volver a dar el primer paso sobre la luna extraña de la realidad que la cultura, una y otra vez, a lomos de las innovaciones tecno-científicas, se empeña en velarnos, en desmaterializar. Transferir nuestra conciencia a un soporte ciborg digital será un logro que no tardará en acontecer, en el caso de que el Apocalipsis deje de acelerar sus capítulos. La velocidad de escape perfecta quedará cumplida e ingresaremos en entornos de eternidad similar a la de los espíritus de los faraones egipcios, un habitar para siempre en momias a base de ceros y unos, flotando en nubes de información sin contacto con el origen.

NO-COSAS parece invitarnos a releer clásicos como *Aproximación al Origen* de Salvador Pániker (Kairós, 1982) donde se formula la posibilidad de que nuestra cultura sea una avenida de evolución errónea y que tal vez exista una posibilidad de progreso, dando pasos atrás, en lugar de pasos de escape hacia delante. Pániker plantea la posibilidad de desmantelar campos simbólicos que interpretan la realidad, y se suceden unos sobre otros, planos sobre planos sobre mapas con tantas versiones y superposiciones que la realidad topográfica de la que parten ya hubiera dejado de importar porque no hay quien la pise ni quien la encuentre.

Byung-Chul nos invita a reflexionar afirmando que ya no habitamos la tierra ni el cielo, sino *Google Earth* y la *Nube*. Nada es ya sólido o

tangible. Sobre lo originariamente real y tangible versa el citado *Presencias Reales* de Steiner. Nos informa Byung-Chul (filósofo, profesor de Filosofía y Estudios Culturales en la Universidad de las Artes de Berlín), que las informaciones son unidades estables y carecen de la firmeza del ser: el geranio en nuestro alfeizar, o la radio antigua que perteneció a los abuelos. En este “imperio de lo efímero”, donde se cumplen los aspectos de la nada, nos hemos convertido en *infórmatas* (Lipovetsky, G., *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo*. Anagrama, 1990).

La narración del Apocalipsis queda desbancada por la adicción y la acumulación: sucesión de *inputs* fuera de la órbita de lo real, pero operativa en la iconosfera de los deseos que nos movilizan a una velocidad de imágenes vertiginosas. Cada imagen suscita un deseo, cada deseo nos lanza al consumo, cada cacería arroja el mismo resultado: entre las manos se nos deshacen las imágenes que compramos (con dinero real, nuestra energía vital). Y el estómago del ser queda de nuevo hambriento y en serio estado de desnutrición: Por lo que ansiamos de nuevo ingresar en el carrusel de las imágenes que nos prometen saciar un hambre interesadamente suscitada. El viejo y consabido círculo del capitalismo genuino: producción, consumo, destrucción. Y en mitad del circuito los parásitos de siempre. Giulio Carlo Argan lo esquematiza muy bien en su clásico: “El Arte Moderno” (Akal, 1991).

Byung-Chul Han nos informa sobre el ecosistema que habitamos: una prisión inteligente que nos vigila, usando la misma energía que nos dejamos sustraer en el círculo de la producción y el consumo. La información termina no por informarnos, sino por deformarnos. No nos nutre, nos vampiriza.

Para apreciar la realidad es preciso gozar de tiempo, pero la prisión inteligente te lo sustrae. A través de la nada y el vacío, y el silencio, se puede acceder a la contemplación nítida de la realidad (Steiner). Pero no a través del hambre y la desnutrición severa. En la sociedad de la información posfactual se hace imposible acceder a la firmeza del ser. Conceptos como fidelidad o compromiso quedan abolidos, necesitan demasiado tiempo. El tiempo que robaron los hombres grises en *Momo*, (Ende, M. 1973) ha de seguir siendo robado: conectar con la firmeza del ser es alimentarse y dejar de necesitar consumir a velocidad de escape. Por tanto, desaparece cualquier entorno (vacío, nada, silencio...) donde pueda celebrarse la contemplación del geranio en la ventana.

Las máquinas trabajan por nosotros, a velocidad de máquinas y con la lógica de los algoritmos matemáticos. Nos ofrecen todo el tiempo del mundo para que en libertad hagamos lo que nos plazca, las máquinas nos liberan del trabajo a cambio de que el ejercicio de nuestra libertad suponga únicamente la libertad para escoger qué producto consumimos.

Byung-Chul Han nos conecta a Erich Fromm, con sus planteamientos en *¿Tener o ser?* En el mundo de las NO-COSAS, de igual modo que todo Apocalipsis queda integrado, el Tener gana el partido frente al Ser. En definitiva, se propicia que el Ser pierda pié en la realidad, y si se logra acceder a él tampoco alberga ya capacidad saciante.

El *smartphone* refuerza nuestro egocentrismo y nos convierte en súbditos de la globalidad: nos permite cumplir deseos con el mero uso de un dedo y un clic: dedo que pulsa, deseo que se cumple. La lámpara de Aladino cobra carcasa y corazón tecnológico. Suena el timbre de la puerta. Un Glovo veloz nos sirve a domicilio cualquier tipo de caloría vacía. Cualquier producto cuyo valor reside más en la publicidad, el *storytelling*, que en el auténtico ser del producto adquirido.

Nos dice Byung-Chul Han que el hombre procede del humus, esto es, de la tierra. Y que la digitalización, por contra, es un camino de anulación de lo humano (ya apuntábamos: *Velocidad de escape* de Max Dery). Y añade Byung-Chul Han: “Es probable que el futuro humano se halle preestablecido: el hombre se anula para hacerse absoluto”.

Sí, el ser humano se convierte en una criatura de absolutas ingravidades largamente anunciadas.

DIBUJANDO HISTORIAS. EL CÓMIC MÁS ALLÁ DE LA IMAGEN*

MIGUEL PEÑA MÉNDEZ



El estudio de los cómics en las universidades españolas es un terreno que poco a poco va ganando espacio y situándose como un tema de interés al que se van sumando autores provenientes desde distintas disciplinas. Iniciativas como la realizada por la Editorial de la Universidad de León con su colección *Grafikalismos* en colaboración con la editorial Eolas; las publicaciones que se realizan ediciones Mar-motilla con sus relaciones con el Instituto Franklin de la Universidad

* Julio A. Gracia Lana, Ana Asión Suñer y Laura Ruiz Cantera (coords.) *Dibujando historias. El cómic más allá de la imagen*. Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021.

de Alcalá de Henares; las *Jornadas Unicómic* que desde 1998 están trabajando en la Universidad de Alicante; o la Cátedra de Estudios del Cómic de la Universidad de Valencia en colaboración con la Fundación SM demuestran que algo se está moviendo y no es algo aislado. Muchas más universidades españolas aportan trabajos, tesis doctorales, seminarios y conferencias que complementan esas iniciativas. Detrás de todas ellas están muchos profesores que las inspiran y las ponen a funcionar. El citar nombres sería la fórmula segura para dejarme a muchos ya que la tendencia es al alza y estos se multiplican. El simple hecho de que se haya configurado desde hace unos años la Plataforma Académica sobre Cómic en Español (P.A.C.E.) que acoge a algunos de los especialistas en los estudios sobre cómic de nuestro país y a nivel mundial ya indica la buena salud de la que gozan este tipo de estudios en nuestro país o sobre nuestro país.

El libro que nos ocupa surge a raíz del *II Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinarios sobre Cómic* organizado por el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza en mayo de 2019. Del primer congreso también nació otro libro, *Nuevas visiones sobre el cómic*. Un enfoque interdisciplinar, también coordinado por Gracia y Asión y que reunió a un nutrido grupo de autores, del que bien se podría decir que inició una nueva etapa, un punto de encuentro y de referencia, para los estudios sobre este tema. Este congreso no es el único esfuerzo en este sentido, y revistas como la editada por la Asociación *Tebeosfera*, los *Cuadernos de Cómic (CuCo)* así como la segunda etapa de *Neuróptica* (editada también por la Universidad de Zaragoza), completarían las plataformas de difusión de los estudios sobre cómic en España.

Este último volumen al que nos referimos amplía la oferta de estudios y autores, y si en *Nuevas Visiones* tuvo cincuenta contribuciones, en este último son setenta y seis. La estructuración de los capítulos es similar en ambos libros, dedicándolos a temas relativos al lenguaje del cómic, al humor gráfico, la didáctica, el manga y las relaciones del cómic con otras artes pero debido al incremento de autores lo que en el primero eran subapartados se han convertido en capítulos, y así encontramos capítulos dedicados a la historia del cómic, pasado y memoria a través de las viñetas, estudios de género, activismos y movimientos sociales, narrativas audiovisuales o metacómic, diseño y vínculos con otras manifestaciones.

Abre el libro un texto de Enrique Bordes abordando una lectura cruzada entre el Manga y el *Fumetti* centrado en el terreno que ya desarrolló ampliamente en su libro *Cómic, arquitectura narrativa* y que

aquí sitúa alrededor de dos autores japoneses (Kazuo Kamimura y Minetaro Mochizuki) y dos italianos (Gianni de Luca y Paolo Bacilieri). Le acompaña en esa apertura del libro Marika Vila, con un texto “sobre el uso histórico del cuerpo femenino en la narrativa del cómic” donde toca desde una perspectiva feminista las claves de la representación, uso y abuso del cuerpo femenino en el cómic.

En el primer capítulo titulado “Lenguaje y concepto” destacaría una serie de trabajos que analizan, desde vertientes diversas, como el cómic es un lenguaje eminentemente visual y la construcción del “texto” (semióticamente hablando) por parte del autor ha de complementarse con la comprensión de las imágenes por parte del “lector”. Así pues, la representación de lo ausente, lo no dicho y lo que no se dice, los silencios, la sustitución de las palabras y de las cosas o el cómic conceptual son temas que se desarrollan a la sombra de autores como Frédéric Pajak, Jillian Tamaki, Magritte o Winsor McCay y Max.

En el capítulo dedicado a la “Historia del Cómic”, dada la reducida extensión ofrecida a cada colaborador y lo ambicioso del título, las contribuciones dejan con ganas de más ya que además de que versan sobre aspectos muy concretos, no se pueden extender demasiado. Los temas abordados se centran en tipologías (con varias contribuciones sobre la figura del superhéroe), algún personaje o serie (*El demonio rojo* de Mauro Entrialgo o *Lalo y Lola* de Mort Walker y Dirk Browne) o motivos cómicos como las metamorfosis como argumento en el TBO. Destacaría para nuestro interés, aunque nos quejamos una vez más por su brevedad, el titulado a modo de paradoja, “Los tebeos en los cómics”.

El tercer capítulo, “Pasado y memoria a través de las viñetas”, aporta una serie de artículos referentes a una de las mayores dificultades que enfrentan los cómics basados en sucesos históricos: el necesario cuidado en la elaboración de guion, de síntesis y de documentación que requiere. Esta preocupación parece compartida en los distintos textos ya que la mayoría de las contribuciones trabajan en ese sentido. Es decir, confrontar historia e historieta; ver su acierto o falacia, o como sintetiza en su título una de esas contribuciones, “el equilibrio entre el rigor histórico y el entretenimiento”. Todas las contribuciones son aspectos a tener en cuenta.

El tema del humor y el periodismo está tratado en el cuarto capítulo. Donde el mundo de las noticias del día se dan la mano con el dibujo secuenciado o la viñeta que la comenta la actualidad con humor y

reflexión. Nos ha llamado la atención la interesante, por desconocida u olvidada, “contribución española al nacimiento del *underground*” norteamericano haciendo referencia a los orígenes españoles de Spain Rodríguez y de Víctor Moscoso.

La capacidad docente de los cómics siempre es un aspecto presente e interesante en los estudios sobre cómic: desde los clubs de lectura en el aula, la utilización de determinados autores o álbumes para estudiar determinados contenidos o la simple reflexión teórica sobre su eficacia. Igualmente es un campo obligatorio de estudio, por su impacto y extensión, el mundo del manga, aquí calificada un poco gratuitamente “de efervescencia”, ya que no nos parece que sea un efecto pasajero sino de larga duración. Los estudios aquí reunidos son de interés, planteando aspectos tan específicos como “¿Por qué hay influencia budista en el *shōnen* y no en el *shōjo*?”, las relaciones entre el *ukiyo-e* y el cómic o la relación del artista plástico Takashi Murakami y su teoría del *Superflat*, que plantea una trasvase entre la estética manga y el arte japonés contemporáneo. De destacar alguno de nuestro particular interés sería el que plantea la irrupción de lo digital en el manga y su carácter transnacional como estilo.

El capítulo VII está dedicado sin mucho concierto a “estudios de género, activismos y movimientos sociales”. Este se podía haber estructurado mejor, ordenar los textos y no juntar en este capítulo textos que no tienen nada que ver entre sí cuando bien hubieran tenido cabida lógica en otros. Este capítulo se inicia con lo que suponemos un deslizamiento de páginas, ya que el primer texto dedicado al *shōnen* se debería haber incluido en el capítulo anterior dedicado al manga. Hay cuatro textos que sí podemos considerar que tienen un denominador común en la sexualidad, pero los otros tres no tienen sentido ahí y deslucen por su desubicación. Identificar el tratamiento de temas sexuales con estudios de género parece desafortunado y solo justificable por ciertas modas o tendencias actuales.

El “cómic en relación con el imaginario artístico” tiene algunos artículos especialmente interesantes y otros francamente débiles. Sobresalen el estudio de la serie de álbumes del francés Marcel Gottlieb, *Rubrique-à-Brac*, tan desconocida en nuestro país; el bien documentado sobre la influencia de las bellas artes en el cómic; y un texto, que deja flecos abiertos (volvemos a los problemas de espacio), que deja inteligentemente apuntada la decadencia del discurso greenbergiano en este tema, planteándolo como punto de inflexión sobre la aceptación del cómic como arte y el eco del cómic en el arte. Se complementa este capítulo con, por un lado, la curiosa experiencia del

acercamiento a la sociedad de un museo de arte diocesano mediante el cómic y, por otro, con las utilidades (“resignificación”) del cómic en las prácticas artísticas actuales.

Con respecto a las relaciones con las “narrativas audiovisuales”, se abordan interesantes reflexiones sobre la videoinstalación como lugar de cruce narrativo y el cine como compañero de camino con el cómic. En este último aspecto se estudia y recupera la adaptación cinematográfica de *Vota Gundisalvo* de Antonio Mingote, las producciones cinematográficas de Juan Piquer Simón, las relaciones creativas de Federico Fellini con Milo Manara o la construcción de un universo fílmico desde el cómic por parte de Carlos Vermut. Finalmente, el capítulo “Metacómic, diseño y vínculos con otras manifestaciones” reúne aspectos de transmedia, arquitectura, videojuego, metaficción, apropiación, semántica, urbanismo en sus entrecruzamientos con el cómic.

Un libro realmente aconsejable por el valor de algunos de sus contenidos (difícilmente cualquier estudioso, sea del tema que sea, no va a encontrar provecho o interés en sus páginas) así como por el esfuerzo que ha merecido y que supone de cara al asentamiento de los estudios universitarios sobre el cómic y su mundo. De todas formas, esta publicación ganaría mucho si en posteriores ediciones de futuros congresos se concibiera realmente como un libro, realizando una mayor selección de las contribuciones y dotando a estas de espacio suficiente para terminar de desarrollar su exposición de manera más amplia ya que algunas de ellas así lo merecen a nuestro parecer.

ARCANE*

JOSÉ MANUEL CURIEL PÁEZ



* Creado por Christian Linke y Alex Yee / Basado en League of Legends de Riot Games / Guion por Christian Linke y Alex Yee / Dirigido por Pascal Charrue, Arnaud Delord, Jérôme Combe, Ash Brannon / País de origen Estados Unidos / Francia / Idioma original: inglés / N° de temporadas: 1 / Género: Acción · Aventura · Drama / Protagonizada por: Hailee Steinfeld, Katie Leung, Kevin Alejandro.

Sinopsis: Con las dispares ciudades de Piltover y Zaun como telón de fondo, dos hermanas luchan en bandos opuestos de una guerra entre tecnologías mágicas y creencias enfrentadas.

Realmente no estaba seguro de si quería comentar esta serie. Estuve a punto de comentar el fenómeno que supuso *El juego del calamar* pero pienso que esta serie tiene una mayor relevancia artística que la anterior. A decir verdad, me parece un antes y un después en la animación, pero sus pretensiones por ser algo más, denotan que hay un tenue espíritu kitsch muy bien disimulado.

A día de hoy la serie está siendo un completo éxito, mueve una cuantiosa cantidad de audiencias por todo el globo, pero... ¿verdadamente es decisivo su éxito para considerarlo una obra de arte?

Para ponernos en contexto, la serie ofrece unos nueve capítulos de animación en 3D destinada a un público de entre los 12 y 40 años. Panorama que nace desde el juego conocido como *League of Legends* (Riot Games), videojuego que se ha convertido en un icono de mi generación y que ha conseguido trascender las vidas de muchas personas. Incluso llegando a intentar colarse en las olimpiadas de Japón como deporte electrónico. Este videojuego maneja cifras que han llegado a alcanzar los 142 millones de jugadores en todo el mundo, una cifra que se escapa de mi capacidad imaginativa.

El estudio que está detrás de esta serie se llama Fortiche Production, un estudio con amplia experiencia en el sector de la animación. A parte de ciertos cortos realizados para promocionar productos, también han conseguido materializar otra serie bastante relevante y en la línea de *Arcane*. Esta serie es *Rocket & Groot* (2017) pero a mi parecer el público para el que fue diseñada son niños. Eso no quiere decir que la calidad no sea impresionante. Lo que quiero aclarar es que con *Arcane* se aventuraron a tratar temas mucho más complejos como los traumas en menores, muerte, política, clasismo y drogas. Seguro que me dejó más cosas en el tintero, pero es por todo esto que esta es una serie rica en tramas y ambiciosa en el trasfondo.

Por todo lo dicho, la serie no parte desde cero y han usado su éxito anterior para replicarlos en campos inexplorados por la empresa que está detrás de este fenómeno. La organización de eventos *gamers*, las competiciones mundiales, la prensa rosa que rodea a los jugadores más influyentes e incluso el aporte al progreso del arte digital son campos anteriormente explorados por la compañía Riot, pero ahora han decidido expandirse al mundo cinematográfico. Hay que recalcar, que muchos de sus productos fueron promocionados con cortos de animación que a día de hoy siguen erizando mi piel al recordarlos.

Es curioso ya que los medios de comunicación, en lo que parece ser una voz unánime, afirman que esta serie es “el nuevo” *Juego del*

calamar, incluso que es más potente que *Juego de tronos* o llegando incluso a afirmar que esta serie es la mejor de la historia porque ha superado a la nota media de las votaciones en páginas como IMDb. Ciertamente, asusta porque la *cultura del hype* está barriendo los inocentes prejuicios de los espectadores.

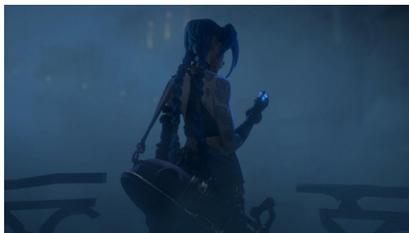
Sus directores principales son Arnaud Delord y Pascal Charrue. En conjunto formaron la mente pensante que le dio el alma a esta producción, pero a pesar de que es la primera vez que Pascal se desenvuelve como director la jugada les salió bastante bien. Es evidente que la cantidad de recursos destinados a *Arcane* ha sido desorbitante, y sin embargo nada de esto hubiese tenido el peso que tiene a día de hoy de no ser por las decisiones argumentales y narrativas, las cuales son de una sensibilidad exquisita. A todo esto, le sumamos una calidad de sonido y una banda sonora fascinante. Todo está entrelazado.

Trascendiendo el plano visual he intentado compactar todas sus facetas, el resultado es una cantidad de detalles que acercan el estilo de la serie al conocido estilo barroco. La amplitud del detalle destaca en todo el conjunto de sus capítulos. Pero lo más llamativo es hacer que ese enorme conjunto de detalles tan diverso esté sólidamente interconectado, provocando así una conexión más que notable a simple vista. Y sin duda esta es su mayor piedra angular. Piedra angular que no funcionaría de no ser porque cumple perfectamente con los dos pilares básicos de las adaptaciones. El primero es ser fiel al material de partida sin dejar que se ahogue el nuevo leguaje que soporta este formato. Y la segunda es que el producto debe de dar la bienvenida tanto a un público que conocía la historia con anterioridad como a los espectadores que empiezan a conocerla con la adaptación. En el caso de *Arcane*, han conseguido que se sientan bienvenidos desde la persona que jamás ha jugado al *League of Legends* (en sus siglas *Lol*) hasta los jugadores más expertos.

Para entender un poco más estos detalles explicaré un poco más en profundidad como han sabido transmitir ese punto de unión para todo el público. En la adaptación se nos presenta la trama situada cronológicamente con anterioridad a lo que vemos dentro del videojuego.

Conforme a todos los *microversos* que hay detrás de todo el trasfondo del videojuego escogieron hablar de la sociedad de Piltover y Zaun. Piltover es la zona de las clases adineradas, y Zaun el lugar donde la miseria afecta a todos sus habitantes. Lo verdaderamente curioso es que, si nos fijamos a nivel compositivo, durante todas las escenas vemos auténticas virguerías que organizan la escena de un modo

que a nivel de lenguaje visual podría llegar a prescindir del audio para enviar el mensaje de la escena en cuestión. Es decir, los fotogramas por si solos transmiten muchísima información. El color muestra con tonos cálidos donde existe reductos de esperanza y bondad mientras que los tonos fríos son un recurso que utiliza la serie para indicar que hay algo perverso.



Constantemente, se nos muestran un elenco de personajes muy distantes con los típicos arquetipos del bueno y del malo, Es cierto, hay protagonistas, aunque como buena adaptación de un videojuego del que puedes pasar a controlar las vidas de más de cien personajes, es lógico que hayan recurrido a contar la historia por medio de más de cuatro protagonistas.

Aunque, lo verdaderamente encantador es que las decisiones de todos ellos tienen un sinfín de consecuencias que afectan a la totalidad de la trama. Pero todas estas decisiones construyen un sinfín de conflictos que van desde lo amoroso y lo político a incluso aspectos de mera supervivencia. Irremediablemente, provoca que los personajes que se nos presentan, a pesar de no estar creados con una estética realista, a nivel de profundidad, se perciban más humanizados que nunca. Provocando de este modo una empatía con su público fortísima.

Todas estas capas argumentales esconden tras de sí una pretensión que con el paso de la globalización se ha ido perdiendo en un plano general pero que esta serie ha sabido muy bien como rescatarla. Es tan simple como no tomar al espectador por un imbécil y dejar que explore por si mismos los entresijos de lo que se plantea dentro de cada fotograma. No es la típica narración diseñada para consumir instantáneamente. Necesita de un espectador despierto. En definitiva, una serie animada mucho más madura que cualquier otra creada con personajes reales. Con esto consigue apartarte del mundo físico por un momento, mientras se prolonga cada capítulo, sentir que estamos dentro del mundo que se nos presenta a la par que olvidamos que somos espectadoro-

res es algo que pocas series han conseguido que me suceda. Siendo claro y retomando lo dicho anteriormente, todas estas conexiones que provocan no son casualidad. Están generadas a propósito. Y es que el juego *League of legends* siendo un juego que mezcla todo lo posible y lo unifica, la serie no iba a ser menos. Unos ejemplos de lo que afirmo serían que la estética nos muestra una combinación entre *steampunk* y *ciberpunk*, la animación 2D y la 3D, el lenguaje cinematográfico y el propio de los videojuegos, y todo ello de alguna manera da sentido a todo lo que se plantea. Al fin y al cabo, los personajes son interesantes de manera proporcional a las relaciones que crean entre ellos. Por ejemplo, la relación familiar entre Vi y Jinx y ver como evoluciona hacia algo tóxico y violento. La relación entre Viktor y Jayce, y como nos muestra la unión de intereses, el surgimiento de una amistad y la imposición de nuevas tecnologías. O Heimerdinger y Ekko, los cuales encuentran una nueva esperanza. Y eso que tan solo he mencionado tres relaciones, pero podría seguir ejemplificando con muchas más.



El hecho de cómo implementaran a esos personajes es increíble y es que el personaje de Jinx es la que está llevada a sus máximos exponentes. La combinación entre una mujer de acción, con los traumas lastrados de su infancia y como estos la condicionan nos muestra un personaje que podría haber llegado a ser un héroe pero que, por el contrario, se deja llevar por sus tragedias hasta alcanzar la locura, provocando en el espectador situaciones de pánico y lástima hacia ella durante toda la serie. Es sencillamente magistral.

Al final, todas estas decisiones de guion y trama dan como fruto una serie que consigue ser adulta, pero lo más fascinante es que al ir construyéndose en base a decisiones grises por parte de los personajes, realmente, consigue hacer que el espectador no sea capaz de deducir que es lo siguiente que va a pasar. Y es esto lo que pocos productos cinematográficos consiguen generar, la incertidumbre. La incertidumbre es la madre de la expectativa.

Después de entender de dónde vienen, hay que preguntarse ¿Y qué aportan? Pues bien, el acabado estético es una auténtica preciosidad. Está claro que detrás de la construcción de esos paradigmas estéticos hay un grandioso equipo artístico y técnico, los cuales han sabido tomar las mejores decisiones. Aunque también es cierto que esta estética no es ninguna novedad ya que nace de la estética utilizada previamente por el videojuego.

Cuando vi los primeros minutos del capítulo uno pensé que seguramente esta serie era la típica que utilizan las empresas para venderte un producto y que poco tiene que innovar. Lástima de mis prejuicios que me llevaron a una conclusión totalmente errónea. Algo que suele ocurrirme y que ya es costumbre, es que siempre que una serie me enamora no puedo parar de ver un capítulo detrás de otro. Es entonces cuando me doy cuenta de lo bien diseñadas que están, no solo como valor estético, también como un producto. Los ritmos entre escenas, la fotografía, diálogos y guion. Todos están medidos para que no te despegues de la pantalla pero que a su vez están al borde de dejar de ser profundos debido a la gran síntesis que existe en sus planteamientos.

No es mi intención ser mal interpretado. Así como existe el *arte del pueblo* en contraposición al arte elevado, esta serie se concibe como *arte para* el pueblo. Y es en este planteamiento donde se encuentra la clave. Son muchas ya las series hechas en la última década que me han decepcionado profundamente. Y no es porque acaben siendo malas por error, más bien es porque soy consciente de que las personas que las han creado son auténticos eruditos en sus campos. Son tan inteligentes que saben que si incluyesen factores muchos más ricos en el trasfondo pero que implicasen que el espectador tuviese que hacer un esfuerzo adicional al hecho simple de sentarse y ver, acabaría resultando en un fracaso... no solo en ventas, también lo sería en cuanto a opinión pública.

Las personas que se encuentran detrás de este filme, al ser consciente de este problema, quiero pensar que deben de dejar ciertas pistas o



semillas que son para un público algo más culto que la media. Porque como digo, su intención final no es solo la de crear arte, sino la de llegar al máximo de personas posibles, esto también incluye a la clase media refinada. Por lo que no me cabe duda de que estamos ante el equivalente a lo que fue la película *Fantasia* (1940) de Walt Disney. Tal vez sea muy osado hacer esa comparación, pero creo que puede ser acertada. Tanto el estudio detrás de *Fantasia* como el de *Arcane* están compuestos en base a auténticos presupuestos artísticos.

Sin embargo, de algún modo... siento lástima de que el estilo imperante en nuestros días sea el kitsch porque lo que pudo haber sido no fue... A pesar de que esta serie cuente con dos protagonistas mujeres, las cuales se empoderan de un modo orgánico y sin propaganda política de por medio, e que incluso una de ellas denote clara tendencia hacia el lesbianismo, no es suficiente precedente como para afirmar que es un antes y un después.

Para concluir, quiero advertir que no me parece una obra maestra pero sí que es una muy buena serie, que más que arte es puro diseño de producto. Al igual que el último modelo de *Iphone* o el coche más puntero, esta serie también ha sido concebida para ser un éxito en ventas, del mismo modo que lo hará el nuevo *Iphone 14*, esta serie también pasará al olvido con el paso del tiempo. El producto "*Arcane*" no es un "*Mago de Oz*", un "*Lo que el viento se llevó*" ni una "*Odisea en el espacio*" y mucho menos un "*Casablanca*". Pero lo que la hace alejarse de estos títulos cinematográficos es precisamente su pretensión de concebirse como un producto destinado a mover masas. Una lástima ser consciente de que pudo haber sido algo increíble pero que jamás será...

MALA SOMBRA*

XIMENA HIDALGO-VÁSQUEZ



Mala Sombra, es la última novela de la escritora argentina Flavia Onís, obra que nace como consecuencia o continuidad de su “Trilogía de las 5 de la tarde”, que comprende los libros Como la nieve ardía, El eslabón de jade y Dos no ha sido nunca un número.

Para entender esta novela, primero hay que saber que Flavia Onís es una escritora con mucho coraje y mucho corazón.

* Onís, F. *MALA SOMBRA*. Flavia Puppo, 2021.

En los tiempos que corren, donde la motivación de muchos escritores es la simple búsqueda del impacto de venta, Flavia busca hablar de lo que tiene cercano, interpretando en tono de ficción policiaca las historias de la gente que conoce, lo que lee, lo que escucha, lo que ve con esa mirada curiosa y creativa, tomando como punto neurálgico la ciudad en la que se radicó, Granada.

Sí, Granada, esta pequeña ciudad cosmopolita y caprichosa, donde convive lo rancio con lo moderno, lo hippie y lo alternativo con lo snob, con un pasado y un presente que se fusionan al punto de perder las señas fronterizas de los tiempos. Un entorno que en muchos casos no parece dar mucho de sí, hasta que nuestra autora consigue desentrañar una historia potencial, aprovechando el panorama que ofrecen situaciones muchas veces poco creíbles, pero ciertamente reales. Muchos se preguntan ¿cómo es posible escribir una novela policiaca en esta ciudad?, pregunta que me hace recordar una frase de Miguel Ángel Buonarroti: “La escultura ya estaba dentro de la piedra. Yo, únicamente, he debido eliminar el mármol que le sobraba”. Así, Flavia Onís, simplemente reconoce la historia contenida en las calles, eliminando los elementos que sobran, agregando otros que se integran a la perfección, gestando una trama policial digna de ser llevada a la pantalla, al más puro estilo de las mejores series de Netflix.

En Mala Sombra encontramos una historia basada en un hecho real, un episodio de la vida de “AGD”, un buen amigo que se mantiene en el anonimato, magistralmente adaptado al contexto granadino donde el personaje principal es un inspector de policía, bien particular, que rescata de la trilogía anterior: Abdel Martínez. Este se transforma en el eje en torno al cual se van desarrollando todos los detalles de la trama, ya que es el encargado de investigar y resolver el caso. Este argumento, que puede parecer evidente, va desarrollando los acontecimientos de una manera fluida y amena, jugando con modismos franceses, argentinos y granadinos, estructurando el relato a modo de historias paralelas temporales y atemporales, saltando del presente al pasado con naturalidad, haciendo que el público lector comprenda antes o después, el porqué de ciertos hechos, utilizando una rítmica descriptiva que denota una madurez en su forma de escribir. La lectura se hace entretenida y hasta cautivadora. “Engancha”.

Cabe mencionar dos aspectos interesantes que están presentes en este libro, uno ya conocido por los lectores antiguos y otro que les deja, por decirlo de alguna manera, boquiabiertos. Sobre el primero, decir que la autora aprovecha, en ciertas líneas, los momentos para sacar a la luz una crítica puntillosa de algunos problemas que afectan

a la población andaluza relacionados con las problemáticas patrimoniales, las disparidades en los criterios que utiliza la administración para gestionarlos y con ello –me atrevo a decir, no por ocurrencia propia, sino tomando palabras de la autora–, realizar una venganza simbólica –o desde mi perspectiva, un acto psicomágico– para liberarse de la impotencia que le generan estas situaciones.

Por otra parte, descubrimos una faceta erótica que no imaginamos podríamos encontrar en sus novelas. Tema que trata sin pelos en la lengua sin caer en la vulgaridad, presentándonos un panorama íntimo de los personajes que llega a despertar compasión y hasta ternura.

Así, Mala sombra es quizás una especie de exorcismo y homenaje a un amigo, un maestro, que pasó por unos trances que le delataron humano vulnerable después de mantener una imagen incorruptible durante toda su vida.

Toda su obra literaria la podemos encontrar en [Amazon.es](https://www.amazon.es)

NOTAS
B I O
G R A
F I C A S

NOTAS BIOGRÁFICAS

Nacho Belda

(nachobelda@ugr.es)

(Granada, 1969) Licenciado en Bellas Artes, diplomado en Arquitectura Técnica y Doctor en Bellas Artes. Diseñador gráfico, ilustrador y profesor de Universidad. En contacto con el mundo de la publicidad desde muy joven, experiencia que le sirve para desarrollar técnicas y estilos gráficos diversos. Se forma también en dibujo de estatua, retrato, animación y arte digital. Como dibujante ha trabajado en diversos campos relacionados con la ilustración. Ha publicado entre otros, el libro-juego "Diario de Paula", colaboraciones con la revista "Popular Science", la portada del disco "Physical" del grupo Canker, el libro "La Historia de los Reyes Magos contada a los niños por el Rey Melchor", colaboraciones en libros técnicos y guías históricas, etc.

Como profesor de Universidad, imparte docencia de grado y master en la Facultad de Bellas Artes de Granada. Sus líneas de investigación tienen que ver con el concept art: fundamentos de desarrollo de personajes, escenarios y props; aplicación del estudio anatómico de figuras a la creación de personajes; técnicas digitales de ilustración aplicadas así como actividades colaborativas. Desde 2018 coordina el Taller de Dibujo Libre, OPEN STUDIO, en la facultad de Bellas Artes.

Carlos Bellón

(juancarlosarabellon@gmail.com)

(Ciudad Real, 1995), es un artista de origen manchego, graduado en Bellas Artes por la Universidad Granada, donde también realizó el Máster Universitario en Dibujo - Ilustración Cómic y Creación Audiovisual. Trabaja como artista freelance especializado en arte digital y concept art desde 2017. Debido a su interés por la historia y la mitología, parte de su trabajo está relacionado con la arqueología y la puesta en valor del patrimonio, así como con la investigación en las artes aplicada a reconstrucciones patrimoniales. Ha participado como ilustrador y fotógrafo en varias campañas arqueológicas en Tuthmosis III Temple Project en Luxor (Egipto) y en la excavación de Saruq Al-Hadid en Dubái. Desde 2019 compagina su colaboración en estos proyectos con su trabajo como diseñador gráfico en la Universidad de Granada. Ha participado en varias exposiciones individuales y colectivas desde 2020, con pinturas en las que sigue investigando en el tema de la "historia", referida en este caso con entornos domésticos e íntimos, relacionados con la memoria y los recuerdos.

Irene Cabello

(s.irene.cabello@gmail.com)

Se licenció en Bellas Artes por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada en el año 2020. Se especializó en la rama de Animación audiovisual durante el grado. Paralelo a estos estudios participó como jurado experta en arte en la JamToday de Granada en 2019. Así como, realizó exposiciones colectivas de fotografía, pintura y escultura organizadas por la Facultad de Bellas Artes. Al igual que una exposición externa a la Facultad de ilustración por el día de la mujer, organizada por compañeras

de la carrera. Desde 2º de carrera participará durante tres años consecutivos en el stand de Bellas Artes de la Ficzone.

Al finalizar los estudios de Bellas Artes completó el Máster de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, en la especialidad de Dibujo, Imagen y Artes Plásticas en la Universidad de Granada. Actualmente está ecompletando conocimientos para poder trabajar en la industria del entretenimiento. Por último, en el presente está realizando el curso "Entertainment Design" de "Brainstorm school" online, a la vez que participando como Concept Artist en el desarrollo de un corto que se finalizará en Octubre, para ser presentado a un festival de cortometrajes

José Luis Moreno Mañas

(pepelu2706@hotmail.com)

(Linares, 1998) Egresado de la Universidad de Bellas Artes de Granada con especialización en diseño de personajes para videojuegos. Ha cursado distintas asignaturas pertenecientes a la Mención de Animación y ha participado en la publicación de la primera y la segunda edición de Flama Fanzine, organizado por el Club de Cómic e Ilustración de la facultad. Su Trabajo de Fin de Grado consistió en un extenso proyecto colaborativo con el objetivo de producir un libro de arte para un supuesto videojuego "The Apothecary", en el que se encargó de diseñar las criaturas junto con algunos los escenarios y props. Tras finalizar la enseñanza universitaria se dedicó a preparar un portfolio profesional orientado a trabajar en estudios de creación de videojuegos como concept artist, para ello atendiendo a una serie de cursos y mentorías especializadas en este ámbito. Tales cursos son: 3D para Concept Art e Ilustración con Rafael Teruel (Rafater), Creature Design Workshop con Bobby Rebholz, Advanced Creature Design Workshop con Bobby Rebholz y Concept Art Masterclass con Vito Sicilia.

Miguel Peña Méndez

(amiguel@ugr.es)

(Sabadell, 1963) Licenciado en Historia del Arte y Doctor en Bellas Artes. Profesor Titular de la Universidad de Granada en el Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes. Imparte varias asignaturas, entre ellas la de Análisis de los Lenguajes Artísticos Actuales. Está interesado en la interdisciplinariedad en las prácticas artísticas y la concomitancia entre ellas. Es director del Grupo de Investigación "Tradición y modernidad en la cultura artística contemporánea (HUM736)", dirige la revista Papeles de Cultura Contemporánea y es miembro del comité de redacción de la revista OUCH! (Universidad de Granada) y del comité científico de la revista Neuróptica (Universidad de Zaragoza). Ha participado en diversos encuentros y congresos sobre cómic. Dentro de su práctica artística también realiza incursiones en el cómic experimental. Entre sus últimas publicaciones está la colaboración en el catálogo de la exposición Ad Reinhardt. El arte es el arte y todo lo demás es todo lo demás en la Fundación Juan March, con un artículo acerca de la faceta de este artista como humorista y diseñador gráfico.

Pablo Javier Pereira Hurtado

(pjphpereira@gmail.com)

Licenciado en Bellas Artes (2012) y Doctor en el programa de Historia y Artes por la Universidad de Granada (2019). Actualmente imparte docencia dentro del Área de Didáctica de la Expresión Plástica como profesor en la Universidad de Almería,

publicando y asistiendo como ponente a congresos relacionados con el Dibujo y con la Educación Artística.

Como dibujante, su trayectoria ha estado centrada en la ilustración, el diseño gráfico y el cómic. Sus líneas de investigación artística abordan temáticas como la experimentación con diversos formatos dentro de la ilustración, así como la exploración de formatos alternativos dentro del juego de mesa a través de la ilustración y el diseño gráfico.

Ha trabajado como diseñador gráfico e ilustrador de libros, álbumes musicales y cartelería -entre otros-, y dentro del ámbito del cómic, su obra ha sido galardonada en certámenes y concursos (Ficzone BAG 2014 y Campus Cómic 2019) y publicado obra en el diario IDEAL de Granada (2020). Ha expuesto en diversos lugares tales como el Teatro Alhambra, el Cuarto Real de Santo Domingo o el Parque de las Ciencias en Granada, o el Teatro Ideal de Úbeda, en Jaén.

Paco Pomet

(info@pacopomet.com)

(Granada, 1970) Su formación empezó en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada, licenciándose en 1993. Ha realizado estancias en el Loughborough College of Art& Design (Reino Unido), la Academia de España en Roma (Italia) y en el Colegio de España en París (París) así como en la School of Visual Arts. Nueva York, EE.UU. Pintor con múltiples exposiciones por todo el mundo. Las individuales más recientes Siguiente Pantalla en My Name's Lolita Art Gallery, Madrid (2022); Endings. Robischon Gallery, Denver y Beginnings. Richard Heller Gallery. Santa Monica, Los Angeles, ambas en Estados Unidos y Recent paintings. Galleri Benoni. Copenhague, Dinamarca (2021). Entre sus colectivas más destacadas, Me: An exhibition of contemporary self-portraiture. High Line Nine, Nueva York (2021); Juxtapoz x Superflat. Vancouver Art Gallery. Canada, así como su participación en DISMALAND. Bemusement Park. Weston-super-Mare (Reino Unido) organizada por Banksy. Entre sus premios está el Excellent World Prize en la Bienal de Beijing, China10 (2010) y su obra consta en numerosas colecciones y museos.)

Fernando Zóbel de Ayala y Montojo

(Manila, 1924 - Roma, 1984). Tras su infancia entre Filipinas y Europa se trasladó a realizar sus estudios superiores a la Universidad de Harvard en Estados Unidos. Al acabar estos va a triangular entre España, Filipinas y Estados Unidos para finalmente asentarse como pintor en Madrid. En 1966 funda el Museo de Arte Abstracto de Cuenca, institución referencial para la historia del arte en España donde reunió a toda la generación de artistas que habían surgido después de la segunda guerra mundial y que volvieron a ponerla en una posición relevante dentro del panorama internacional (Gerardo Rueda, Gustavo Torner, Manuel Millares, Eusebio Sempere, Antonio Saura, Martín Chirino, Bonifacio Alfonso, Luis Feito, etc.) En 1980 donó todo sus archivos así como el Museo de Arte Abstracto Español a la Fundación Juan March, la cual sigue manteniéndolo y administrándolo hasta el día de hoy.

ARTISTAS

Pedro Caballero Amedey

(xpcaballerox@gmail.com)

(San Fernando, Cádiz, 1985.) IG: @pcaballero_tattoo/ IG: @pedrocaballero3d
Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Granada 2008-2013, con una estancia en la Universidad Politécnica de Valencia, como becario Séneca, durante el curso 2011-2012. Trabaja como tatuador desde 2013, profesión que compagina con otros intereses artísticos como el modelado tradicional, así como el 3D ,el grabado y el dibujo en general. Actualmente, forma parte del equipo de Pol Tattoo Studio, en Jerez de la Frontera.

Emilio Cerezo

(emiliocerezo86@gmail.com)

(Murcia, 1986)

Su obra pictórica comenzó a principios de los años 2000 principalmente en forma de arte mural. Su trabajo de estudio y mural, experimentó una gran evolución cuando se trasladó a Granada para estudiar Bellas Artes donde se graduó en 2010.

La expresión artística de Emilio Cerezo abarca pintura, arte mural y tatuaje. En su trabajo se puede apreciar dos diferentes estéticas complementarias: En su obra pictórica el uso de la mancha y el color tiene un gran protagonismo, dando prioridad a la gestualidad de la pincelada, con un aspecto borroso y roto. Es en los murales donde hay una mayor carga de significado. Para el tatuaje en cambio opta por una estética más depurada, con el uso exclusivo del negro, buscando una síntesis formal y un resultado de líneas limpias que permita la mayor durabilidad posible en la piel. El punto en común de ambas líneas de trabajo es el interés en la abstracción y el movimiento interno de las figuras, así como la deconstrucción de los objetos, ya sea a través de la mancha o por el uso de tramas.

Maribel Conejero

(maribelconejeroart@gmail.com)

(Granada,1998) Instagram: @maribelconejerosart

Estudió el grado en Bellas Artes en la misma ciudad. Su trabajo se centra en el cómic (con alguna escapada al concept art) debutando con su primera obra publicada, *Cosplay* (2022), en Le Lombard. También ha trabajado con Glenat, ha sido profesora en la ESCOLA JOSO. Centre de Còmic i Arts Visuals . Asegura que su gato es muy guapo.

Antonia Escamilla

(aescgil98@gmail.com)

(Almería, 1998) IG: @starlitpath_

Egresada de la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano por la Universidad de Granada, donde cursó la Mención de Animación. Al terminar la carrera se especializó en el campo del concept art, mostrando especial interés por el diseño de personajes. En su obra intenta potenciar la narrativa, la atención al detalle y la credibilidad de sus diseños.

Actualmente trabaja como ilustradora autónoma, aunque su objetivo es formar parte de un estudio de videojuegos.

Artstation: <https://www.artstation.com/aescamilla>

Alba Fresneda

(albafresneda.art@gmail.com)

(Granada, 1998) @albafresneda.art (instagram)

Graduada en Bellas Artes en la Universidad de Granada (2020). Sus áreas de trabajo abarcan desde la ilustración y el cómic hasta el concept art, especializándose este último en el diseño de personajes para animación y diseño 2D. Actualmente trabaja en "Rokyn animation" para la producción de la serie animada "Pobre Diablo" que se emitirá próximamente. Puedes encontrar su trabajo a través de redes sociales: albafresnedaart.artstation.com (artstation)

Alicia García Moral

(aligarciamoral@gmail.com)

(Granada, 2001) instagram: @Artalicee_ Twitter: @Artalicee

Ilustradora freelance Soy una ilustradora de 21 años que experimenta con el campo del cómic, ilustración, animación y diseño de producción y personajes. Tengo conocimiento en el uso de herramientas digitales específicas de dibujo, sobretodo, Procreate, Adobe Photoshop, Adobe Indesign y Adobe Illustrator. Ya he realizado algunos trabajos a nivel profesional: -Una ilustración inserta en el libro "Blancaflor" de la editorial Toon Books de Nueva York. (2020) -Elaboración de todas las ilustraciones de un libro de lectura para la editorial Santillana titulado "Qué miedo" (2021) -Cómic de dos páginas para la editorial de Santillana (2021) -Colaboración con diferentes fanzines americanos entre los años (2019-2022)

Pablo García Moral

(pablogarciamoral@gmail.com)

(Granada,1997) Twitter e instagram : @sylaride

Ilustrador freelance Trabajo de manera mixta en el campo de la ilustración, el cómic y el de diseño de producción y personajes. Utilizo de manera predominante el formato digital, via Procreate a través de un iPad. Además de multitud de proyectos personales, fanzines y fanarts de diversa índole, trabajo como ilustrador profesional en el grupo de investigación Soft Computing y Sistemas de Información Inteligentes de la Universidad de Granada. Como ejemplos recientes tenemos el artículo "Ordering Artificial Intelligence based recommendations to tackle the SDGs with decision making model based on surveys" así como las ilustraciones del proyecto "La Ingeniería como Facilitador de los ODS: Inteligencia Artificial y Tecnologías Digitales Disruptivas" del grupo Ferroviaal.

Gabriel Gómez Almenzar

(gabrielgomez.zar@gmail.com)

(Granada.1992) Instagram:@gabrielgomez_zar

Formación: Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Granada. Sus áreas de trabajo incluyen el Cómic, la ilustración y el concept art. Ha trabajado en:

Luno Pictures- Diseño de personajes; Ablaze Publishing: Portadista; Correos: Cómic 31stUnion: Concept artist; Neko Galaxy Miniature: Diseño de personajes

Estela Granados Fernández**(estelagf5@gmail.com)**

(El Ejido, 2000) Instagram y Twitter: @miuriine

Formación: Bachillerato Artístico y Grado de Bellas Artes. Áreas de trabajo: Diseño de personajes, ilustración, cómic. Trabajos, proyectos o empresas más destacados: Obra seleccionada en los premios Alonso Cano: "La dama de la Noche"

Jose Gracia Pastor**(josegracia0@gmail.com)**

(Alicante, 1987) websites: <https://josegracia.me/> <http://printinhell.com/>
https://www.instagram.com/print_in_hell/

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Granada en el periodo 2005/10, realiza el Máster en Medios de Impresión Gráfica, Ilustración y Acuñación artística en la Escuela de grabado de la Real Casa de la Moneda y Timbre entre el curso académico 2010/12 completando su formación con el Máster Universitario en Investigación en Prácticas Artísticas y Visuales, realizado en la Universidad de Castilla-La Mancha. Actualmente estudiante de doctorado en el programa de Historia y Artes, adscrito a la línea de investigación Creación Artística, Audiovisual y Reflexión Crítica.

Realizando su trabajo gráfico a partir de procedimientos tradicionales de Grabado, dibujo e ilustración. Colaborando a su vez con distintos talleres y centros universitarios de reconocido prestigio internacional entre los que cabe destacar sus estancias en el Taller Experimental de Gráfica de la Habana en Cuba o el Herberger Institute for Design and the Arts de la Arizona State University.

Ha trabajado como ilustrador para marcas icónicas de la cultura del skate como Creature skateboards participando en proyectos de diseño e ilustración para el grupo Mahou. Además de miembro fundador y actual director del proyecto editorial independiente Print in Hell editions.

Beatriz Iglesias**(beatriz.iglesias@outlook.com)**

(Madrid, 1982) IG @bea.iglesias.tattoo (tatuajes) @beatriziglesias.bz (ilustración)

Formación. Bachillerato artístico en la escuela de arte número 10 de Madrid. Curso de ilustración, comic y animación en la Esdip de Madrid.

Áreas de trabajo: cómic, animación, concept, tattoo... Ilustración editorial, ilustración de cuentos infantiles, comic, concept art para animación, diseño de personajes para animación, diseño de props para animación, diseño de fondos para animación, actualmente trabajo en como tatuadora.

En el sector de la animación trabajé dos años en la Productora ComoProduzco, en Madrid, tres años en el estudio de animación Black Maria, en Valencia y durante cuatro años en el estudio de animación Kandor Graphics, en Granada. En el sector editorial he trabajado para editoriales como SM, Santillana, Edelvives, entre otras. En el sector del tatuaje he trabajado durante tres años en el estudio Zero Tattoo de Granada, un año en el estudio Shakti Tattoo de Granada y actualmente en el estudio Solbaer, también en Granada.

Narciso Jiménez García**(narciso.jimenezgarcia@gmail.com)**

(Murcia, 1993) Instagram, Behance, Artstation: @narcisojg.

Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Granada. Áreas de trabajo: Arte 2D para videojuegos, Ilustración y Visual Development.

Artista 2D en Noname Studios, Visual Development Artist en Curie Project, Artista 2D en MYBO Games, Visual Development Artista en Kings of Africa, Diseñador Gráfico en SIDN...

Celia Jiménez Torres**(celiajito@hotmail.com)**

(Jerez de la Frontera, 2001) Instagram y Twitter: @_celia_jimenez_.

Tras haber estudiado bachillerato de artes en la Escuela de Arte de Jerez, cursa actualmente el cuarto año del grado de Bellas Artes de la Universidad de Granada.

Durante su curso universitario ha sido partícipe, junto con otros alumnos, del "Flama Fanzine". Asimismo ha formado parte del callejón de artistas Next Generation de la Ficzona de Granada.

Óscar Jiménez Vargas**(osokaro@gmail.com)**

(Granada, 1977) Instagram: https://www.instagram.com/oscar_j_vargas/

Licenciado en Bellas Artes en la Universidad de Granada inició su carrera profesional en 1999 como dibujante de cómics y portadista para la editorial malagueña Megamultimedia, en la que ilustró diferentes portadas en las revistas "The Realm" y "Barbarian", y donde dibujó el cómic "Swordmasters".

Más tarde se unió al equipo de la empresa de animación granadina Kador Graphics, participando como director de arte y diseñador de personajes en proyectos como "El Lince Perdido", ganador de un premio Goya, "La Dama y la Muerte" ganador del Goya a su categoría y nominado a Los Oscars o "Justin y la Espada del Valor", nominado a los premios Goya. Una vez finalizada su etapa en Kador Graphics, Oscar trabajó como artista freelance, colaborando con diferentes estudios, como Able & Baker, para los que realizó el diseño de personajes en el episodio "El Vertedero", de la antología de animación para adultos de Netflix "Love, Death & Robots". También trabajó en el diseño de personajes de "Blue & Malone: Casos Imposibles", ganador de un Goya al mejor cortometraje de animación o en la serie de Cartoon Network "Tig N´ Seek".

Entre sus clientes también se encuentran The Thinklab, Animschool, Barajoun Entertainment, Lactalis International o las compañías de juegos para móviles King y Outplay Entertainment. Actualmente, Oscar sigue viviendo en Granada y trabaja a tiempo completo para la agencia de avatares norteamericana Genies, donde ha realizado diseños para celebridades como Justin Bieber, Will Smith, Shawn Mendes, Jadon Sancho o Kevin Durant, entre otros.

Lola Molina Marzolini**(lolimolinam@gmail.com)**

(Buenos Aires, Argentina. 2001) instagram: @lolamolinarzolini

Ilustradora y creadora de personajes. Con la pronta edad de un año se mudó con su familia a España, residiendo actualmente en Almería.

Ésta se inició de manera independiente en el arte, centrándose primero en técnicas tradicionales y pictóricas para más tarde adoptar los medios digitales. Tras acabar bachiller y buscando una introducción en el mundo del arte decidió entrar en la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada. Sus principales áreas de trabajo se centran en la ilustración digital, de fuerte inspiración pictórica, en la creación de personajes y concept art.

Pese a actualmente estar realizando su último año en el antes mencionado Grado de Bellas Artes, Lola ha sido premiada anteriormente en convocatorias como el “XIII certamen de pintura rápida Fundación Caja Rural” (2021) y se ha convertido en la ganadora del concurso convocado por la banda surcoreana de Kpop “Ateez” al diseñar su lightstick como parte del merchandising oficial del grupo (2019).

Murdo Ortiz

(murdoto@hotmail.com)

(Osuna, 1985) instagram: @murdo_ortiz

Tras su formación en Bellas Artes y doctorado en el programa de Historia y Artes por la Universidad de Granada, ejerce como profesor en la Universidad de Sevilla.

En 2010 amplía sus estudios en la Accademia di Belle Arti di Urbino, Italia, donde pudo llevar a cabo una de sus primeras exposiciones individuales en la galería Ke-Nako, Roma. En 2013 tiene el placer de disfrutar la beca de residencia artística AIRaso, en el Valle de Lecirn (Granada). En 2014 recibe la beca para Proyectos de Cooperación y Desarrollo en Ramallah (Palestina). En los años siguientes su obra se mostraría en la galería Kunst Haus, Essen (Alemania); en el Palacio de Condes de Gabia de Granada, en el Museo de Arte Contemporáneo José María Moreno Galván de la Puebla de Cazalla, en el crucero del Hospital Real de Granada y en el Museo Provincial de Jaén. En 2016 participa en la Feria Internacional de Arte Contemporáneo Room Art Fair, en Madrid, recibiendo el premio de residencia artística FIBIC RAF5, GlogauAIR Berlín. Al año siguiente recibe el premio de reconocimiento por trayectoria artística Candil de Oro. En 2017 participa en MARTE Feria de Arte Contemporáneo de Castellón y en 2018 Expone su proyecto MTMRPHSS 6+MAD+4 en la galería SilvesAC (Almería). En 2019 lleva a cabo la exposición individual FELPUDO BORROSO en la galería 13 DADÁTROUCH (Huelva) y FEISME en NO LAUGAR THE ART COMPANY (Sevilla); también ejercerá como comisario en ARTJAÉN Feria de Arte Contemporáneo, hasta 2021. De 2020 a 2021 expondrá su obra en el Convento de la Luz de Huelva, en el 22 Freiraum symposium de San Esteban de Gormaz, Museo Antiquarium ICAS y Galería Magassé en Sevilla y Galería Ola y Haimney en Barcelona. Lleva a cabo proyectos de intervención mural y expositivos con VOYD PROYECTS y The Voyage Kids en Osaka, Japón.

Covadonga Palacio Pérez

(covapalacio@gmail.com)

(Vigo, 1987) instagram: covadongapalacio_art

Durante unos años estuvo trabajando como colorista de cómics para editoriales de EEUU y Canadá y como portadista para libros de fantasía. Ganó el premio de ilustración de Ficzone 2022. Actualmente trabaja como dibujante de cómics, ilustradora y dibujante de cuentos infantiles. Ttrabajos más destacados:

Zipper vs Dominatrix the slave trade (cómic creado por Gene Simmons) trabajo de colorista.

Portada del libro «The Satmar Vampire» de Tasha Turner.

Little Nemo en Elm Street(cómic dentro del recopilatorio de Digital Nemo)
 Mariana, heroína de la libertad (cómic biográfico sobre Mariana Pineda)
 Un regalo inesperado (cuento infantil)

Jacob Portillo Palma

(makaxe12@gmail.com)

(Málaga,1990) Instagram: www.instagram.com/mapaxe12/ Instagram: @mapaxe12
 Artstation: www.artstation.com/mapaxe12
 Formación: Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Granada. Experiencia como modelador tradicional
 Actualmente trabajo como profesor de Artes plásticas en EVAD Formación. Especializado en ilustración, dibujo, cómic, diseño de personajes y concept art.

Director de arte de un juego de rol llamado "Crónicas del Ocaso".
 Experiencia como profesor. Actualmente desarrolla proyectos relacionados con cómics y videojuegos.

José Luis Ramos Muñoz

(jlmessiah@gmail.com)

(Almería, 1979)
 Formación: Licenciatura en Bellas Artes. Autodidacta en áreas digitales
 Áreas de trabajo: Concept art, Ilustración, modelado 3D, animación 3D, Animación 2D, Edición de efectos visuales digitales para video (VFX) en cine y televisión, Matte painting, postproducción de video
 Trabajos para discográficas, productoras de cine, agencias de publicidad, realizando concepts arts, animación y diseño 2D y 3D, VFX y postproducción;
 -Licenciado cantinas the movie: Mediometraje musical para Enrique Bunbury, nominado a mejor videoclip de larga duración en los XIII Latin Grammy Awards 2012. (VFX, ANIMACIÓN, Postproducción)
 -Complicarse la vida es maravilloso; Tv spot para Royall Bliss/Coca Cola. (Concept art, Animación 2D)
 -Hombre de accion; Videoclip para Enrique Bunbury-Warner music. (Concepts arts, Ilustración,Animación 2d y 3D)
 -Puerto presente: Videoclip para Fito Cabrales y Macaco-Emi music. (Concept art, Animación 3D, VFX, postproducción)
 -Camaron; Flamenco y revolución; Película documental producida por Karma Films y Universal, disponible en Netflix, nominada a los Premios Goya 2019. (VFX supervisor, Animación 2D y3D, Concepts arts, Postproducción)
 -El universo de Oliver; Largometraje producido por Filmax. 2022. (Animación 3D, VFX compositor)

Marina Rodas Sánchez

(aniram_o@hotmail.es)

(Almería,1990) Instagram @daschez
 Actualmente trabaja como profesora de Educación Plástica en un instituto. Se graduó en Bellas Artes en la Universidad de Granada y cursó el Máster en Profesorado en Almería. Le interesa consumir y explorar el dibujo en cualquiera de sus formas, siempre y cuando permita asomar la cabeza a otro mundo. Le mueve todo lo que sea dibujo y pintura. Trabaja tanto el blanco y negro como el color. Lo que caracteriza sus trabajos

es el detalle, la minuciosidad y el uso de las técnicas tradicionales. Interesada en pop-up, el álbum ilustrado, el concept-art, el cómic... cualquier disciplina que explore la creación de imágenes como elemento principal de narración y creación de mundos.

José Luis Rozúa Lucena

(jose.rozua@gmail.com)

(Granada 1971) <https://www.instagram.com/rozua/?hl=es>

Canal personal <https://www.youtube.com/channel/UCJLjjiNLZ469XTa1utZR-pZQ>

Canal de entrevistas a dibujantes

<https://www.youtube.com/channel/UCpnpnmDSxHz4F-kOVBDer5Q>

Licenciado en Bellas Artes.

Profesor de Dibujo, Generalista 3D y Editor de Broadcasting Comics, web dedicada al cómic digital. Trabajó en el departamento de iluminación en "Justin y la espada del valor", Kandor Graphics 2013.

Juan Carlos Ruiz Burgos

(juancarlos@ruizburgos.es)

Granada (España). Instagram: @ruizburgos

Tras trabajar durante un tiempo como diseñador gráfico, se licenció en Ilustración en la Escuela de Arte de Granada. Allí, gracias a un compañero de clase, descubrió lo que quería para su futuro profesional. Comenzó a trabajar como artista de portadas en la industria del cómic en el 2013.

Aunque la mayor parte de su trabajo es para cómics, también ha desarrollado arte para todo tipo de proyectos como portadas de discos, libros, revistas o carteles de cine. Además, es un formador en línea de Arte Digital en Pixelodeon 3D School.

Ruiz Burgos ha trabajado para IDW, Zenescope, Red Giant Entertainment, Amigo Comics, Take-Two o Upper Deck, con licencias tan conocidas como Sherlock Holmes, GI Joe, Uncharted, Star Wars, Street Fighter, Resident Evil, The Crow o Alien .

Sandra Valdivieso Domínguez

(thedragonmaidenart@gmail.com)

(El Ejido, 2000) Instagram: @thedragonmaiden

Graduada en Bellas Artes (Universidad de Granada).

Bachillerato artístico (IES Santo Domingo, El Ejido). Septiembre 2016 - Junio 2018

Curso Intensivo de Ilustración (Sboza2, Granada). Julio 2017

Áreas de trabajo: Cómic, Ilustración y Concept Art (diseño de personajes y diseño de escenarios)

Trabajos, proyectos o empresas más destacados:

Stand en el "Callejón Next Generation" de la FICZONE 2021 (23 y 24 de Octubre) en Granada, España.

Ganadora de la 4ª edición del certámen de novela gráfica y creación universitaria de la Universidad de Huelva "CAMPUSCÓMIC", con mi trabajo "El jardín de Sophie"

Participación en la exhibición COMMONWEALTH 2020 de la Universidad de Udmurtia (Rusia), bajo la categoría de creación y diseño de personajes

Stand no comercial en la JAPAN WEEKEND 2022 (12 y 13 de Febrero) en Madrid, España.
- Stand en el “Callejón Next Generation” de la X Edición de la FICZONE 2022 (2 y 3 de Abril) , en Granada, España

CRÉDITOS

DIRECTOR

Miguel Peña Méndez

SECRETARIA

Ximena Paula Hidalgo-Vásquez

EDITA

Grupo de investigación: HUM 736 Tradición y modernidad en la cultura artística contemporánea

Editorial Universidad de Granada



DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Nacho Belda

CONSEJO DE REDACCIÓN

Miguel Peña Méndez

Ximena Paula Hidalgo-Vásquez

María Regina Pérez Castillo

Luis David Rivero Moreno

COMITÉ ASESOR

Ignacio Henares Cuéllar (Universidad de Granada)

Julio Flores (IUNA de Buenos Aires)

Marisa Sobrino Manzanares (Universidad de Santiago de Compostela)

Ascensión Hernández Martínez (Universidad de Zaragoza)

Julia G. Portela Ponce de León (ISA de la Habana)

I.S.S.N 1695-8284.

E-I.S.S.N. Edición electrónica: 2254-5646

Depósito legal: GR300/03

Periodicidad: anual

Coordinador n.º 24: Nacho Belda Mercado / Junio 2022:
*Procesos de artificación en la ilustración
contemporánea*

Ilustración de portada: Paco Pomet. *Fake*.

Ilustración de contraportada: Narciso Jiménez. *New friend*.

Agradecimiento

El equipo editorial quiere agradecer a todos los autores por su participación en este número, así como a los miembros del Consejo de Redacción y del Comité Asesor.

Agradecemos a todas aquellas entidades que han apoyado este proyecto, en especial a la Junta de Andalucía que acoge nuestro Grupo de Investigación, a la Universidad de Granada y a su editorial, así como a la Facultad de Bellas Artes y a su Departamento de Pintura por su ayuda administrativa.

Esta revista no hubiera sido posible sin el esfuerzo y la dedicación del profesor Ignacio Belda Mercado que, sacando tiempo de donde no había, ha sabido llevar a buen puerto un barco muy poblado de excelentes artistas y óptimas obras. Así mismo, a todos ellos nuestra más sincera gratitud por su colaboración y disposición, así como por el permiso para reproducir sus obras en este número.

Quisiéramos expresar nuestra especial gratitud a Georgina Padilla Zóbel y Alejandro Padilla Zóbel, herederos del legado de Fernando Zóbel Montojo, por su generosidad a la hora de darnos permiso para publicar la traducción del artículo “The Artist and the Illustration” publicado originalmente en la extinta revista Spectrum de la Rhode Island School of Design.

Igualmente le debemos un reconocido agradecimiento a Paco Pomet por la gentileza a la hora de concedernos su tiempo para la entrevista así como por dejarnos reproducir sus obras para ilustrarla. La transcripción de la entrevista se la tenemos que agradecer a Ana Sánchez Valverde, que amablemente se ofreció para esta labor.

También quisiéramos reconocer la dedicada labor prestada por los revisores, que desde el callado anonimato cumplen una función de enorme importancia para el buen desarrollo de este proyecto editorial.

A todos muchas gracias.



Esta revista está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 3.0 Unported**.

<http://www.ugr.es/~hum736/>

<http://www.ugr.es/~hum736/revista%20electronica/INICIO/indexrevista.htm>

<https://revistaseug.ugr.es/index.php/PCC>

CALL FOR PAPER

**LA ARTIFICACIÓN DE
LA ARTESANÍA**

**SE HACE UN LLAMADO A PROFESIONALES,
ARTISTAS E INVESTIGADORES
A PARTICIPAR EN EL PRÓXIMO NÚMERO
DE LA REVISTA DE INVESTIGACIÓN DE LA UGR
PAPELES DE CULTURA CONTEMPORÁNEA
ENVÍA TUS APORTACIONES HASTA OCTUBRE 2022**

<https://revistaseug.ugr.es/index.php/PCC>

Coordinado por Belén Mazuecos catedra.ada@ugr.es



Julio 2022