



— MUN-
DOS —
IMAGI-
NARIOS

PORTAFOLIO.

Facultad de Humanidades, Bellas Artes.

Trabajo de Fin de Grado, Ilustración y Animación.

MARTA GONZÁLEZ LUIS.

Tutor: Jose María Herrero Gómez.

MARTA GONZÁLEZ LUIS.
Tutor: Jose María Herrero Gómez.
Facultad de Humanidades, Bellas Artes.
Trabajo de Fin de Grado, Ilustración y Animación.
Curso Académico 2016/2017.

“En cualquiera de las artes para crear un mundo propio hace falta valor”

Georgia O'keeffe



— MUN-
DOS —
IMAGI-
NARIOS

1. Resumen / Abstrac	5
2. Introducción	7
3. Justificación	9
4. Objetivos	11
5. Contextualización	13
6. Antecedentes académicos	15
7. Referentes	33
8. Metodología	39
9. Álbum fotográfico	53
10. Conclusiones	59
11. Bibliografía y Webgrafía	61

— MUN-
DOS —
IMAGI-
NARIOS

Esta propuesta ilustrativa muestra nuevos mundos imaginarios, planteando composiciones estructurales sencillas pero con cierta línea poética. Con los amplios fondos en blanco se deja que los dibujos respiren, para así hacernos partícipe de cada fragmento componente de cada uno de ellos. Se intenta dinamizar, es decir, crear un movimiento visual, acompañándote por todo el recorrido compositivo, descubriendo cada detalle, rincón o elemento constructivo.

ABSTRACT

This illustrative proposal shows new imaginary worlds, proposing simple structural compositions but with certain poetic line. With the white extensive backgrounds leaving the drawings to breathe, making us part of every fragment of each one of them. It tries to dynamize being so, creating a visual movement, therefore, accompanying you through the whole compositive path, discovering every detail corner or constructive element.

Este proyecto se desarrolla en el ámbito de la ilustración, en un proceso en el que se desenvuelve la contextualización, el desarrollo y la resolución de éste Trabajo de Fin de Grado de Bellas Artes.

El fin de cumplir y mantener los objetivos propuestos para el proyecto ilustrativo, dará a conocer el planteamiento de la memoria donde se desarrollarán los antecedentes, incluyendo los procesos cognitivos adquiridos durante los años de la carrera, que sirven de guía para entender los espacios representativos que se mostrarán y expondrán.

En cuanto a la contextualización, nos lleva a la sintetización de los mundos imaginarios dentro del mundo del arte. A lo que se podría llamar realismo mágico o fantástico, dado que la representación que se mostrará, es parte del surrealismo, otro tipo de orden.

En ellas se conocen las diferentes características que definen cada parte y teniendo como único interés el entender los diferentes significados que se desarrollarán en las obras y en el proyecto en sí. Para concluir con la contextualización, tanto histórica como contemporánea, se tendrá en cuenta los referentes añadidos del campo ilustrativo, ya que la selección de autores determina aspectos de mi propia propuesta.

2. INTRODUCCIÓN

En relación al apartado de la metodología, consta del desarrollo creativo de las fases y características que llevan a los nuevos mundos que planteo; del proceso que muestran los procedimientos y los análisis llevados a cabo; y de la resolución de cada trabajo mediante un breve comentario. El proyecto se completa citando las conclusiones y la bibliografía utilizada.

El proyecto se apoya en la creatividad. ¿Qué significa?, ¿en qué nos basamos?, ¿cómo funciona?, ¿cuál es su desarrollo?; son tipos de preguntas y dudas que nos generamos a la hora de enfrentarnos al desarrollo y planteamiento de nuevos temas e ideas.

La creatividad desempeña un papel fundamental en nuestro mundo. La capacidad de imaginar ideas complejas y hacerlas realidad requiere una serie de conocimientos, que llevan a analizar las acciones o tareas en las que nos desenvolvemos diariamente, de las cuales se puede llegar a pensar que son banales, pero que sin saberlo, ayudan al desarrollo de la imaginación y a ser creativos.

En cuanto a la creatividad de mi trabajo se refiere, ¿cómo se llega a crear nuevos mundos imaginarios?, ¿de qué forma se hace?; después de desarrollar varios trabajos que aluden a lo imaginario y a lo creativo, se llega a la conclusión de que crear “algo” que proceda de tu propio mundo, sólo lleva a generar una lista de palabras que por alguna mera razón me llaman la atención, ya sea porque me gusten o porque en relación con otro “algo” pueda generar una idea original. Se denomina lluvia de ideas. Si unimos algunas de esas palabras podemos concebir una nueva idea y en este caso un nuevo mundo.

3. JUSTIFICACIÓN

De alguna manera mi cabeza le dará vuelta hasta el punto de que los elementos se fusionen creando una composición, dándole forma, añadiendo y quitando lo que considere que será lo más adecuado o semejante a la idea que quiero llevar a cabo, lo que me identifica. Para cuando el boceto esté concluido y la imagen final terminada, le podré dar paso al espectador invitándolo a que se adentre y que sea partícipe de la mirada que proporciono en las composiciones.

Muestro una puerta a otro mundo, alterando la realidad con acciones fantásticas, por lo que la creatividad conlleva a una herramienta expresiva muy influyente.

Aunque no empiezo teniendo una finalidad clara en este proyecto, dejo que la idea que me ronda en la cabeza acabe evolucionando. Uno de los objetivos principales es el construir y crear algo definiendo un espacio dado por imágenes, en un soporte mayor al que hasta ahora se había utilizado. Observando el conjunto de elementos que se utilizan en un espacio dado por dimensiones y perspectivas, se perciben las calidades de la superficie y se determinan los distintos espacios mediante el volumen y la profundidad, creando así una atmósfera en relación al entorno.

Por objetivos se encuentran los que ya hay claros desde un principio y los que se desarrollan a lo largo del proyecto para dejar que evolucionen en otros puntos importantes.

- La ejecución de la lluvia de ideas que funcione como una herramienta expresiva para la proyección de ideas principales.
- Crear una idea de "imaginario" propio en la que de pie a la creatividad.
- Establecer relaciones compositivas buscando el equilibrio entre el espacio y los componentes.
- Crear una atmósfera entre el espectador y la imagen creada.

Se dice que cuando los artistas se sientan en sus sillas, dejan de ser creadores y se convierten en críticos. De esta manera se va a analizar la contextualización contemporánea de las obras, basada en una creación de mundos que se aleja de la convencionalidad de las imágenes; imágenes profundas que intentan hacer reflexionar al espectador mediante propuestas en las que se mezclan elementos capaces de hacer surgir nuevas sensaciones.

Las combinaciones inusuales de estas son el resultado de la mezcla tanto de lo antiguo como de lo contemporáneo; un conjunto de lo viejo y de lo nuevo, que estimulan la aparición de ideas originales, es decir, de ideas "con origen". Las ideas nacen de una manera concreta de pensar (no nacen de la nada), por lo que hay que adoptar una actitud que pueda resumirse en una sola frase: "pensar siempre a lo grande sin dejar de reflexionar sobre los detalles más mínimos". ¿Qué queremos mostrar?, ¿de qué manera lo queremos exponer?, y muchas otras preguntas que llevan a hacerse otra más; ¿ha funcionado como yo quería?. Son tipos de cuestiones, por innecesarias que nos parezcan, que nos llevan a tomar decisiones, nos conducen a nuevas dudas y hacia nuevos desarrollos.

Partiendo de este primer análisis general se puede definir que las imágenes reales utilizadas para la creación de nuevos mundos, engloban una combinación entre el surrealismo y el realismo mágico. Esto se da a entender por las imágenes resultantes pero no por las ideas que persiguen estos movimientos, ya que se tiene una intención narrativa personal.

Se parte de la idea de imágenes que por sí mismas son reales y muestran una realidad visual escapando de la convencionalidad que se percibe, accediendo así a un nuevo mundo mágico con cierta verosimilitud.

También se tiene en cuenta que las representaciones figurativas e ideas generadas por el subconsciente, entre la mezcla de pensamientos lógicos y racionales, con los impulsos creativos de la mente. Se podría describir como algo inmediato, irreflexivo y fuera de toda referencia a lo real.

En definitiva se toma la idea de crear nuevos significados y dimensiones, bajo la idea de lo personal en torno a los mundos imaginarios, las sensaciones y los fines narrativos (personales).

Entre mis antecedentes académicos, cabe destacar que el principal interés fue dado por la ilustración, ya que permite un amplio abanico de técnicas, elementos y estilos que juegan a favor del campo visual.

Durante los cuatro años de grado en el ámbito de la ilustración, he cursado asignaturas que complementan a la obra ilustrativa, como lo es el grabado. También asignaturas de otras ramas que no son parte de la ilustración, pero cuyo resultado final muestra una similitud con los temas o elementos que utilizo y muestro en este proyecto, como lo es la microfusión artística. Por lo que estos años se han adquirido una serie de conocimientos dentro de lo teórico, lo práctico y lo técnico.

En los primeros años de carrera se enfoca hacia una base de reconocimiento de las ramas pertenecientes a esta, entre muchas otras asignaturas se comienza con el dibujo. Al principio bodegones y más tarde con modelos vivos. Al segundo año, con la creación artística, se da pie al desarrollo de la imaginación, planteando temas diversos que han derivado inconscientemente en la creación de mis propios mundos imaginarios.

A continuación, se muestran algunas de las ilustraciones y trabajos que tienen relación con lo tratado en este trabajo de fin de grado y que muestran un recorrido cronológico.

Introducción a la Creación Artística, asignatura impartida por M^a Luisa Bajo Segura, en la que se propone temas como mundo interior, mundo exterior, mundos mitológicos, y las viñetas. Se da pie a la libre creación de cualquier tipo de composición y de la utilización de cualquier técnica, en este caso se utiliza el grafito.

Se va descubriendo los procedimientos claves para el desarrollo de la obra, como el juego de espacios o la construcción de elementos mediante una “línea poética”.



Manos
50 x 26 cm
Grafito
2016



Ninfa
70 x 50 cm
Grafito
2016



Mundo interior
50 x 27 cm
Grafito
2016

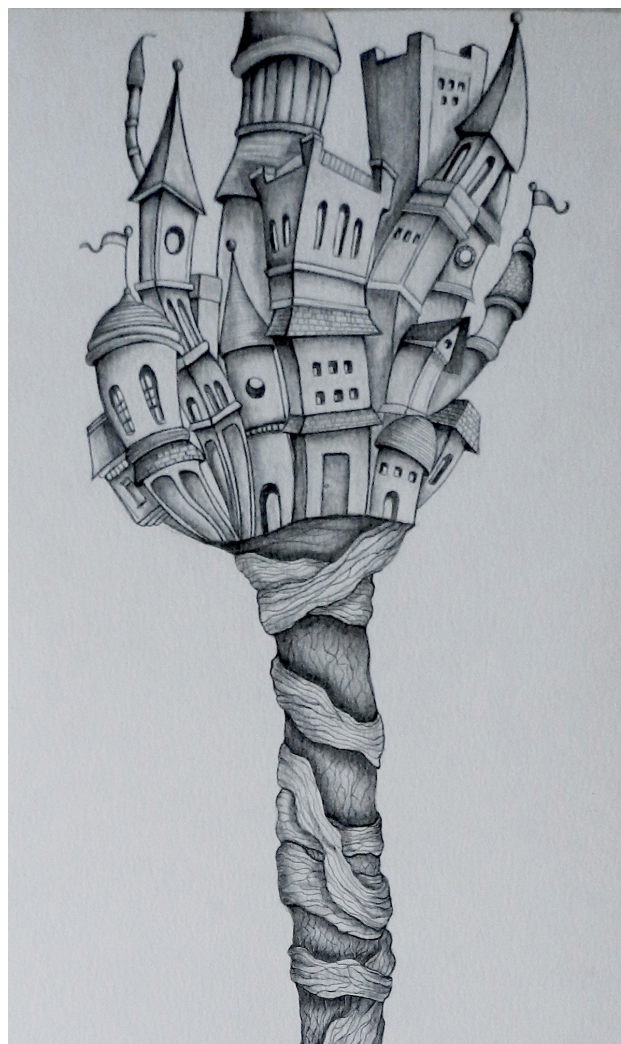
Tras el contacto con referentes que aluden a los temas representados en cada propuesta, me voy interesando por el tipo de línea o de composición que quiero conseguir y de qué manera quiero llegar a ello.

En el tema de la mitología, en mi caso marcado por las ninfas, represento a la mujer bajo el concepto de desnudez y, en cambio, el hombre está representado de forma simbólica, mediante las manos, como un concepto hacia algo inalcanzable. Se comienza a marcar un estilo de dibujo en que la línea juega a favor de un elemento compositivo.

Por consiguiente, se avanza hacia la asignatura de Creación Artística I, impartida por María Luisa Hodgson Torres, en la que se plantea nuevos personajes en base a cómo visiten y cómo calzan. Se escoge un cuento, un relato, una historia... lo que nosotros queramos, y se representa mediante ilustraciones.



Camino
29,5 x 21 cm
Acuarela
2015



Castillo
70 x 23,5 cm
Grafito
2015

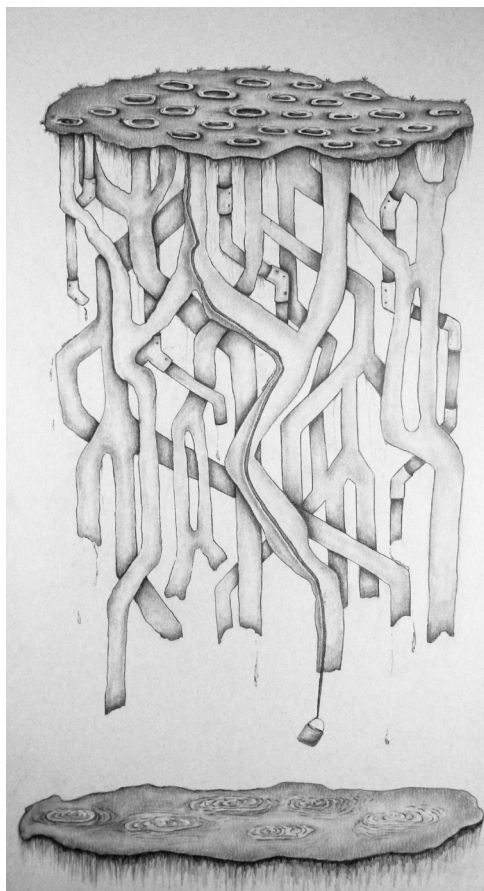


Bruja
39 x 26 cm
Acuarela
2015

Se establecen ambientes entre los personajes y los espacios, recreando partes del relato. En estas ilustraciones se emplean el color y frases que aludan a los fragmentos de la historia que sitúan a los personajes.

Como se ha dicho anteriormente, las asignaturas de Creación Artística, se basan en el desarrollo de nuevos temas y así, en nuevas ideas, por lo que en el transcurso de estos años voy avanzando hacia la identificación de mi trabajo.

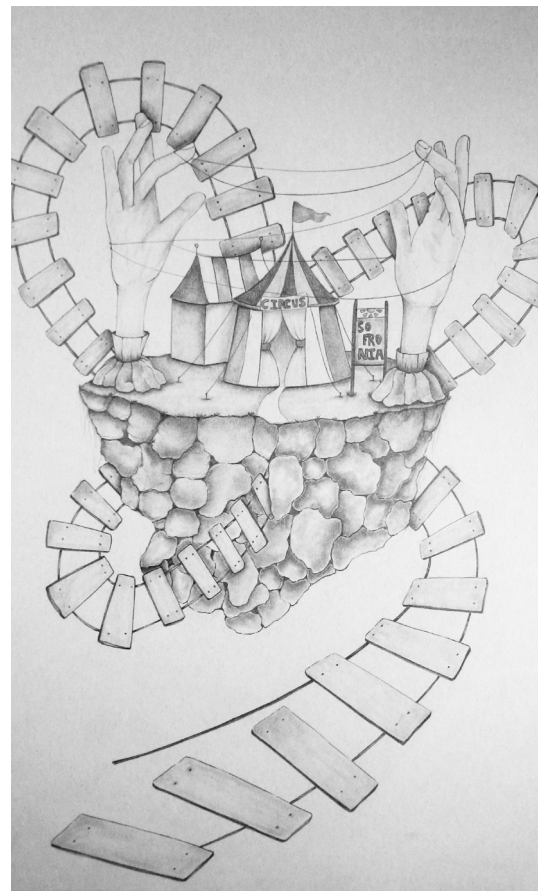
Se plantean retos sobre la interpretación de "Las ciudades invisibles" Libro de Italo Calvino, "Divina comedia" Poema de Dante Alighieri, y la interpretación de una sinfonía. Estos son expuestos en Creación Artística III, dada por María Luisa Bajo Segura. Cada uno de los temas se compone de cuatro a cinco ilustraciones, en el que el formato y el soporte queda a elección del alumno.



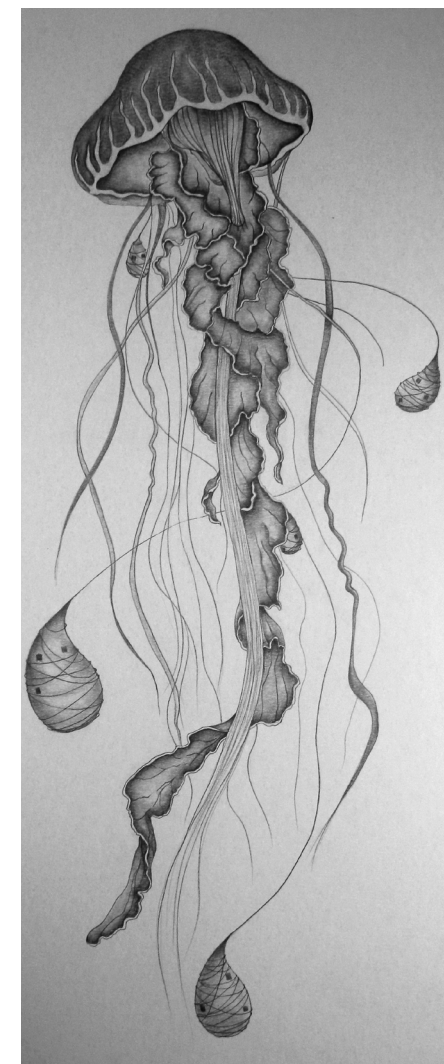
Pozos
68 x 35 cm
Grafito
2016



Cúpulas
68 x 32 cm
Grafito
2016



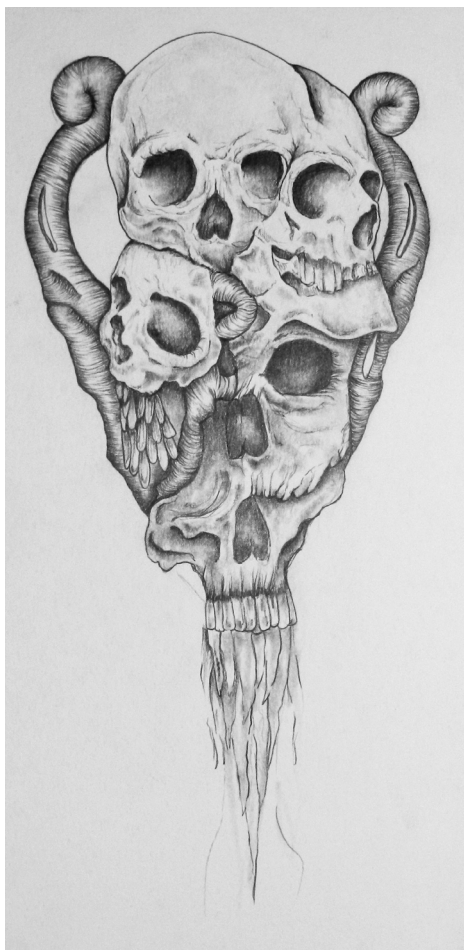
Circo
70 x 50 cm
Grafito
2016



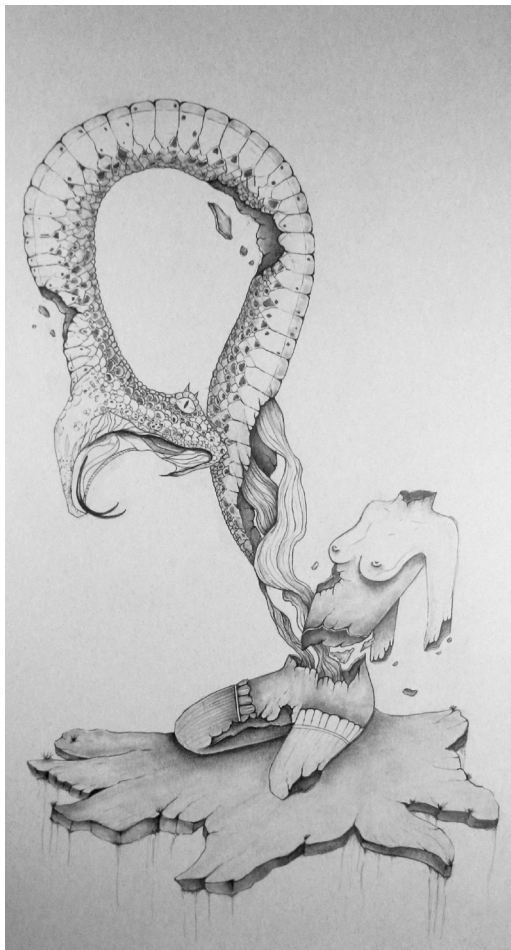
Medusa
72 x 32 cm
Grafito
2016

6. ANTECEDENTES ACADÉMICOS

— MUN-
DOS —
IMAGI-
NARIOS



Calaveras
70 x 32 cm
Grafito
2016



Serpiente
68 x 35 cm
Grafito
2016



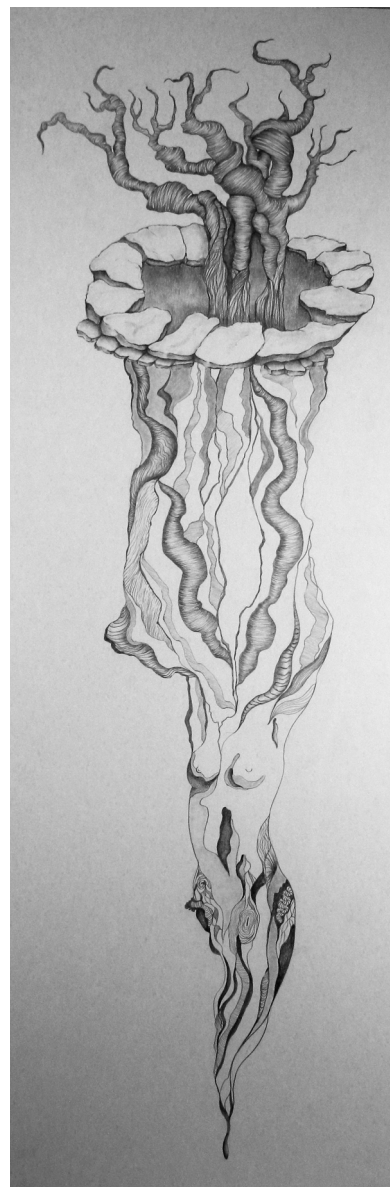
Árbol
40 x 22,5 cm
Grafito
2016



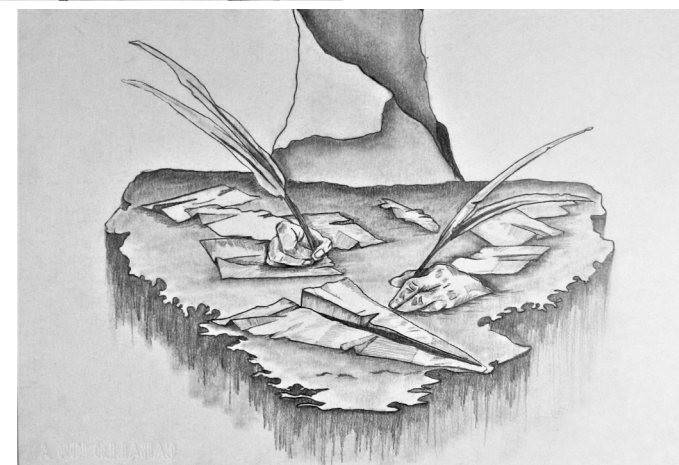
Fragmentos
70 x 50 cm
Grafito
2016



Enredos
35 x 50 cm
Grafito
2016



Cascada
35 x 50 cm
Grafito
2016

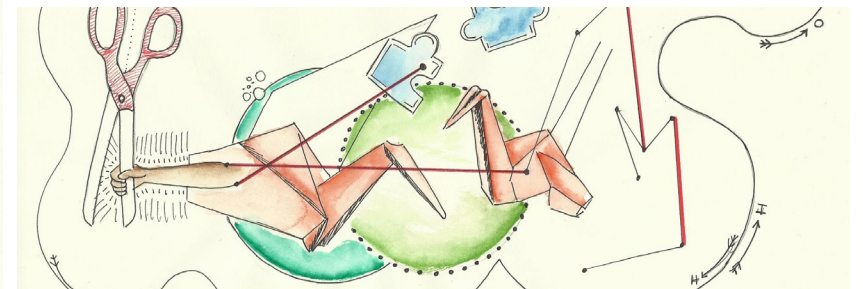
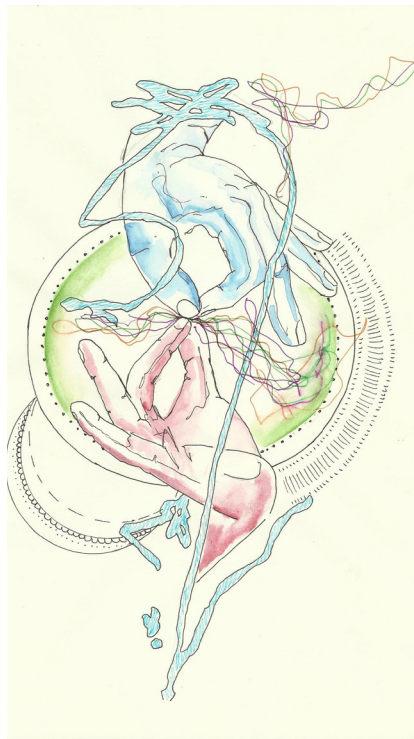
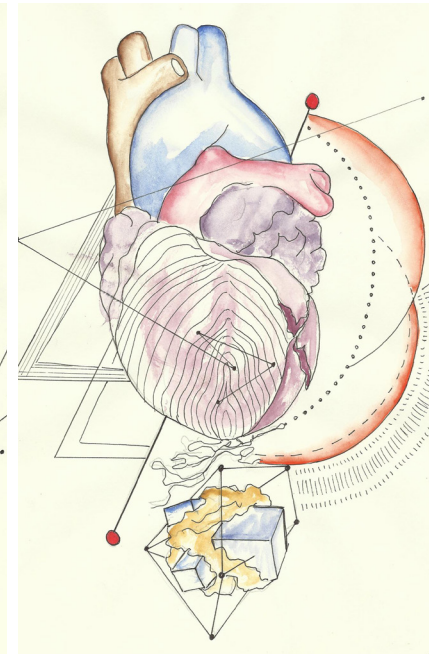
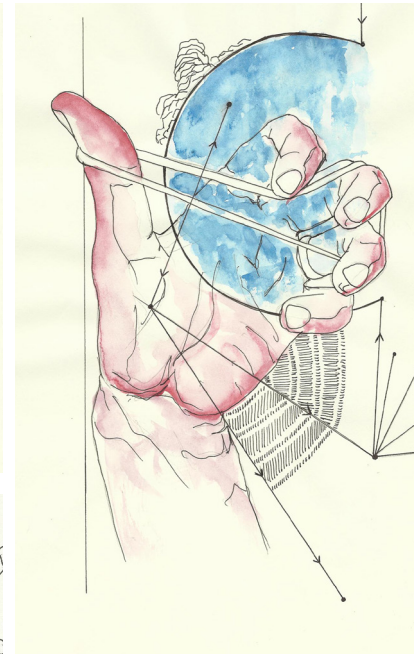
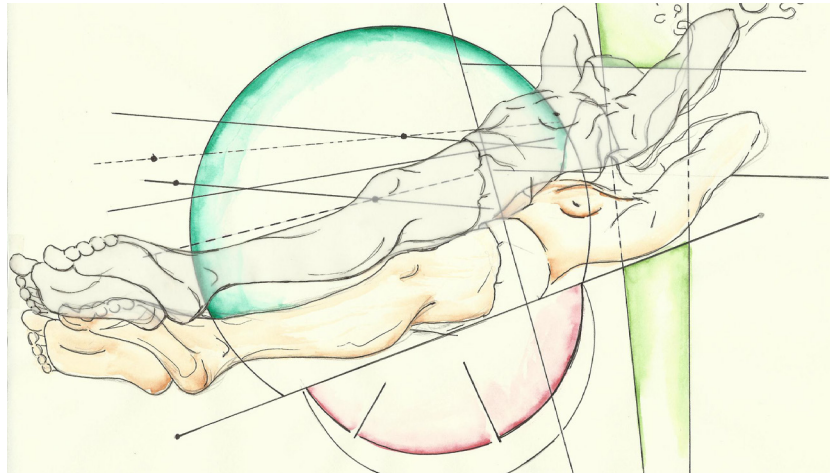


Selección
35 x 25 cm
Grafito
2016

Las raíces y las manos, son elementos ya visto en mis ilustraciones. Son componentes con los que me identifico ya que se pueden obtener resultados diferentes con sus intervenciones e interpretaciones. El formato y soporte de estos son de libre elección, al igual que la técnica que se aplica. Se intenta tener una calidad y una variedad de negros y grises empleando el grafito para que el dibujo quede enriquecido de volúmenes y tonos.

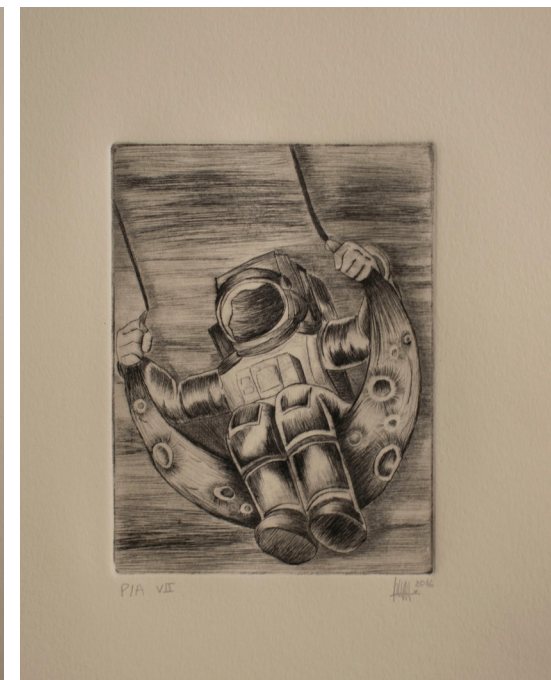
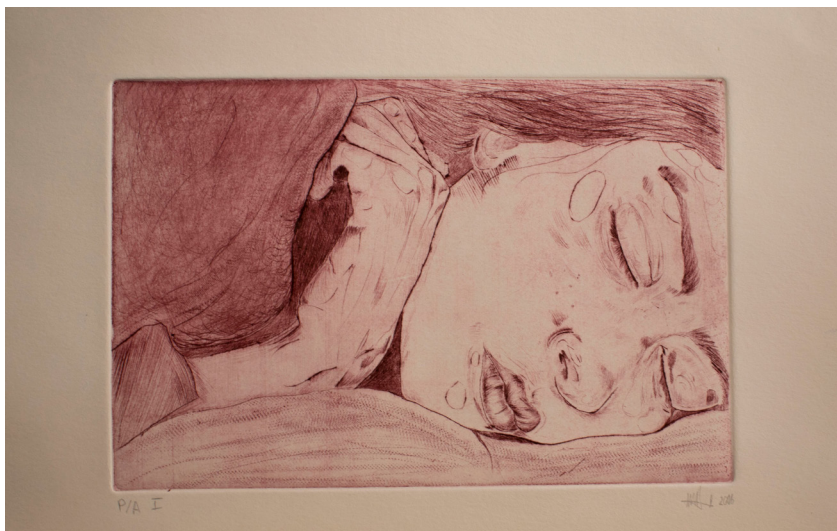
También se pueden crear mundos determinados por un carácter figurativo, en el que los elementos suelen ser dispares (reales e irreales). Es un proceso experimental que se da en la asignatura de Dibujo III por María del Carmen Reyes Duque.

Es una metodología particular de creación y una forma personal para el desarrollo de estructuras imaginarias. Se desglosa en diez temas que tienen relación entre sí, de manera que cuando se empieza por el primero va a dar paso al segundo y así sucesivamente. Primero se elige un tema, en este caso fue "sueño"; Segundo paso, quién es el sujeto de ese tema, "yo", y así sucesivamente. Te dejas llevar en lo que puede derivar el tema que has elegido al igual que en los dibujos, no sabes que se puede descubrir y lo que puede surgir.



Por otro lado, la asignatura de grabado, impartida por Jose María Herrero Gómez, tiene un proceso de manipulación distinto al dibujo, ya que se utiliza una técnica de impresión en la que supone un trabajo previo mediante una técnica directa a la punta seca sobre una superficie, en este caso metálica, en la que se cubre de tinta y mediante el prensado se obtienen diferentes copias de un mismo modelo.

En relación a esta técnica, se da otra llamada xilografía, dada en el Taller de Técnicas y Tecnologías IV por Susana Guerra Mejías. En este caso, la superficie es de madera y trata del vaciado de las partes que deben de quedar en blanco a la hora de la reproducción.



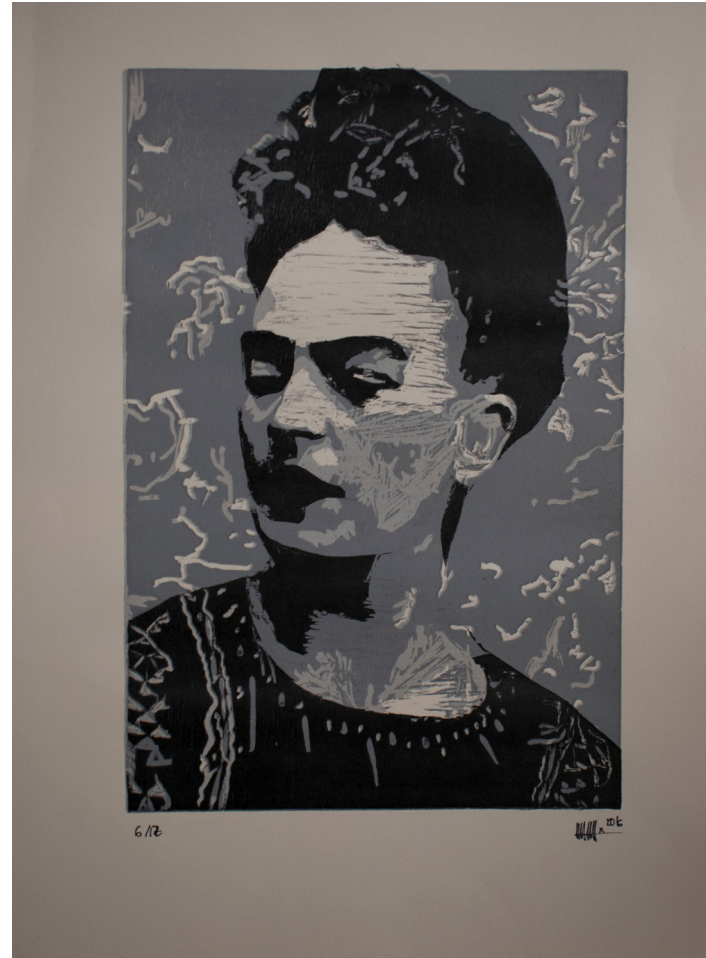
SUEÑO
35 X 25 cm
Grabado
2016

ASTRONAUTA
35 X 25 cm
Grabado
2016

6. ANTECEDENTES ACADÉMICOS



EXPIRAR
58 X 42 cm
Xilografía
2016



FRIDA KAHLO
50 X 35 cm
Xilografía
2016

En cuanto a Microfusión Artística, impartida por Soledad del Pino de León, es una asignatura que no tiene un enfoque directo con la ilustración pero, como resultado final, la temática está relacionada con el proyecto.

Consta de la realización de tres piezas de pequeño formato con el mismo carácter entre sí, en este caso las manos, que serán fundidas en latón o cobre. Se saca un molde de mi propia mano en la que se fragmentará en tres partes.

De esta forma la división material que ejerzo con las piezas tiene relación con la fragmentación que utilizo en las ilustraciones.

6. ANTECEDENTES ACADÉMICOS

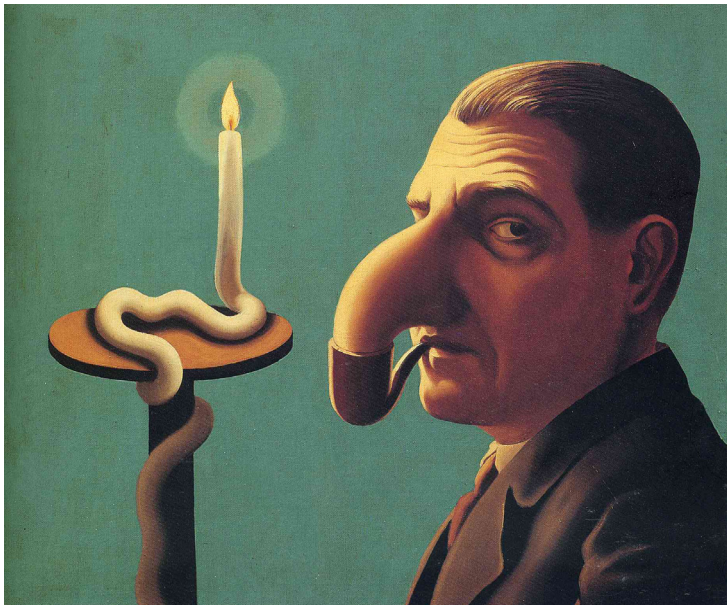


Piezas de bronce
Microfusión
2016

De cualquier asignatura impartida en Bellas Artes se obtienen resultados diferentes que llevan al aprendizaje, a la elaboración de distintos pensamientos y a la investigación de los muchos temas que pueden ser de interés propio. Cada cual es conductor de las destrezas que proporcionan cada uno de los profesores en las asignaturas y que pueden ser alcanzadas o no, según nuestro propio interés y desempeño.

René Magritte

Pintor belga, nacido en 1898. Su estilo personal y su imaginación se basan en la relación entre el lenguaje y sus objetos; Habitualmente en sus cuadros se muestra las duplicaciones, las ausencias y la representación dentro de la representación. Por otro lado se señala lo surrealismo de entreguerras, y las preocupaciones filosóficas de su tiempo que todavía son vigentes en la actualidad (en la que se intentan sacar nuevas claves para su comprensión).



Philosopher's lamp (1936).



Los amantes (1928).



El hijo del hombre (1964).

Paula Bonet

Nacida en 1980, es una pintora e ilustradora española licenciada en Bellas Artes. Sus estudios fueron mayoritariamente de pintura al óleo y grabados (calcográfico, xilográfico, litográfico), pero decidió centrar su carrera en la ilustración.

Ha establecido una marca de dibujos muy personales, sugerentes, femeninos y frescos, en los que predominan los retratos y donde nunca falta su color preferido: el rojo. Al principio empezó por tomarse a ella misma como modelo para sus creaciones, pero ahora, muchos de sus dibujos o retratos tienen, inconscientemente, algo de Paula.



Llorar mares y que se te queden dentro.
A3 (42 x 29,7 cm).
Papel Canson 250 gr.



Les nits que no acaben mai.
A3 (42 x 29,7 cm).
Papel Canson 250 gr.



Iceberg.
A3 (42 x 29,7 cm).
Papel Canson 250 gr.

Adara Sánchez

Ilustradora española, que estudió Bellas Artes y que parte de su obra se basa en la anatomía y la actividad íntima y cotidiana de la desnudez; por lo que los temas más usuales son la sensualidad y la intimidad. Entre sus proyectos de "Take Off Your Clothes" explora específicamente el acto de desvestirse y la expresividad de la figura humana más allá de un simple estudio del cuerpo humano.

En ellas se destaca los colores pálidos y suaves que contrastan con las líneas más marcadas y expresivas. Las caras sonrosadas y cuerpos delgados y a veces desgarrados. También los pájaros, gatos, ciervos, y una larga variedad de animales complementan su obra, siendo ésta marcada por su sencillez.



Manuel Chaves Nogales.



Take off your clothes.



Personal.

Chamo San

Estudió Bellas Artes en Barcelona y París. Se centra en el campo artístico del dibujo y la ilustración, parte de imágenes realistas a las que siempre añade algún elemento gráfico que potencie la imagen. Sus dibujos se marcan como estilo realista, aunque también se caracterizan por la mezcla de lenguajes artísticos entre realidad y sueño.

En sus ilustraciones se muestra una combinación de volúmenes de trabajo, sombras y sombras con recursos geométricos o planos.



Boli, 2015.



The moleskine project IV.



Vedeja IV, 2014.

Wanjin Gim

Artista de República de Corea nacido en 1981. Crea estudios de anatomía surrealista, utilizando dimensiones y perspectivas fantásticas. Pinta desnudos explorando la belleza de la piel y su infinito color, hasta el punto en el que pueda sentirse su textura o por lo menos que se capte su color. Expresa las curvas abstractas del cuerpo humano y su trabajo abarca a lo conceptual y metafísico, intentando expresar la dimensión espiritual que existe más allá de la superficie de la piel.



'Remanent head'.



In Karma.



Encounter in a liquid dream.

Tras la obtención de los diferentes resultados en los que se puede evaluar hasta ahora mi trabajo, se intenta ir más allá creando mis propios mundos imaginarios. El desarrollo de estos mundos que se realizan, son dados a partir de palabras, cuyo significado tienen un enfoque creativo. Una manera que ayuda a la proyección de dichos mundo es la lluvia de ideas, apuntando palabras claves y aleatorias, que más tarde se agruparán para dar pie a nuevas sensaciones en dicho proyecto.



Lo segundo a realizar es la obtención de las ideas principales a partir de los bocetos que son dados por la agrupación de palabras en la lluvia de ideas. Un boceto inicial puede ser cambiante, es un abanico de posibilidades ya que la idea madura y se experimentan cambios que juegan a favor de significados y sensaciones que se espera como resultado.

La combinación de los elementos en los bocetos previos surge en mi mente, se construye y se busca la mejor fusión entre ellos, puede que la alimentación constante de imágenes convencionales e inusuales surgidas por internet y de mi alrededor ayuden a este hecho, pero no es algo que haga manualmente, es decir, imagino una fusión, hago el boceto y veo si visualmente entra dentro de mi "línea poética", si hay que añadir o quitar algo que dé pie a que la ilustración tenga una armonía que hable por sí sola, se realizará.

Esto alude a la justificación basada en la creatividad. No hay un solo camino que lleve a este punto, pero cada cual escoge el que le da los recursos suficientes para llevar a cabo sus ideas.



Mundo
iamginario III



Mundo
iamginario II



Mundo
iamginario I



Cada ilustración es compuesta por un dinamismo que causan las propias imágenes, y con ello se pretende generar nuevas sensaciones. Esto se explicará en el desarrollo individual de cada una de las ilustraciones y el procedimiento que se siguió para alcanzar los objetivos expuestos.

Mundo Imaginario I

Una vez hecho el boceto previo se pasa a efectuar la primera ilustración mediante el encajado, dividiendo y reconociendo cada una de las partes que forman la estructura. Ésta se divide en cuatro (la roca, las flores, el faro y las carpas), se ordenan en base a un solo eje, vertical. Se tiene en cuenta la proporción de los distintos elementos entre sí, buscando la ideal para una agradable visualización ya que los encajados se realizan a mano alzada.



8. METODOLOGÍA

Una vez organizada la estructura y las perspectivas que lo forma, se comienza a dar volumen a los elementos que la componen, se tiene en cuenta la variedad de grises, negros y blancos que se tienen que sacar para la obtención de contrastes e intensidades.



La primera ilustración que compone este proyecto, se realiza en un soporte de papel academia con un gramaje de 160 gr y en un tamaño de 150 x 82 cm. Se hace uso de la técnica de grafito, bajo el elemento constructivo de la línea, dando dinamismo a la imagen. También se compone por líneas implícitas, que hacen que se tenga un recorrido determinado por la imagen mediante direcciones visuales.

Se crean volúmenes mediante los claroscuros y la calidad cromática dentro de la proporcionalidad del grafito. Ejemplo: se le da más intencionalidad al negro de la piedra haciéndola ver como base que sostiene a las flores y al faro. De la misma manera, se consigue adoptar cierta textura visual dada por el color que se le otorga.

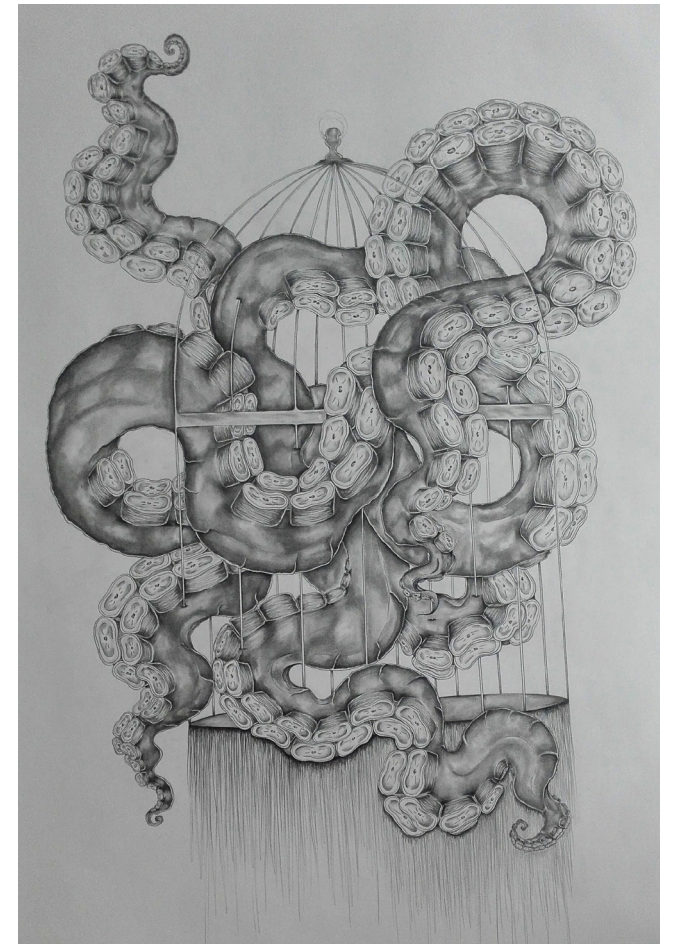
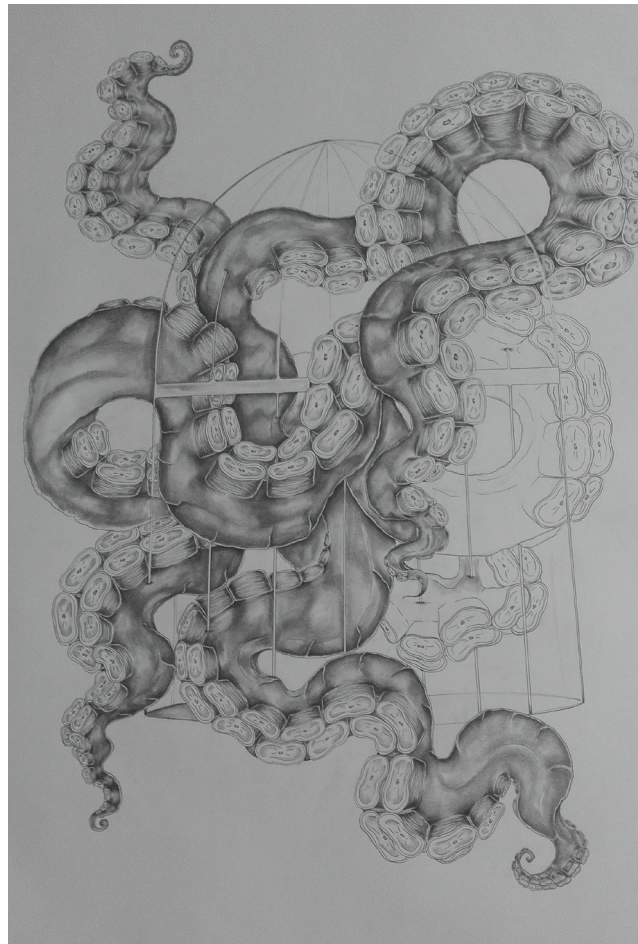
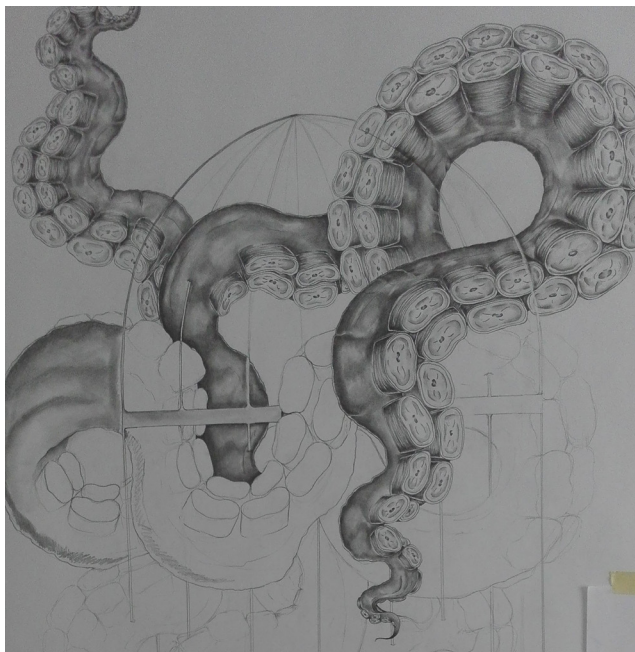
Se delimitan las formas de las flores para representar ciertos volúmenes entre ellas y cierta superposición para recrear profundidad y lejanía entre las mismas.

Por lo que hablamos de la creación de una atmósfera, en la que todos tienen la misma importancia y consta de ritmos visuales mediante la repetición de ciertos elementos como las flores y las carpas, y la unidad de la roca y el faro.

Mundo imaginario II

Nuevamente, se realiza un boceto y se explora las posibilidades de éste hasta dar con la correcta. Se pasa al encajado, pero esta vez, la estructura es más complicada ya que abarca más espacio que la anterior. Consta de una jaula y en su interior un pulpo, de esta manera hay una ordenación de pesos visuales a ambos lados del eje axial.

Una vez ordenado el peso visual de la estructura del pulpo, se comienza a dar volumen con el juego de tentáculos, creando dinamismo y equilibrio tanto estático como dinámico. Entre el rejo y las ventosas que compone cada tentáculo, se obtendrán contrastes y variedades de grises.



La segunda ilustración que compone este trabajo se realiza en un soporte de papel academia, de un gramaje de 160 gr y en un tamaño de 150 x 100 cm. La técnica de la que se hace uso es el grafito. Los tentáculos muestran una forma de líneas curvas multidireccionales, creando un dinamismo en la imagen de forma paulatina.

Se crea un equilibrio tanto estático, por la distribución regular del espacio, como dinámico, dado por el recorrido visual y el contraste. Los claroscuros dan pie a los volúmenes que forman cada tentáculo y cada ventosa, dando la sensación de profundidad entre el fondo, la figura, y el espectador. Por lo que el papel de la textura en este dibujo, es muy importante a la hora del enfoque visual para crear ciertas sensaciones.

Aludiendo a la profundidad que se crea por volúmenes, se entiende y se nombra el traslape de las formas, por la superposición y distancia entre los elementos dibujados (jaula y tentáculos).

Por lo que se crea otro nuevo ambiente en relación a los ritmos visuales que se proporciona, por la repetición de los rejos y que de por sí, todos tienen la misma importancia en un solo conjunto.

Mundo imaginario III

Finalmente se lleva a la realización del último boceto como presentación de este proyecto, y por consiguiente, se tantean las posibilidades que puede ofrecer la idea inicial. Se estructura y se divide los espacios que se le asigna a cada una de las partes que lo forman, realizando así el encajado. En esta ilustración figuran rocas, setas, un tronco y la fragmentación de manos.



8. METODOLOGÍA

El peso visual que predomina en la composición, está situada como base, en la que se encuentran asentadas las rocas, las setas y el tronco. De esta manera da una estabilidad visual a la imagen. A su vez las líneas geométricas que constituyen el marco implícitamente, hacen que se tenga un recorrido visual determinado. El tipo de línea que da pie al contraste varía en relación a la parte superior e inferior del dibujo.



La tercera ilustración que compone este proyecto se realiza en un soporte de papel academia, de un gramaje de 160 gr y en un tamaño de 150 x 90 cm. La técnica de la que se hace uso es el grafito.

Se podría decir que la estructura del dibujo se divide en dos, la parte base, definida por las piedras, las setas y el tronco, en la que se muestra de una forma más detallada y se percibe las calidades de la superficie. La línea, juega a favor de los elementos del dibujo, ya que a base del rayado se obtiene el claroscuro dejando percibir el volumen y la profundidad, y distinguiendo entre el fondo, la figura, y el espectador.

La parte superior de la imagen se compone de la fragmentación de varias posiciones de manos. Se delimita su forma y se crea volumen a partir de la profundidad de elementos huecos. Esta fragmentación deja ver tanto el interior de las manos de forma hueca como si se tratase de una cerámica, como de la composición de cada elemento fragmentado.

Nuevamente se crea una atmosfera donde se tiene en cuenta tanto los ritmos visuales dados por la repetición de elementos como el hacerte participe de lo que se intenta mostrar.

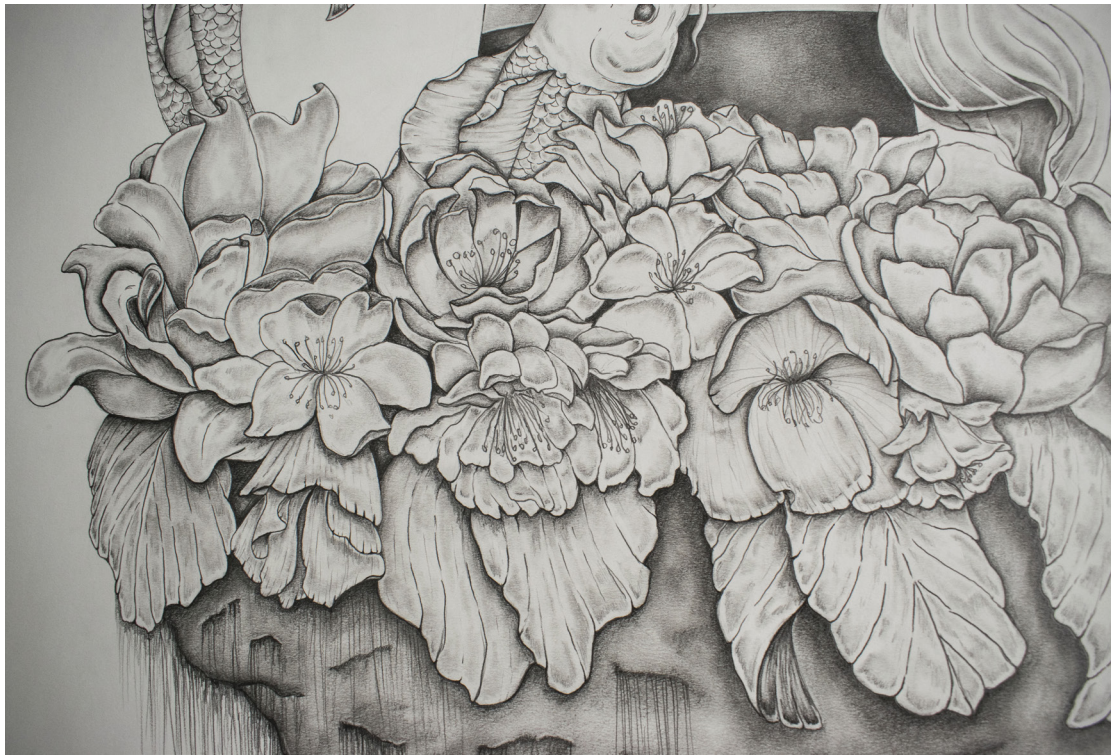
Los elementos que se utilizan en las obras, pueden tener una transcendencia iconográfica en algunos casos. Otras veces son parte de un conjunto de armonía, en el que los elementos entran en un estado de fluidez visual.

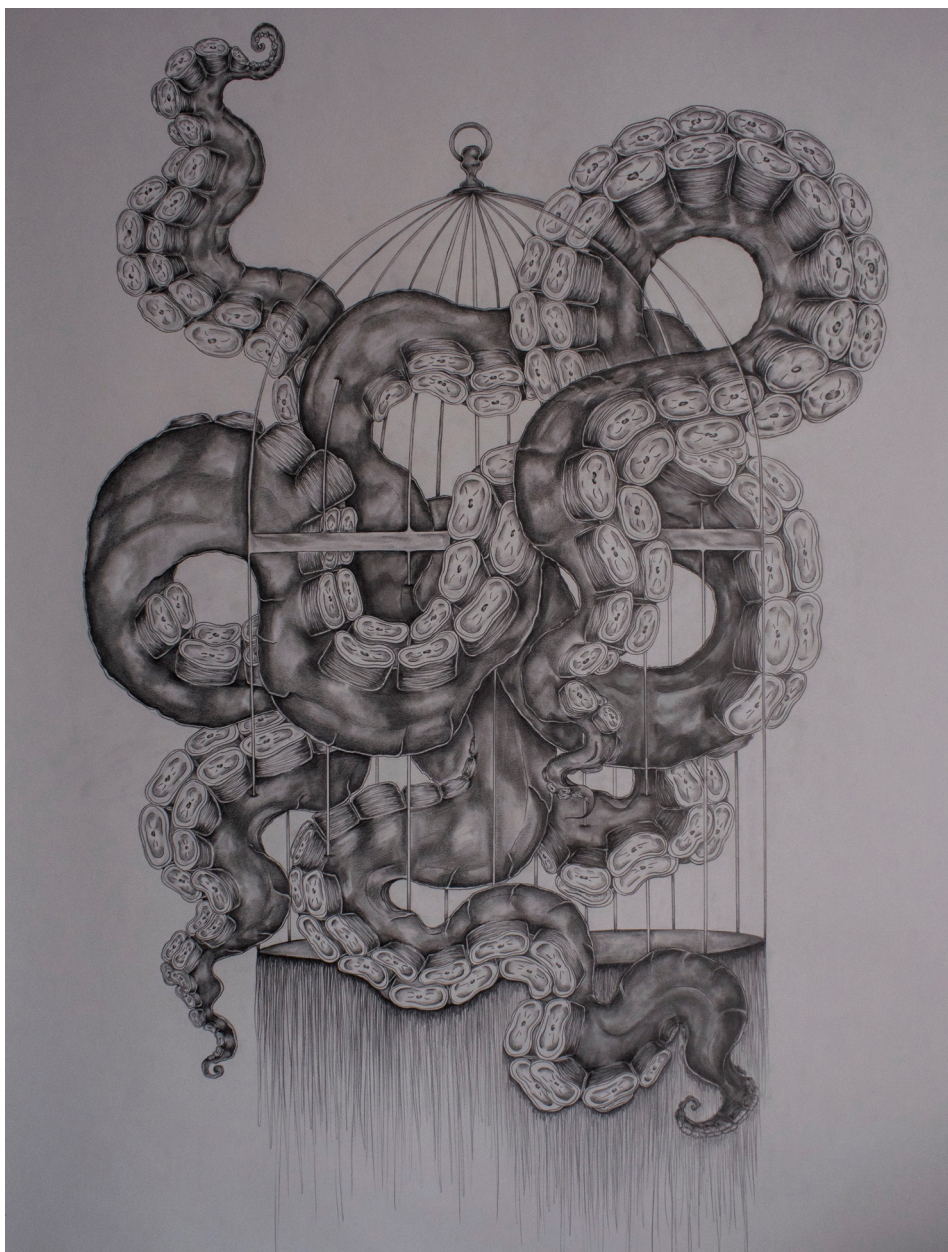


MUNDO IMAGINARIO I.

150 x 82 cm.

Grafíto sobre papel academia.
2017.





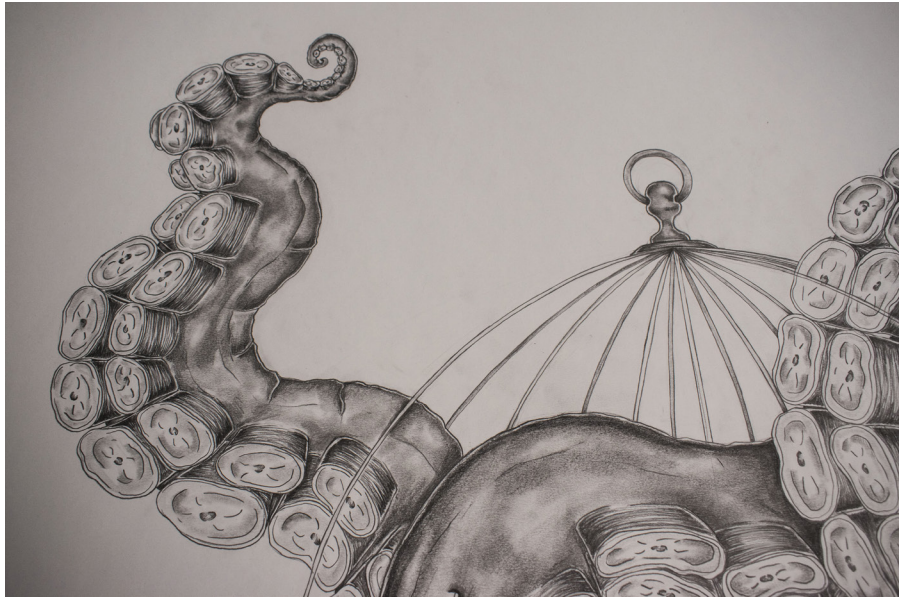
MUNDO IMAGINARIO II.

150 x 100 cm.

Grafíto sobre papel academia.
2017.

9. ÁLBUM FOTOGRÁFICO

— MUN-
DOS —
IMAGI-
NARIOS





MUNDO IMAGINARIO III.

150 x 90 cm.

Grafíto sobre papel academia.
2017.



Las conclusiones de este trabajo vienen generadas de la fusión de las partes **teórica** y **práctica**.

La parte **teórica** se plantea como un trabajo de final de grado, un proyecto que surge en la etapa académica en el grado de Bellas Artes. La incorporación de conceptos del dibujo contemporáneo y de vanguardia forma su cuerpo teórico. Tras las asignaturas que hicieron posible llegar al punto de partida de la creación de mis propios mundos imaginarios, éstos quieren encontrar su lugar tanto en bocetos como en cualquier otro tipo de soporte, tamaño o técnica.

La parte **práctica** consta de una colección de tres dibujos de gran tamaño a los cuales se llegó después de numerosos bocetos y pruebas de acercamiento. Puede que la técnica con la que siempre me he sentido más cómoda a la hora de trabajar sea el grafito, pero no por ello he dejado de investigar y aplicar otros métodos para posibles ideas. Al igual que los mundos que se han planteado, no tienen por qué ser encasillados en una sola técnica; hay miles de posibilidades que se me ocurren a la hora de llevar a cabo un dibujo de los expuestos en este proyecto.

Probar, experimentar, meter la pata, ser curioso a la hora de ser creativos, es poder llevar esa idea, boceto o dibujo, a sus límites.

Esta obra constituye la parte más esencial del trabajo, que aunque en un futuro se pudiera desarrollar más, o en distintas vertientes, considero personalmente que se cumplen los requisitos que exige el trabajo de fin de grado.

BERGER, John, Sobre el Dibujo, ed. Gustavo Gili, SL, Barcelona 2011.

BORDES, Juan. La infancia de las vanguardias. Sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus. Ediciones Cátedra. Madrid, 2007.

CABEZAS, Lino. El dibujo como invención: Idear, construir, dibujar. Cátedra, Madrid, 2008.

GÓMEZ MOLINA, J.J. (coord.). Las Lecciones del dibujo, ed. Cátedra, Madrid, 1995.

GÓMEZ MOLINA, J.J. (coord). Los nombres del Dibujo, ed. Cátedra, Madrid, 2005.

GÓMEZ MOLINA, J.J.(coord.) Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporáneo, ediciones Cátedra, Madrid, 2006.

WILL GOMPERTZ. ¿Qué estás mirando?: Piensa como un artista. Editorial Taurus, 2015.

WILL GOMPERTZ. ¿Qué estás mirando?: 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos. Editorial Taurus, 2015.

<http://www.monografias.com/trabajos93/sobre-creatividad/sobre-creatividad.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos102/surrealismo/surrealismo.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos89/arte-realismo/arte-realismo.shtml>

<http://chamosan.com/>

<http://ismorbo.com/wanjin-gim-anatomia-surrealista-construida-sobre-curvas-y-dimensiones-abstractas/>

<https://artospective.blogspot.com.es/2017/05/paintings-by-wanjin-gim-from-seoul-korea.html>

<http://www.monografias.com/trabajos65/principios-creatividad/principios-creatividad.shtml>

MARTA GONZÁLEZ LUIS.
Tutor: Jose María Herrero Gómez.
Facultad de Humanidades, Bellas Artes.
Trabajo de Fin de Grado, Ilustración y Animación.
Curso Académico 2016/2017.