



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTE
ESCUELA DE ARTES VISUALES

SOLO QUIERO DIBUJAR

“Reencuentro y autoconocimiento”

DARYN QUINTANILLA FUENTES

Ensayo critico presentada a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis
Terrae para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales, Mención Pintura.

Profesor Guía Taller de Grado: Raimundo Edwards y
Vicente Fuenzalida

Profesor Guía Preparación de Tesis: Valentina Montero y
Margarita Natal

Santiago, Chile

2022

Agradecimientos

Principalmente agradecer a mis padres Mónica Fuentes y Juan Quintanilla por su apoyo incondicional durante todo momento que lo necesitara al igual que por su constante y dedicación y esfuerzo hacia mí en todo sentido.

Igualmente, a mi pareja Thania y a mis hermanos por siempre estar presentes en cualquier momento que los necesitara, por apoyarme siempre y ser en algunos casos mi contención.

A mis amigos por su absoluta disposición en todo momento, y en esta ocasión en especial porque sin su presencia, este proyecto no sería lo mismo.

Y finalmente pero no menos importante, a todos y cada uno de mis amigos y compañeros de universidad los cuales estuvieron dispuestos a escuchar e incluso guiarme muchas decisiones.

A todos ustedes, gracias.

ÍNDICE

Resumen	4
Introducción	5
<i>Capítulo 1:</i>	7
<i>¿QUÉ ESTABA HACIENDO?</i>	7
1.1 Trabajos tristes	8
1.2 El cuerpo y la mirada para mí	12
1.3 Referentes artísticos	15
<i>Capítulo 2:</i>	30
<i>Y AHORA ¿QUÉ HAGO?</i>	30
2.1 Enfoque al presente	31
2.2 Trabajos felices	33
	36
2.3 Lápiz, plumón y acuarela	36
<i>Capítulo 3:</i>	40
<i>YA VEREMOS QUE HARÉ</i>	40
3.1 Charlas y dibujos	41
3.2 Proyección a futuro	48
Conclusión	49
Bibliografía	50
Listado de imágenes	51

Resumen

En el siguiente trabajo se verá el como ha sido el proceso de decantar y elegir intereses además de la concientización del proceso de búsqueda creativa, el cual surge por la necesidad de crear una obra sin pies forzados dados por profesores o externos, ya que, en estos momentos todo depende de mí. Gracias a este proceso de introspección surgen ideas para la generación de obras que derivan de mi pasado, como la utilización del dibujo en conjunto al interés por el cuerpo y su forma de comunicarse sin palabras, lo antes mencionado se mezcla con intereses actuales como lo es la estética del *comic* o *manga*. Para poder plasmar mis ideas e intereses, los que fueron encontrados mediante un proceso de reflexión que no había realizado anteriormente, necesitaba estilo artístico. Este fue desarrollado y pulido gracias a la investigación de referentes tanto artísticos como teóricos que además me ayudaron tanto a entender como a solucionar problemas que se iban presentando.

Teniendo como resultado de manera más inmediata el proyecto de grado donde genero una exposición de una obra donde demostrare todo lo aprendido, visto e investigado durante la realización de este ensayo crítico.

PALABRAS CLAVES: Pasado y presente, dibujo, cuerpo humano, mirada, expresiones.

Introducción

Mi proyecto surge tras un sinfín de fracasos y obras sin fundamentos, no eran más que simples encargos en donde no proyectaba de buena manera ni de manera consciente intereses personales, se forzaba una temática que no me acomodaba al 100%.

Tras el pasar de los años de universidad ocurrió la necesidad de generar mi proyecto de título donde ya no habían pies forzados dados por mis profesores. Todo dependía de mí, pero no me conocía.

Al ir llegando a mis últimos semestres comencé a enfocarme, a conocerme individualmente, mirar y rememorar mi pasado, lo que me hacía feliz en un comienzo antes de mi época universitaria. Recordé mi etapa escolar donde el dibujar se volvía indispensable en mi día a día.

Con esto tuve mi primer indicio, mi primera motivación, el dibujo. Sin embargo, esto por sí solo no me era suficiente. Por lo que empecé a mirar mi presente, que me gusta ahora, que es lo que me apasiona. Aquí surgió un segundo punto que se podría relacionar con el dibujo. El cómic japonés o mejor llamado manga, y junto con este el anime. Tener esto claro me permite darle forma a lo que quería hacer, ilustrar una historia, una especie de comic, pero hay un problema, ¿Cuál será la base de este? En trabajos anteriores había intentado ilustrar ideas personales y pensamientos, pero eran tan abstractos que no resultó de la mejor manera. Por lo que gracias a un trabajo dado en la universidad tuve una idea, entrevistar a mis amigos para además de conocerlos poder sacar de ahí una historia de ellos, un sueño. Este contendría elementos que ya me interesaban desde antes, como el cuerpo humano, las miradas y el lenguaje no verbal utilizado por los humanos.

Al tener esta idea ya concretada en mi mente, tenía que pensar en más elementos que podrían hacer de este trabajo de simples historias algo más grande. Surge la posibilidad de

cuales dispondría en una sala teniendo en consideración una exposición realizada por César Gabler uno de mis referentes visuales, la cual se titula “Papel bond”.

Durante todo este tiempo, me fueron surgiendo las siguientes dudas, las que se irán respondiendo en el desarrollo del ensayo.

“¿El cómic es la mejor manera de hacer que el espectador se inmersa en las historias que relato? Pensando que mis obras son montadas en muros como en los museos y galerías.”

“¿Cómo implemento lo onírico en mi trabajo?”

“¿Hay alguna parte del cuerpo que pueda por sí sola representar las emociones de una persona? ¿La mirada es suficiente para este fin?”

“¿Es el dibujo realista, el que es apegado completamente al modelo, suficiente para que la mirada sea extremadamente expresiva y que no necesite de nada más?”

En definitiva y con el pasar del tiempo, con lo investigado y lo vivido surge una idea de obra que comienza a tener un alma, en donde intereses y virtudes confluyen para llegar a la idea deseada.

Capítulo 1:



¿QUÉ ESTABA HACIENDO?

1.1 Trabajos tristes

Hay que dejar en claro y/o definir que existieron distintas épocas en mi vida, donde algunos de mis trabajos fueron decadentes. Y si bien hubo algunas veces donde pude enfocarme, hallar mis intereses y seguir un ritmo. El periodo y trabajos que trataremos en esta sección son los que denomino como “trabajos tristes”.

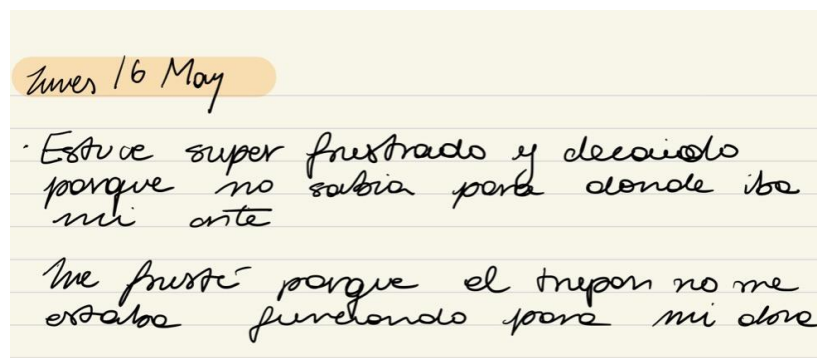


Figura 1 “Quintanilla, D. (2020). *Captura de pantalla bitácora digital*. Archivo personal.”

Se comenzará comentando el porqué de este nombre para esta sección. Está se relaciona con un momento que comienza aproximadamente a principios de mi segundo año universitario. En el cual, a diferencia del primero, ya no se está “enseñando” (en el sentido más estricto de la palabra). En este momento tengo más libertades artísticamente hablando, lo que podría decirse que es bueno, lamentablemente, en este caso fue lo contrario, ya que, aún no lograba encontrar mi camino, no me conocía y tampoco tenía atisbos de lo que podría interesarme. No sabía cómo encontrar mis inquietudes e intereses y mucho menos como plantearlos de manera artística. Todo este problema acompañado de una nueva experiencia desalentadora y desmotivante que era cursar una carrera como está de manera online por motivos de la pandemia de COVID-19.

Por estos motivos empecé a realizar trabajos solo para cumplir con las materias. No había más motivaciones que aprobar los cursos, los ramos se volvían cada vez más aburridos. Como consecuencia a esto, mis notas no destacaban y en algunos casos eran

bajas, lo que por consecuencia provocó críticas a mis trabajos por parte de los docentes, y con justa razón. Pero aun así era desalentador y me provocaba dudas con respecto a si esta carrera era para mí o si de verdad servía para este rubro. Claramente todos estos problemas generaron un ciclo de decadencia y desgano. Se vio reflejado en los trabajos, los cuales eran un cúmulo de malas decisiones y malas prácticas por no saber qué es lo que de verdad quería hacer o quería decir con las obras que hacía. Fue triste.

Ejemplos de trabajos como los mencionados anteriormente se podrían encontrar dentro de cursos como escultura III, pintura III y IV, (materias cursadas durante el segundo año universitario). “Obras” las cuales mirándolas en retrospectiva eran bastante malas. No lograba entender, en algunos casos, el enfoque que tenían los cursos y mucho menos el cómo aplicar de manera artística lo poco que podía asimilar de estos.



Figura 2 “Quintanilla, D. (2020). *Escultura [Fotografía digital]*. Archivo personal.”



Figura 3 “Quintanilla, D. (2021). *Valpo* [Acrílico sobre tela]. Archivo personal.”

El tercer año no fue muy diferente al anterior. Aunque mejoré mi técnica en el dibujo y la pintura, mi mente seguía vacía, pero ahora se vio un pequeño avance. Intentaba que mis trabajos pudieran atrapar a los espectadores a través de los detalles que poseían, pero aun así no era suficiente para que la obra tuviese algún valor, ya que, muchas veces carecía de técnica o las ideas que tenía no eran las mejores. Las obras carecían de alma o su esencia era muy débil.

Kandinsky (1987) fundamenta el papel del espectador de manera similar. En la obra de arte encontramos dos elementos: el elemento interior y el elemento exterior. El elemento interior es la emoción del artista, que es el contenido mismo de la obra de arte. Dicha emoción es capaz de generar una emoción profundamente análoga en el alma del espectador. Kandinsky sostiene que el alma del artista tiene que sentir una especie de vibración para que pueda producir su obra, de otra manera, ésta sólo sería un simulacro de obra. La emoción producida por la vibración del alma es el contenido de la obra, y sin contenido no puede existir ninguna obra (Silenzi, 2006, p.207-208).

En algunas ocasiones recibí un buen *feedback* por parte de los profesores, y otras veces quedaba personalmente satisfecho con los resultados. Un ejemplo de estos momentos son los trabajos mostrados a continuación.



Figura 4 “Quintanilla, D. (2021). *Brazos*. [Acrílico sobre trupan]. Archivo personal.”



Figura 5 “Quintanilla, D. (2021). *Sin título* [Acrílico sobre papel]. Archivo personal.”

1.2 El cuerpo y la mirada

En mi época escolar estaba apegado al dibujo como práctica artística y el cuerpo en conjunto con la mirada eran intereses natos e inconscientes donde mi “Ello” se hacía presente. Esto se encuentra ampliamente discutido en Freud, (1914) El contenido del Ello es tanto inconsciente como consiste, y constituye fundamentalmente la expresión psíquica de las pulsiones y deseos. Por otra parte, el Ello se encuentra en conflicto con el Yo y el Superyó. Esta inclinación hacia estos modelos puede definirse como una pulsión, ya que, según dicho autor “El estímulo pulsional no proviene del mundo exterior, sino del interior del propio organismo.” (Freud, 1914-1916) Ahora, al analizar los trabajos anteriores e intereses actuales se puede decir que existe una especie de fijación/pulsión no justificada por el cuerpo y su funcionamiento, hablando de este de manera mecánica.

“Consideró la pulsión como un estímulo interno (somático), por tanto, diferente de los estímulos externos que son captados por los órganos de los sentidos, pero distinto también de necesidades endógenas como el hambre o la sed, de allí que en principio lo relacione con la sexualidad” (Lopera, J., 2019, p. 134)

Las personas en un momento se dieron cuenta que su cuerpo podría servir de referencia para la creación de nuevos mecanismos. Y del cual el ser humano creador se ha basado para inventar objetos que mejoren o incluso copien en cierto aspecto la funcionalidad de nuestra persona. Un ejemplo de esto es la rueda, la cual mejora el desplazamiento que nos dan nuestros pies, también, cómo otro ejemplo, pero ahora de imitación a nuestras articulaciones, están las bisagras con su mecanismo más básico, siendo un punto de inflexión para un objeto rígido, al igual que es el codo para el brazo y la rodilla para la pierna. El divagar con estas ideas permite pensar que mi “Ello” estaba haciéndose presente en mi consciente. Así este intentaba guiar mis motivaciones artísticas, pero desafortunadamente no pude darme cuenta de estas señales a tiempo.

El cuerpo humano por completo era y es de mi interés. Pero hay algo de éste, que, por sí solo, despertaba pulsiones incluso más intensas en mi inconsciente. Era la mirada, los ojos. Me resultaba interesante el cómo un pedazo de carne es capaz de captar imágenes y poder transmitir las al cerebro de manera tan rápida y precisa, para así poder distinguir claramente la materia dispuesta en nuestra realidad, en el mundo.

“La retina, que por sí misma es una estructura asombrosa. La retina convierte la luz en señales nerviosas, nos permite ver en condiciones de luminosidad que oscilan desde la luz de las estrellas a la luz solar, discrimina longitudes de onda de modo que podamos ver los colores, y es lo suficientemente precisa como para que podamos detectar un pelo humano, o una mota de polvo, a varios metros de distancia.” (Hubel, 2000, p. 36)

Y como con el cuerpo, la mirada no solo me interesaba en cuanto a la mecánica o la biociencia. Va más allá, sus micro expresiones y gestos. El lenguaje no verbal que se puede analizar al mirar a otro, sea mientras se conversa con este o al observarlo desde fuera. Como un fisgón que “espía” y se fija en los ojos, cejas, párpados y pómulos de otras personas que cursan situaciones diferentes. El pensar en los ojos como la cámara humana que vigila y guarda recuerdos, aquellos que permiten que nos comuniquemos sin necesidad de palabras.

“Podemos leer el rostro de otra persona sin mirarla a los ojos, pero cuando los ojos se encuentran no solamente sabremos cómo se siente el otro, sino que él sabe que nosotros conocemos su estado de ánimo. Y de alguna manera, el contacto ocular nos hace sentir –vivamente– abiertos, expuestos y vulnerables” (Cruz & Huelva, 2003, p, 190.)

“Francesco Padriani, sociólogo y psicólogo italiano, tras su estudio de los rasgos físicos del rostro y de los ojos, realizó una clasificación ante los tipos fisiológicos y anatómicos de los ojos y sus relaciones personales en los individuos: Los ojos grandes y redondos, a menudo reflejan una personalidad afectuosa, rica en calor

humano, cómo si la persona se proyectase con los ojos para establecer un contacto sincero: los ojos saltones indican un carácter nervioso.” (Cruz & Huelva, p, 190, 2003)

Tan fuerte es la carga de identidad que posee la mirada que al momento de prescindir de está o cambiar su configuración genera extrañeza, esto se puede apreciar en los retratos post mortem de El Fayum, también conocidos como las momias de El Fayum. Los cuales son una serie de pinturas que abarcan desde mediados del siglo I a. C. hasta el siglo IV. Como característica principal estos cuadros fueron realizados a personas que ya estaban fallecidas, por lo que se puede deducir que el pintor hizo los ojos de estos personajes de manera libre, sin la referencia per se, ya que al ser difuntos sus ojos estaban cerrados, haciendo imposible la visualización de estos para el pintor.



Figura 6 “Anónimo. (s.II). Retratos de El Fayum [Pintura sobre tabla de madera y tela]. <https://www.infobae.com/cultura/2021/03/29/la-belleza-del-dia-retratos-de-el-fayum-anonimos/>.”

1.3 Referentes artísticos

Gran parte la estética que rescato y en la que baso mi trabajo de dibujo y pintura es la del comic y anime japonés, que si bien, este nace del comic estadounidense del cual toma partes y al mezclarlo con su propio estilo y cultura tradicional de dibujo surge, las diferencias que quiero recalcar en este apartado son de estilo gráfico, entiéndase así la forma de abordar principalmente a los personajes

Es frecuente en el manga japonés que los personajes u objetos se dibujen de forma más realista, combinando personajes caricaturescos con un entorno realista.

Los libros manga tienen mayor variedad de transiciones entre viñetas.

Los personajes *manga* tienen ojos muy grandes y expresivos, propios de individuos occidentales. (Morelli, 2021)

Aunque bien esto es una forma muy reductiva de definir el estilo característico de los cómics japoneses ya que como en todo ámbito dentro del mundo artístico, hay muchos dibujantes de este arte que han creado su propio estilo variando, ya sea, el trazo, formas, sombreados, anatomía y muchos otros factores que están presentes en el *manga*.

Con todo lo anteriormente dicho, mi principal referente dentro de este apartado es “*Oyasumi Punpun*” del escritor y *mangaka* de nacionalidad japonesa Inio Asano. Esta obra captó mi atención apenas la vi. Los tipos de personajes que la protagonizan son personas y un ser antropomorfo, casi caricaturesco, que con el pasar de la trama su cuerpo se va volviendo cada vez más humano, en contraparte su cara/cabeza/rostro se transforma en un ser cada vez más atípico y extraño, llegando a ser escalofriante. Destaco el estilo de dibujo de este *manga* por sobre otros, ya que si no fuese por los rasgos del rostro como los ojos, nariz y boca se podría decir que, en la base técnica del dibujo, la anatomía pareciera estar trabajada con una fotografía de referencia que el resultado es muy apegado a la realidad, un contraejemplo de lo anterior es el manga “*Shin Chan*” en el cual podríamos ver cuerpos con anatomías completamente diferentes a la realidad. El tratamiento que tiene de los fondos “*Oyasumi Punpun*” también es algo que quiero destacar, ya que los escenarios en donde

transcurre la historia y que se ven en las viñetas, captó mi atención al tener una estética casi fotográfica, si no fuera por el delineado y la trama se podría confundir fácilmente con una fotografía en blanco y negro de algún lugar local. Todo esto se magnifica con el estilo de dibujo que tiene el artista, la variedad tonal en algunas viñetas no es tan amplia, pero al posicionar muy bien las sombras, luces y negros absolutos le da una riqueza visual cautivadora.



Figura 7 “Asano, I. (2007) *Extracto manga Oyasumi Punpun* [Captura de pantalla]. *Oyasumi Punpun*”

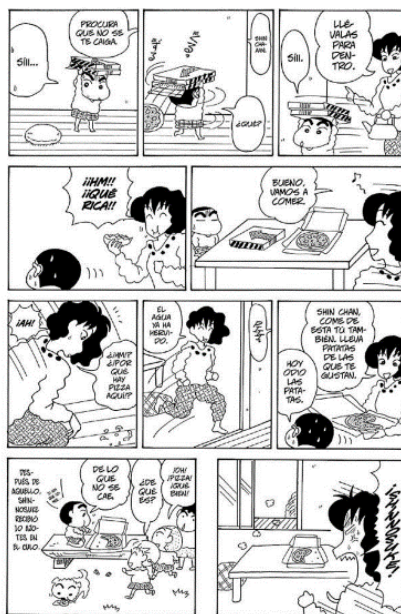


Figura 8 “Yoshito, U. (1992) *Comic ShinChan*, [Captura de pantalla]. *ShinChan*”

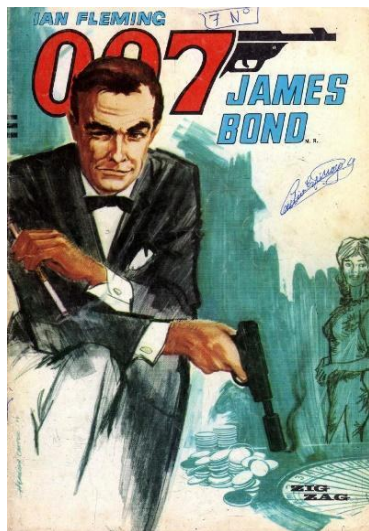
El segundo referente que tengo para la estética que quiero lograr en mis trabajos en cuanto al dibujo es el artista, docente, curador y crítico de arte César Gabler de nacionalidad chilena, el cual me dicta clases de dibujo en la Universidad y su obra me apasiona profundamente por los materiales que él utiliza y la manera que tiene de trabajar con estos. Sus obras que más me llaman la atención están trabajadas con lápices de colores, plumones de colores de tinta acrílica y marcadores de colores, con estos logra armar figuras humanas sin un aparente esquema técnico previo logrando una imágenes más naturales, fluida y orgánica, generando una imagen de gran valor visual, al resolver el dibujo con un boceto o completamente prescindiendo de él, y trabajando directamente con un color sobre el cual en algunos casos se delinea con negro o con un color más oscuro, logrando así definir los cuerpos.



**Figura 9 "Gabler, C. (2020) *Exposición Papel Bond*, [Captura de pantalla].
<https://fundacionactual.org/noticia/exposicion-papel-bond-de-cesar-gabler/>"**

Al dibujar suele componer sobreponiendo unos modelos sobre otros cuerpos u objetos, hablando de manera técnica con respecto a esto se logran tramas interesantes, pero al profundizar en el discurso detrás de la obra potencia el relato sin necesidad de más viñetas para narrar una historia. Él logra con un solo soporte y diferentes personajes que realizan acciones distintas formar un relato, dando más o menos protagonismo e importancia gracias al uso de los colores.

Es necesario mencionar el elemento que más me llamó la atención en un comienzo al apreciar la obra de César, sin necesidad de profundizar en ella, es la forma que tiene de mezclar distintos estilos de dibujo, propios del cómic norteamericano típico de los años 70's y 80's tal como "Agente 007" y la caricaturas de la misma época en EEUU como "Snoopy" o "la pantera rosa", aun así con claras influencias en los dibujos animados o cómic latinoamericanos como podría ser "Condorito" y la manera en que logra hacerlos convivir de una forma excepcional, sin generar una incomodidad en el receptor.



**Figura 10 "Fleming, I. (1969)
James Bond, Agent 007 [Captura
de pantalla]. James Bond, Agent
007, Editorial ZigZag"**



**Figura 11 " Schulz, C. (1950)
Peanuts [Captura de pantalla].
Caricatura Snoopy, Vergara &
Riba Infantil"**

Ahora entrando en un ámbito pictórico y de relato en cuanto a la obra está el cómic “Pesadilla blanca” del artista Frances Jean Giraud el que era un historietista e ilustrador francés de 1965, quien en 1980 adoptó el seudónimo de Moebius. Si bien todos sus trabajos son estéticamente atractivos a mi parecer, al tener una estética de ciencia ficción denominada por mí como “*neo tecno soft*”, lo que quiere decir, una representación en donde se muestra el uso de nuevas tecnologías pero, sin embargo las costumbres en el ámbito cultural remiten a un contexto tradicional e incluso un poco precario, ejemplo de esto podría ser por un lado la estética presentada en algunas escenas de la película *Star Wars*, y por otro la estética ocupada para retratar el pueblo de *Wacanda* en el mundo cinematográfico e ilustrativo de Marvel. en donde a pesar de mantener costumbres étnicas o de “precariedad” (visto en el caso de *Star Wars* al ocupar un tipo de prendas las que coloquialmente se describirían como trapientas) sigue estando ambientada una época en donde su sociedad presenta grandes avances tecnológicos. Con estos ejemplos se puede establecer que Moebius se contrapone a ellos de manera estética en un único punto, el cual es el toque “*soft*” dado por las paletas de colores poco saturadas que utiliza el artista en conjunto con los colores fríos que siempre parecen estar presentes en sus ilustraciones. Al mantener esta metodología pictórica me permite tener más afinidad a su obra, a diferencia del cómic/historieta estadounidense.

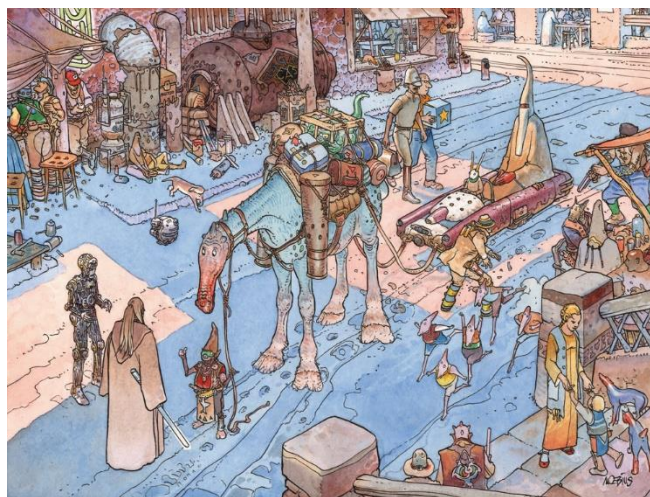


Figura 12 "Moebius. Ilustración. [Captura de pantalla].
<https://geekandchic.cl/moebius-un-ilustrador-espectacular/> "



Figura 13 “Walton, G. (1999) *Star Wars, Episodio I: La amenaza fantasma*. [captura de pantalla]. *Star Wars, Episodio I: La amenaza fantasma*”



Figura 14 “Coogler, R. (2018). *Wakanda*. [captura de pantalla]. Película *Black Panther*, Marvel.”

Retomando Pesadilla Blanca, a pesar de lo ya dicho anteriormente del estilo más conocido del artista. Esta obra está realizada en un formato típico de *cómic*, en blanco y negro con un delineado entre cortado donde sus viñetas no son cuadrículas perfectas si no que son hechas a pulso, lo que da un toque menos industrial a la obra. En cuanto al dibujo como tal, lo que más me llama la atención es el uso de negros absolutos en el fondo para dar profundidades y generar distintos planos, tiene un achurado entrecortado el que permite generar texturas y sombras, esto me gustaría incorporarlo y adaptarlo a mi propio estilo porque permite resolver planos, sombras y texturas de una manera muy limpia sin llegar a saturar la imagen, esto se puede evidenciar en los dibujos hechos por el artista donde la expresividad de los personajes es lo primordial.



Figura 15 “Moebius. (2009). *Pesadilla Blanca* [captura de pantalla]. NORMA EDITORIAL”

Por lo tanto, *Pesadilla Blanca* decidí guardarla como referente, ya que me gustó por su trama, por el caos que se genera al ocurrir un accidente automovilístico por un crimen fallido, y el repentino cambio que ocurre a la mitad del *cómic* lo cual lleva a que este crimen realmente se consolide, creando una falsa realidad con la primera mitad de la historia.

Otro artista que tengo como referente en cuanto a lo pictórico y su relato en sus obras es el pintor alemán Neo Rauch, artista con clara influencia del surrealismo lo que le aporta ese toque de rareza que me mantiene cautivado a la historia dentro de sus cuadros es el relato detrás de su obra y que me atrae por varios puntos siendo uno de los más relevantes la extrañeza de los personajes que muestra en sus pinturas, a los cuales les da otras dimensiones en cuanto al tamaño de sus partes físicas. Les deforma sus extremidades jugando con las dimensiones e incluso llega crear figuras antropomorfas. Esta diversidad de personajes y posicionamiento sin escrúpulo, me recuerda la ficción del manga y/o anime con lo cual me siento más atraído y admirado de sus trabajos. Al hablar de los personajes no puedo pasar por alto el tratamiento de color que aplica sobre estos, que si bien, en mi obra últimamente no suele tener color más que el del boceto previo al delineado, logra crear

un nexo y un deseo de acercamiento hacia este. La forma en la que Rauch viste y pinta sus personajes es interesante, ya que, suele utilizar el mismo color sobre algunos, permitiendo entender que estos forman parte de un grupo el cual interactúa en la obra.

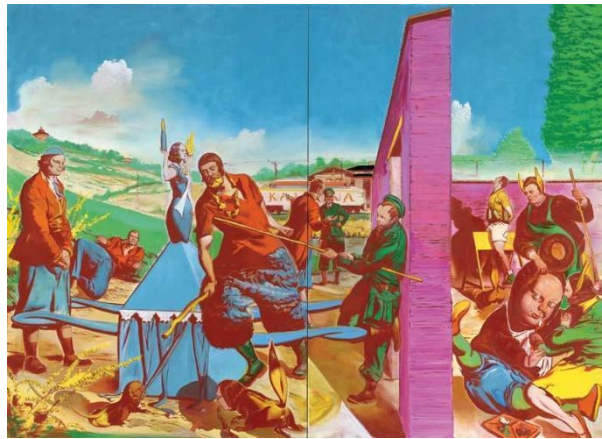


Figura 16 “Rauch, N. (2010). *Die Kontrolle*, 300×420 cm. [óleo sobre lienzo].
[https://arthive.com/es/artists/5315~Neo_Raukh/works/525115~El control de la](https://arthive.com/es/artists/5315~Neo_Raukh/works/525115~El_control_de_la)

Al hablar de la obra y escena con respecto a este autor, además de referirse a lo obvio que es el bastidor y la imagen, hay un punto importante que me fascina de su obra cada vez más, esto es que Neo Rauch desarrolla un ambiente, una escena que me remite al teatro donde pareciera que estuviese viendo un fragmento capturado fotográficamente de una obra teatral.

El único punto que lo mantiene por debajo de Salvador Dalí, aunque con una diferencia muy mínima es la cantidad de elementos que sitúa el artista dentro del encuadre, ya que Neo Rauch, mantiene una basta cantidad de personajes y cosas dentro de sus cuadros lo que genera un caos visual y que acompañado con los colores vibrantes agotan la vista, eso no permite una muy buena lectura del contenido implícito, es decir, la historia y narrativa que ocurre en el cuadro



Figura 17 “Dali, S. (1944). *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar*, 51 x 41 cm. [óleo sobre lienzo]. <https://www.google.com/search?client=opera-gx&q=Sueño+causado+por+el+vuelo+de+una+abeja+alrededor+de+una+granada+un+segundo+antes+de+d+espertar&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8>”

Ahora que ya pudimos definir relativamente la estética y el tipo de narrativa al que me gustaría llegar, entrare a un punto mucho más variable ya que depende de cada obra que realice y además de las que llegue a exponer llegado el momento, este punto es el estilo o forma de montaje al que me gustaría llegar, aunque mejor dicho, sería el estilo de montaje que quiero lograr, para esto tengo en cuenta un referente que ya presenté, este es Cesar Gabler pero en específico el de una exposición de su autoría, esta es la realizada en para la Beca Fundación Actual MAVI y que se presentó por primera vez desde el 12 al 14 de Marzo del año 2021 en el Museo de Artes Visuales. Me interesa intensamente la estética de este montaje ya que el artista logra resolver un gran problema a mi parecer el cual consiste en cómo montar un dibujo sobre una pared o en un museo casi sin la necesidad de usar cuadros para enmarcar sus ilustraciones.

El problema que supone para mí el montar un dibujo en estas condiciones remite a su falta de volumen sobre la superficie que se monta, ya que, a diferencia de un cuadro pintado sobre un bastidor, el dibujo realizado sobre papel a mi parecer necesita de un

elemento extra que además de que le dé una tridimensionalidad no debe tener una presencia tan avasalladora para que no tome mayor relevancia que el dibujo.

Las soluciones que se ven en este montaje y que tomó en consideración para posibles siguientes montajes personales, lo puedo catalogar como un trabajo con un profundo pensamiento relacionado entre obra y lugar a montar, ya que el artista, al intentar ocupar todas las posibilidades de abarcar la sala y al ver que hay una clara bidimensionalidad por ocupar el dibujo como técnica principal para el trabajo realizado, comienza dibujando directamente sobre el muro lo que permite que al ser un espectador de esta exposición uno se sienta dentro de la obra. Luego se despega un poco de las murallas, aquí se encuentra el trabajo gráfico realizado sobre bastidores situados tanto directo sobre el muro y también posados en una repisa que además mantiene la obra en contacto con la pared, al estar montados de esta manera podemos, como espectadores, tener una lectura más típica de las obras lo que nos facilita el entender lo que el artista quiere contarnos. Luego se encuentran las ilustraciones que están enmarcadas y montadas tanto sobre muro como también sobre las repisas, esta forma de presentar los dibujos permite que tengamos una especie de distanciamiento de los demás trabajos. Para dar un último paso de desapego del muro, pero aun así dependiendo de este, están los dibujos realizados sobre MDF/ trupán y que básicamente están sostenidos por alguna especie de soporte para que a pesar de no tocar directamente la muralla sigan dependiendo de esta para sostenerse, al utilizar esta técnica hace que estos trabajos tengan mayor visibilidad por sobre los demás al darles una tridimensionalidad acentuada por las sombras generadas por las luces de la sala. Por último, están las ilustraciones también realizadas sobre trupán pero que a diferencia de las anteriores están situadas en medio de la sala con un tipo de soporte que les permite estar erguidas sobre el piso, al poner estos trabajos de esta manera hace que el espectador no se mantenga en un recorrido lineal sobre la exposición, logra que la sala funcione en su totalidad permitiendo que la tenga espacios de tránsito que no tendría si no fuese por estos trabajos.



Figura 18 "Gabler, C. (2020) *Exposición Papel Bond*, [Captura de pantalla]. <https://fundacionactual.org/noticia/exposicion-papel-bond-de-cesar-gabler/>"



Figura 19 "Gabler, C. (2020) *Exposición Papel Bond*, [Captura de pantalla]. <https://fundacionactual.org/noticia/exposicion-papel-bond-de-cesar-gabler/>

Teniendo como antecedente lo dicho anteriormente con la exposición de Cesar Gabler, podemos responder la primera pregunta surgida en la introducción la cual es:

“¿El cómic es la mejor manera de hacer que el espectador se inmersa en las historias que relato? Pensando que mis obras son montadas en muros como en los museos y galerías.”

Por experiencia previa en trabajos realizados en clase y al visitar la exposición “Ruinas” del artista Javier Rodríguez Pino en el Museo de Arte Contemporáneo (M.A.C.) puedo decir que depende de la forma en la que la historieta o páginas del cómic estén situadas en la sala, idealmente estas deberían estar dispuestas de una manera en la que haga que el espectador tenga que interactuar físicamente, entiéndase así como el moverse, agacharse, mirar hacia arriba o en distintas direcciones, acercarse y alejarse, ya que así tendrá que utilizar su cuerpo completo y dejar de depender de la vista como único método de lectura de la obra, para esto es completamente necesario pensar en la forma y en las dimensiones de las páginas o de las viñetas, tomando en consideración también cómo se dispongan en el muro, cantidad de estas, y lo que se haya dibujado en cada apartado con relación al lugar en el que estén situadas.

La otra manera es tomar algún elemento de la historia que sea lo suficientemente potente para plasmarlo, de una manera similar a la que hace Cesar en la sala de la exposición antes analizada, y así, hacer sentir al espectador lo que siente el protagonista de la historia que quiero contar. El único problema o defecto que presenta este método es que la historia no estaría mostrada de manera “explícita”, o sea, no habría nada que guíe el relato de manera directa para que el espectador la reciba perfectamente, lo que provocaría que esté abierto a una libre interpretación por parte del receptor. No me convence del todo que ocurra esto porque quiero que la gente pueda entender la historia de cada obra como quien lee un libro. Este problema se podría solucionar mezclando las dos ideas de obra y montaje, me refiero a que se podría plantear un trabajo en donde se monten dibujos en la sala con la temática de la historieta y en uno de los lugares de esta poner a disposición el

comic como tal, para que se pueda hacer una directa relación entre las ilustraciones montadas y la historia relatada.

Para poder responder a la tercera pregunta planteada en la introducción debemos remontarnos a los textos que leí justamente con la intención de aclarar y entender lo expuesto en la interrogante:

“¿Hay alguna parte del cuerpo que pueda por sí sola representar las emociones de una persona? ¿La mirada es suficiente para este fin?”

El cuerpo humano se compone de muchos elementos que están presentados de manera visual, y que, al pensar en este con el sentido de intentar reconocer o recordar a una persona podemos remitirnos a cualquiera de estas partes como podrían ser la cabeza, el torso, el rostro y más dependiendo de la persona a la que se le pregunte, en este caso y por análisis personal la parte más fácil de reconocer de una persona es el rostro por su única composición de elementos y formas (ojos, nariz, boca, cejas, dientes, etc.) y en cuanto a expresión emocional no cabe duda de que este presta una gran cantidad de información y que acompañada por el tono de voz, postura corporal, movimiento del cuerpo, etc. y se puede decir que

Hay tres clases de movimientos observables: Los faciales, los gestuales y los de postura. Aunque podamos categorizar estos tipos de movimientos, la verdad es que están fuertemente entrelazados, y muy frecuentemente se hace difícil dar un significado a uno, prescindiendo de los otros. (Pease A., 2011).

Presento un principal interés el rostro dirigido por una atracción personal y que al analizar este en cuanto a la expresión del cuerpo relacionada con la emocionalidad podemos decir, según Allan Pease (2011) que los signos faciales juegan un papel clave en la comunicación ya que nos dan los indicios más precisos del estado emocional de las personas aun cuando éstas intentan ocultar sus reacciones con respecto a lo que sienten.

“Probablemente, el punto más importante de la comunicación facial lo encontramos en los ojos, el focus más expresivo de la cara” (Pease A., 2011). Por lo cual a decisión personal mi obra tratará de esto, ya que acompañado por un dicho universal “la mirada es la puerta del alma” hace que me parezca la respuesta a la interrogante que me había surgido en un comienzo, por lo que aquí desarrollo y justifico mi interés en esta.

Se podría decir que la mirada al ser lenguaje no verbal puede ser entendido de manera universal por parte de las personas, aunque bien “en culturas diferentes hay sistemas verbales diferentes.” (Pease A., 2011). Es muy difícil mentir o incluso se hace imposible cuando se habla de la mirada por lo inconsciente e involuntario que somos del movimiento de ésta, a diferencia del realizado por el del cuerpo, un ejemplo de esto es:

En las mismas condiciones de luminosidad las pupilas se dilatan o se contraen según la actitud de la persona. Cuando alguien se entusiasma las pupilas se dilatan hasta tener cuatro veces el tamaño normal. Pero cuando alguien está de mal humor, enojado o tiene una actitud negativa, las pupilas se contraen.”, como también “Cuando una persona es deshonesto o trata de ocultar algo su mirada enfrenta a la nuestra menos de la tercera parte del tiempo. Ahora, cuando alguien sostiene la mirada más de las dos terceras partes del tiempo o encuentra al interlocutor atractivo o siente hostilidad y está enviando un mensaje no verbal de desafío. (Pease A., 2011).

Ya aclarado de manera práctica y sencilla que la mirada puede resumir o presentar de manera clara y directa lo que sentimos queda por resolver la última pregunta de la introducción la cual es:

“¿Es el dibujo realista, el que es apegado completamente al modelo, suficiente para que la mirada sea extremadamente expresiva y que no necesite de nada más?”

Al meditar sobre esta pregunta he llegado a la conclusión de que la representación realista (en cuanto a forma) de la mirada no me es suficiente para dar a conocer lo que el cuerpo o lo que el personaje siente. Ya que esta carece de movilidad y al estar hablando de

una representación de la realidad, uno como espectador suele distanciarse o ser menos empático al no tratarse de la mirada real de un ser humano.

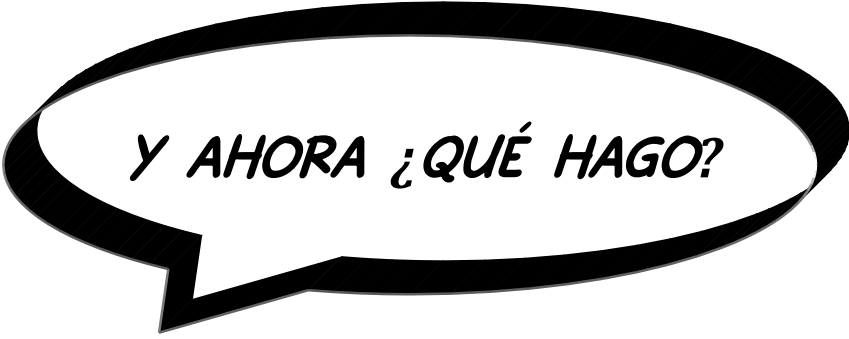
En pocas palabras, si me dedico a traspasar una mirada a un dibujo con mi estilo gráfico esta no llegara a impactar lo suficiente al espectador, ya que el movimiento natural de los músculos faciales es limitado a unos cuantos centímetros de desplazamiento de las partes móviles como lo son los ojos, pupilas, cejas, párpados, pómulos, entrecejo y frente moviéndose en algunos casos solo unos cuantos grados de giro como por ejemplo si estamos hablando de los ojos y las cejas.

Al entender esto se me hizo necesario entrar en el terreno del dibujo animado, y como dije anteriormente, más específicamente el anime/manga ya que es mi fuente de referencias, así al sacrificar realismo ganamos expresividad como podemos en la ilustración 13 y si a este tipo de dibujo el que llega a ser un tanto desapegado de la realidad en cuanto a la deformación de algunas partes dibujadas, le agregamos elementos gráficos propios del estilo de dibujo del cómic podemos lograr expresiones potentes con las que el espectador logre empatizar.



Figura 20 "Nagatsuki, T. (2021) *Vivy -Fluorite Eye's Song- Chapter 10* [captura de pantalla] Vivi -Furōraito Aizu Songu"

Capítulo 2:



Y AHORA ¿QUÉ HAGO?

2.1 Enfoque al presente

Ya conociendo las estéticas que me gustaría lograr y mis intereses que están altamente influenciados por el *cómic* y *manga* japonés. Puedo decir con seguridad que el motivo por el que decidí abrirme a la posibilidad de crear mis propias historias e ilustrarlas, fue por estar dentro de una parte del mundo oriental tanto artístico como narrativo. Sin saberlo, esto era lo que deseaba desde que estaba en el colegio y el poder descubrirlo me generó una gran satisfacción personal y profesional.

La satisfacción alucinatoria del deseo inconsciente en los sueños es una verdad compleja cuyo discurso permanece abierto: se trata de saber quién es el que desea y qué es lo que desea. ¿El Yo, el Superyó, el objeto «internalizado», el instinto o la pulsión? (Resnik, 1983, p. 17)

Y ahora gracias al paso del tiempo y a la gente que me rodea pude lograr enfocarme, rememorar mi pasado para así, auto descubrirme y empezar a hacer lo que me gusta. Cuando ya tenía un camino que seguir. Retomo el afán del dibujo de mi época de escolar pero ahora en los cursos de la universidad, haciendo las tareas más que un deber, un hobby. Al mejorar mi técnica en el dibujo ya tenía parte del camino recorrido. Ahora necesitaba una fuente de historias, la base para los “*cómics*” e ilustraciones. Y la primera opción fue comenzar a usar vivencias personales, problemas y dudas que recorren mi mente. Tal como ocurre en muchos mangas japoneses, en donde cada “*mangaka*” plasma en las historias sus sentimientos y emociones, al igual que gustos y vivencias. Tal como ocurre en el manga del dibujante Inio Asano, *Solanin* el que trata de la vida de cinco jóvenes veinteañeros los que se enfrentan a la incertidumbre del futuro y a la falta de expectativas, enfrentarse al salir de la universidad y todo lo que conlleva, y el ser feliz cumpliendo sus sueños. En un momento surge una segunda opción. Cuando al hablar con un amigo sobre las obras que estaba haciendo, me sugirió la idea de ilustrar un relato que él estaba escribiendo. En su momento me pareció una idea genial, pero solo quedo en eso. Aun así, al dibujar los relatos de otros fue una opción más que podría utilizar en algún momento.



Figura 21 “Asano, I (2017) *Manga Solanin* [Captura de pantalla]. IVREA editorial”

2.2 Trabajos felices

El punto del que hablaremos en este momento va profundamente relacionado con el anterior. Ahora, al saber lo que quiero hacer y plasmar en mis obras, surge la sección de “trabajos felices” que se contrapone completamente a la de “trabajos tristes”. Porque estos ya son proyectos realizados con intereses claros, o más o menos claros. Se vuelve divertido trabajar, con motivaciones de seguir creciendo y mejorando, además de a poco esto se vuelve una necesidad.

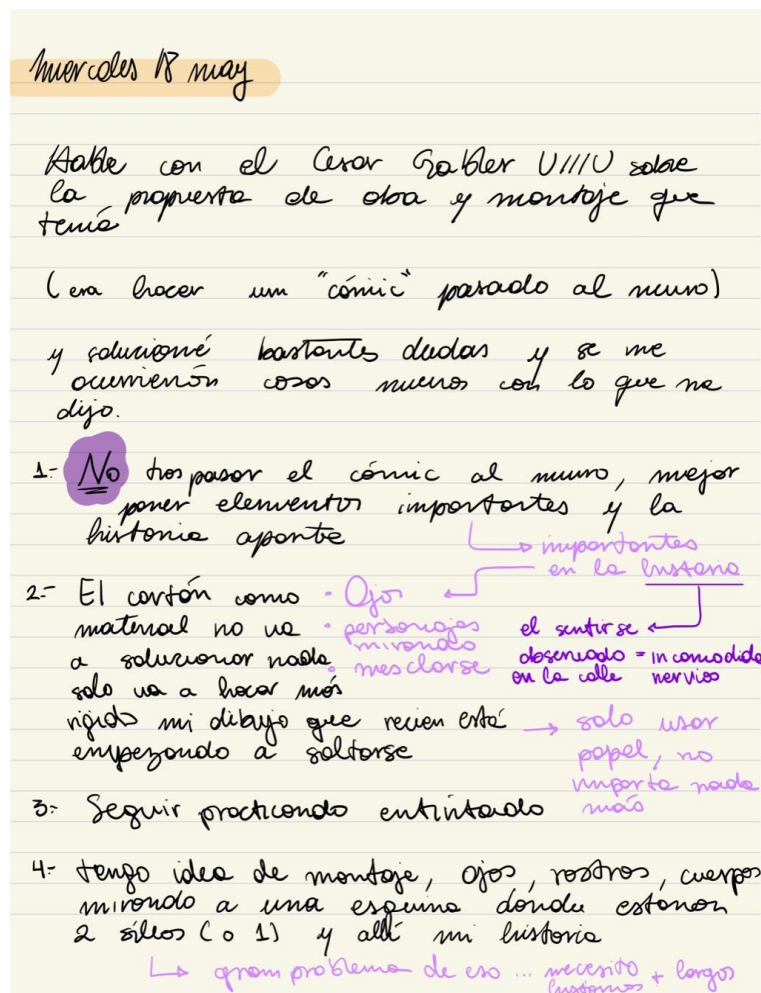


Figura 22 “Quintanilla, D. (2021). Captura de pantalla bitácora digital. Archivo personal.”



Figura 23 “Quintanilla, D. (2022). *Me miran* [Lápiz y plumón acrílico sobre papel camisa]. Archivo personal.”

En gran parte de las obras realizadas ocupé como base mis emociones, también algunos relatos surrealistas, los cuales en ciertas ocasiones eran basados en sueños que dejaron alguna marca en mi consciente, e incluso en algunos casos podían ser simplemente un delirio del

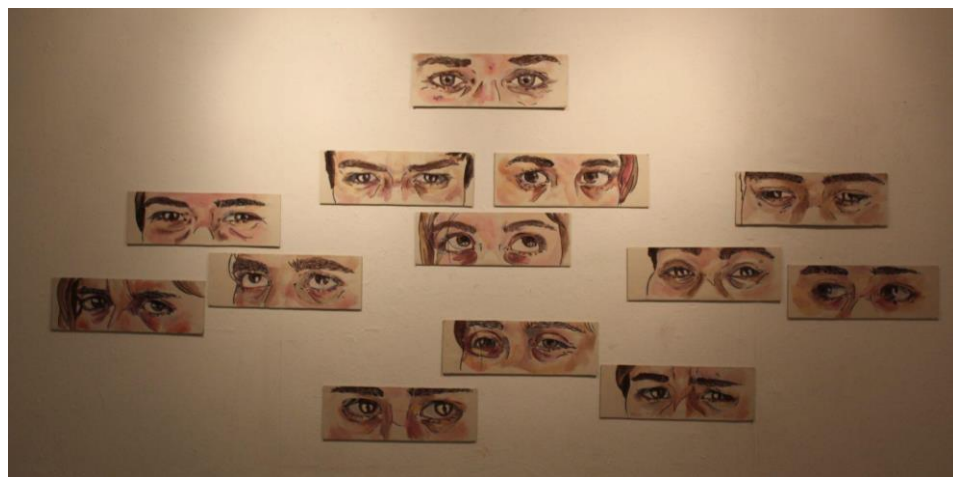


Figura 24 “Quintanilla, D. (2022). *Miradas*. [Lápiz, plumón acrílico y acuarela inco sobre papel camisa y cartón]. Archivo personal.”

Estos trabajos ya se vuelven la representación de las ideas que tenía. De todos modos, había veces que por falta de experiencia estas ilustraciones no me dejaban satisfecho, además recibía críticas de los profesores, sin embargo, el proceso de creación por sí mismo me hacía feliz y aunque en muchas ocasiones no obtenía los resultados que quería y los dibujos se podrían considerar como malos, errores o insuficiente, aun así, me sentía contento porque era un paso más para lograr lo que deseaba. Ejemplo de esto son los proyectos mostrados en toda esta sección.

Sabía lo que quería hacer: dibujar comic y narrar historias. Esas eran mis motivaciones. El pensar cómo hacer lo que quiero mostrar, y que se interprete de la manera que quiero se volvió una prueba difícil la cual quería superar fuese como fuese.

Estaba siendo feliz.

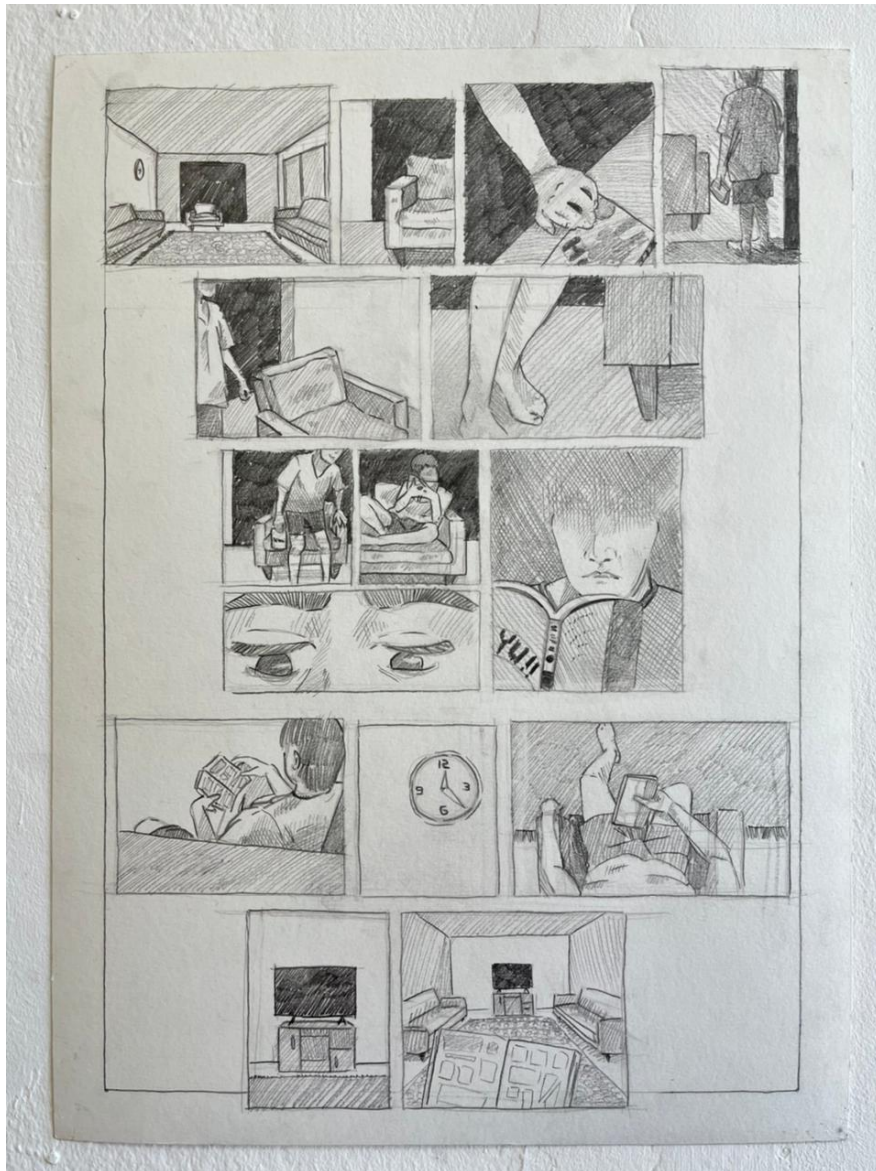


Figura 25 “Quintanilla, D. (2021). *Sin título* [Lápiz grafito sobre papel]. Archivo personal.”

2.3 Lápiz, plumón y acuarela

Los materiales que solía usar para mis dibujos eran los típicos, lápiz de mina, lápices tiralíneas y para pintar en algunas ocasiones lápices de colores cuando la obra estaba hecha sobre papel, cuando cambiaba de soporte usaba pintura acrílica lo que normalmente pasaba en trabajos sobre un bastidor con tela o sobre trupan,

El cambio ocurrió durante el curso de dibujo VII. Según el profesor me faltaba soltura al realizar los dibujos, por lo que me recomendó cambiar el lápiz de mina por un lápiz de color, y comencé a usar uno de morado para hacer los bocetos. También empecé a incorporar el plumón como método de “entintado”, ya que, al tener a este profesor como referente artístico pude ver los resultados que se obtenían utilizando esta herramienta. Tras mencionarle a él que usaría marcadores me recomendó tener 2 colores, uno claro para bocetar y otro oscuro para pasar el limpio, por lo que decidí usar un color celeste y un color negro. Esos fueron los primeros cambios los cuales se pueden ver representados en la figura 23 de la página 34.

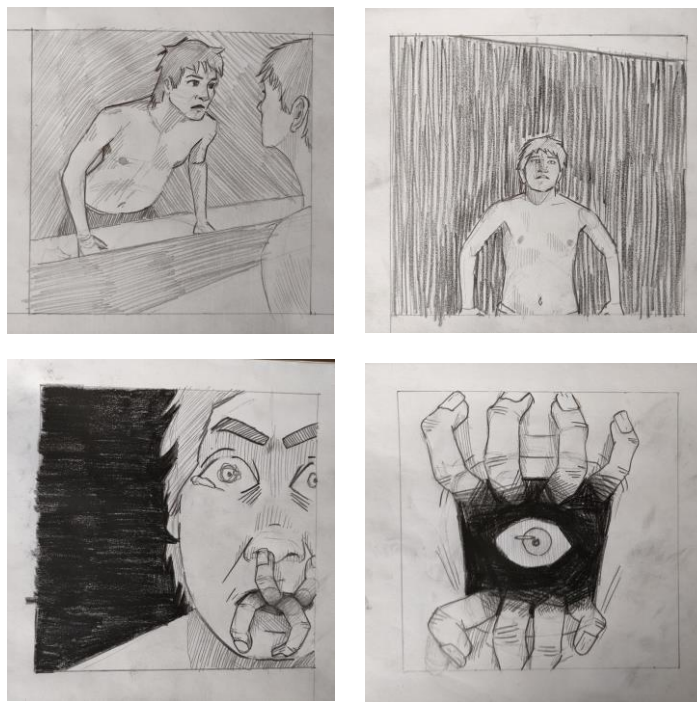


Figura 26 “Quintanilla, D. (2020). Sin título [Lápiz grafito sobre papel]. Archivo personal.”

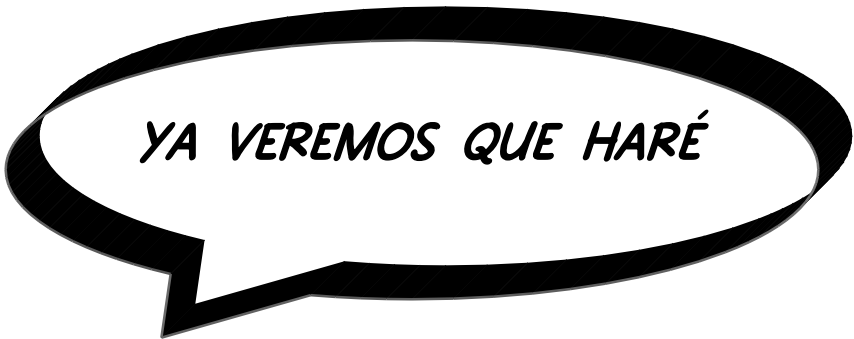
Luego y con el pasar del tiempo y al ir practicando e investigando el material empecé a poner más atención en los dibujos que realizaba para este curso, ya no sería mera investigación. Para una entrega me propuse dibujar miradas que estuvieran realizando alguna expresión, por lo que mientras trabajaba en clases y conversaba con el profesor sobre esta idea, me comentó que los colores de la piel igualmente juegan un papel importante y que como mi trabajo sería solo de los ojos necesitaba dar la mayor cantidad de información posible. Aquí surge la idea de usar la acuarela para este fin.

Y refiriéndonos a los soportes donde realizaba los dibujos. La implementación de estos fue progresiva y relacionada estrechamente con lo que me pedía la técnica y los materiales principales (Plumón, lápiz y acuarela). En un comienzo, como pintaba sobre trupan decidí implementar el plumón sobre este, ya que, el trupan a diferencia del papel permite dar una tridimensionalidad al trabajo montado sobre el muro, cosa que me agradaba. Lamentablemente no funcionó de la manera que se esperaba así que por recomendación del profesor guía del taller de grado volví a lo más básico, el papel. Usaba uno del que disponía en mi casa, canson multitécnica de 300gr. En este soporte desarrolle bastantes trabajos, sea para el taller de grado como para el curso de dibujo VII. Lo use sin ninguna preferencia en particular mas que por contar con él desde antes y en bastante cantidad. Luego, pasé al papel camisa, el cual por su relación cantidad precio me servía, por el motivo de que debía hacer una entrega donde necesitaba mucho papel para poder dibujar (figura 23 página 34). Finalmente, el papel que uso ahora para desarrollar el proyecto de grado también es de la marca canson especial para ilustración, fue elegido por su económico precio y por contar con un espesor de 300gr que me permite utilizar acuarela sin grandes problemas. Cabe mencionar que actualmente, en conjunto a este utilizó madera MDF para poder hacer unos dibujos de gran tamaño los que se sostendrán erguidos en medio de la sala y que irán pintados con acrílico. Así fue como implementé de manera progresiva soportes y herramientas nuevas, pero igualmente retomé algunos de los materiales anteriores como es el trupan y la pintura acrílica.



Figura 27 “Quintanilla, D. (2022). *Sin título* [Plumón acrílico sobre trupan]. Archivo personal.”

Capítulo 3:



YA VEREMOS QUE HARÉ

3.1 Charlas y dibujos

Durante las vacaciones de invierno había llegado el momento de organizar y plantearme la idea que quería abordar para mi proyecto de grado. Ya sabía un motivo que quería que estuviese presente, la mirada y sus expresiones. En parte motivado por el último trabajo que realicé, el que muestra la figura 24 de la página 34. La idea para el proyecto en un comienzo era una escultura de un ángel teológicamente descrito, así podría incorporar los ojos dentro de sus alas, dándole el significado de “la cámara de vigilancia de dios”, y aunque me salía de mi zona de confort estaba bastante entusiasmado.

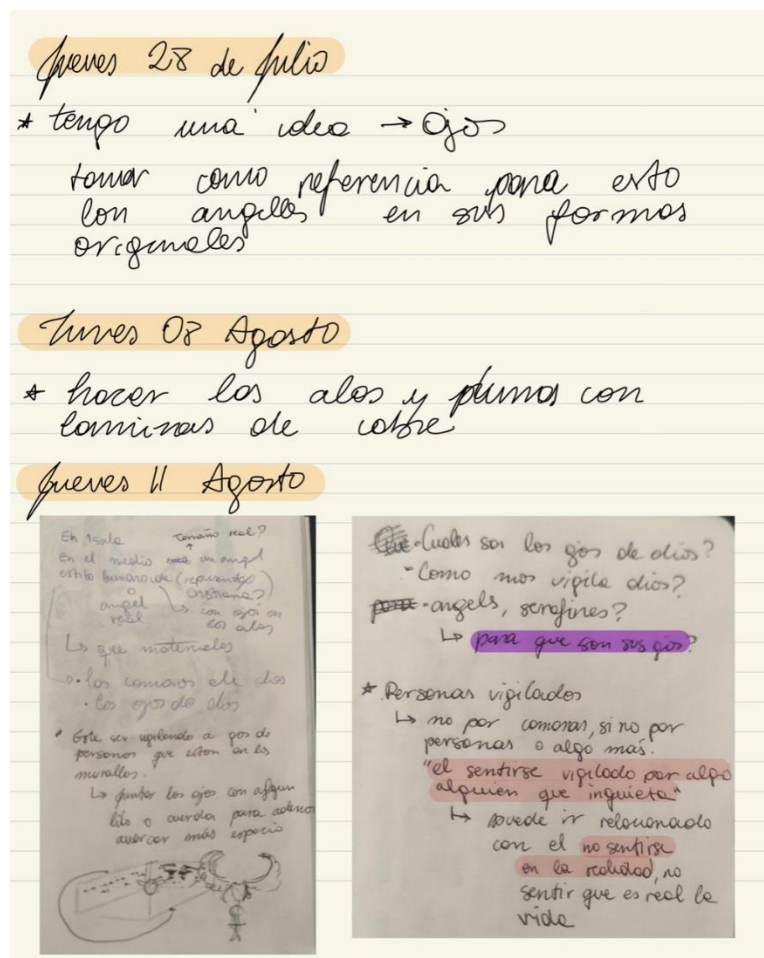


Figura 28 “Quintanilla, D. (2022). Captura de pantalla bitácora digital. Archivo personal.”

Todo lo planeado anteriormente cambió a principios del segundo semestre del año 2022 al realizar un trabajo en conjunto a una compañera de curso, Lucia Canala. Este consistió en que, a través de una entrevista, se realizaría una obra donde se debían hacer confluir los intereses míos y los de ella. Como idea tuve que, dentro de esta entrevista, una de las preguntas sería “¿Podrías compartir algún recuerdo que se te venga a la cabeza? puede o no ser significativo para ti”. Así utilizaría este recuerdo como base de un relato. Crearía dos libretas a mano, en una de estas estaría ilustrada la historia, y en la otra, copiaría algunos dibujos de los momentos que me hayan hecho sentir una emoción, y de estas emociones desprender las expresiones de mi mirada, para así, además de intervenir, ser parte de su relato.

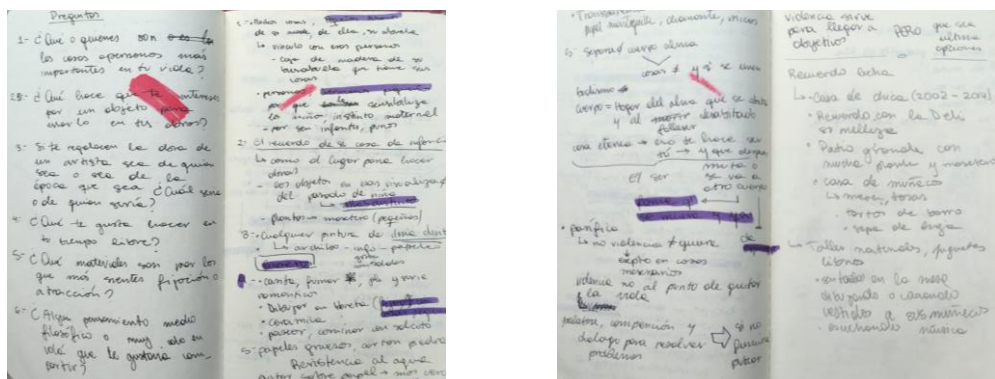


Figura 29 – 30 “Quintanilla, D. (2022). Fotografía digital bitácora. Archivo personal.”



Figura 31 – 32 “Quintanilla, D. (2022). *Ella, Yo*. [Lápiz de color sobre papel de libreta artesanal]. Archivo personal.”

El trabajo anterior despertó tanta fascinación en mí que decidí basarme en él para crear mi proyecto de grado. Todo comenzaría pidiéndole a cuatro amigos que fuesen mis “herramientas” (los denomino así porque en un principio sólo los utilizaría como medio para obtener la historia final), a ellos les haría una especie de entrevista/conversación la cual sería grabada. Las preguntas en un principio serían hechas solo con el motivo de hacer que ellos entrasen en confianza, porque algunas de estas únicamente estaban hechas para recibir una respuesta de ellos sin necesidad de generar conversación, ejemplos de estas eran “¿Qué o quiénes son las personas o cosas más importantes en tu vida?”, “¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?”, “¿Qué cosa te genera profundo interés?”. Así, al final les pediría que me contasen alguna historia o recuerdo que hayan tenido, esta idea terminaría cambiando para, ser: “Cuéntame algún sueño que hayas tenido y que recuerdes”, con este último realizar una ilustración en unas libretas como las vistas en la figura 31 y 32 de la página 42.

Ahora, tras decir esto y con los antecedentes dados en la sección de mis referentes artísticos poder responder a la segunda pregunta planteada en la introducción la cual es:

“¿Cómo implemento lo onírico en mi trabajo?”

Lo onírico, será implementado a través del relato de uno o más sueños narrados por los participantes de las entrevistas, siendo usado como base narrativa de las ilustraciones que realizaré sobre libretas hechas de manera artesanal por mí,

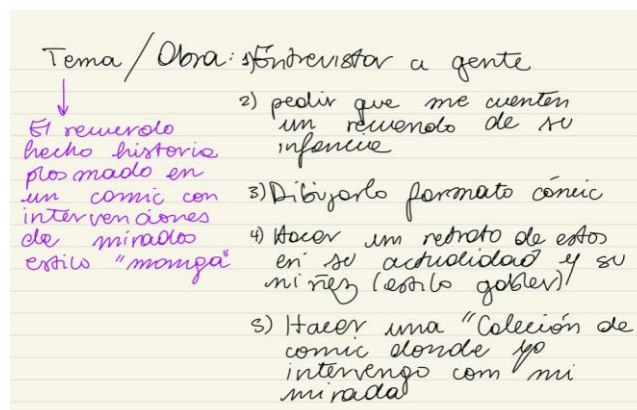


Figura 33 “Quintanilla, D. (2022). Captura de pantalla bitácara digital. Archivo personal.”

Me tomé un día entero para entrevistar a mis amigos y mediante lo iba haciendo, la dinámica que se generaba con las preguntas me empezó a gustar cada vez más, cada vez iba tomando menos apuntes de sus respuestas para al final tener conversaciones interesantes entre nosotros, esto hacía que les prestara cada vez menos atención a las preguntas. Finalmente terminábamos debatiendo de temas que surgían durante la conversación, sentí que nuestra relación se hizo más cercana en ese momento lo cual no tenía planeado y fue una grata sorpresa. Ellos dejaron de ser herramientas para un fin, solo por el simple hecho de poder conversar de manera distendida, incluso llegando al punto de en una ocasión olvidarme de hacer la pregunta más importante dentro del trabajo la que me permitiría crear la obra que tenía en mente, está era que me contasen un sueño para poder ilustrar en formato *cómic/libro*.

Ya tenía registradas las conversaciones, tanto en video como en apuntes en mi libreta (esta es fundamental para mis procesos creativos, en esta anoto todo tipo de cosas, plasmo ideas nuevas, puntos de interés, dudas y todo el proceso respecto a las obras, hago esquemas e incluso llegue a hacer estudios y análisis básicos para los personajes de los sueños). Por ende, empecé a dibujar bocetos de las historias que me contaron en mi croquera, para así, después traspasarlas de manera más sencilla a los librillos que estarían hechos a mano por mí. En un inicio la idea era dibujar los sueños de mis amigos de la misma manera como lo hice con el trabajo de Lucia Canala, en estos yo me haría presente a través de mi mirada. Al meditar y discutir esto con amigos de la universidad, decidí solo ilustrar sus sueños, ya que, no era necesaria mi aparición dentro de ese trabajo.

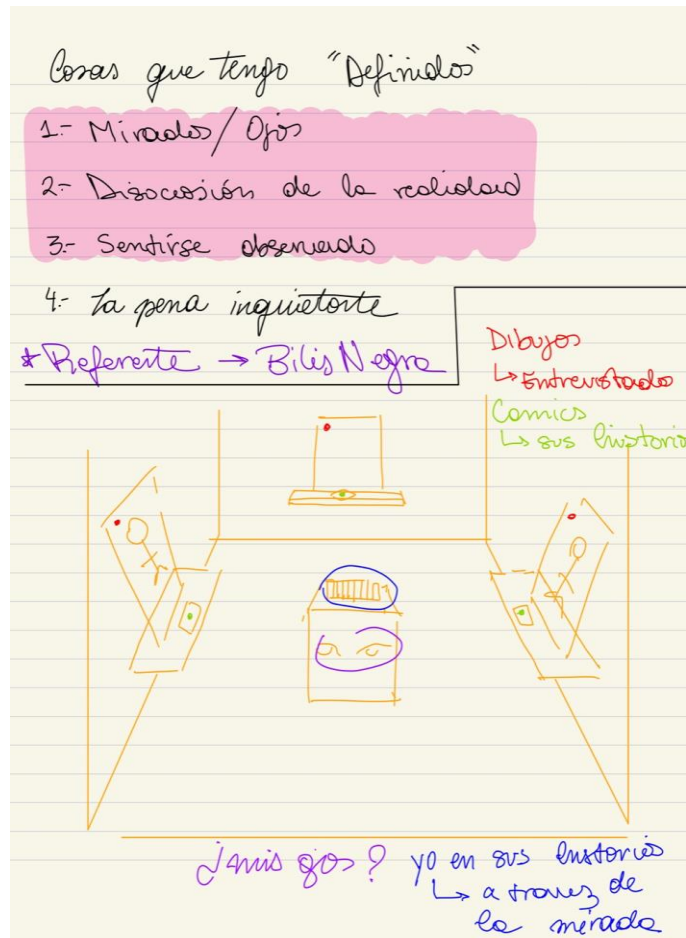


Figura 34 "Quintanilla, D. (2022). Captura de pantalla bitácora digital. Archivo personal."

Al tomar la decisión de no ser parte del trabajo de manera gráfica, había un tema importante que había desaparecido, los ojos, la mirada, las expresiones faciales. Debía buscar una manera de volver a incorporarlo. En esa misma fecha debía presentar las historias ya ilustradas en los librillos para la revisión dentro del curso. Al montarlos en la sala, con el profesor y el ayudante nos dimos cuenta que claramente solo eso no sería suficiente como un proyecto de grado, entre en colapso, pero gracias al ayudante del curso el cual me dio ideas de lo que podría hacer, logre idear una nueva idea de montaje la cual en parte surgió al recordar la exposición del artista Cesar Gabler la cual es descrita en la página 20 y 21.

La idea de proyecto y montaje había cambiado de cierta manera, decidí incorporar más elementos para la presentación del trabajo. Las ilustraciones de los sueños de mis amigos siguen siendo parte, pero ahora en conjunto a una serie de dibujos de los entrevistados los que serán en distintos tamaños y sobre papel, en estos retrataré expresiones faciales, gestos y el lenguaje corporal que se vea en las grabaciones. Junto a los dibujos los cuales estarán expuestos sobre el muro, habrá dos pinturas de medio cuerpo (torso) de un tamaño aproximado de 1,60m. los que estarán realizados directamente sobre las paredes de la sala, En contraparte pero desarrollados con la misma técnica y especificaciones, se situaran dos ilustraciones realizadas en acrílico sobre trupan erguidas en medio de la sala, lo que generara un recorrido a través de todos los espacios de la exposición y no solo por los muros. De manera interactiva habrá dos stands dentro la sala, uno será un plinto situado al lado de la puerta de entrada a la exposición donde estarán dispuestas los relatos oníricos recolectados de los participantes, pero recopilados e impresos en un solo tomo, a su vez habrá un soporte el que contendrá los “comics” originales hechos a mano y la bitácora donde se plasmó todo el proceso del trabajo, tanto notas como bocetos, etc. Finalmente, y en un formato completamente diferente, dentro de la instalación se dispondrán 4 *tablets*/pantallas en donde se reproducirán extractos y recopilaciones de las grabaciones de los entrevistados en formato *gif* exponiendo sus expresiones y gestos más icónicos e interesantes para mí.

Ejemplo de la idea de montaje se puede observar en la figura 35 de la página 47.



Figura 35 “Quintanilla, D. (2022). *Maqueta montaje*. [Plumón, papel y palitos de madera Archivo personal.]”

Y aunque la idea tanto de montaje como de obra se intentará seguir de manera exacta a lo planteado anteriormente, aún se pueden presentar cambios de todo tipo, sea de montaje, de cantidad de ejemplares dibujados o de formatos y dimensiones.

3.2 Proyección a futuro

Para comenzar, actualmente pienso que mis trabajos serán con base en el dibujo y la pintura, ya que son las técnicas que más me gustan, además de ser las que he estado trabajando durante más tiempo y esto hace que tenga mayor comodidad sobre ellas y mejor control sobre los materiales. Todo esto permite que el resultado de imagen que podría lograr sería bastante fidedigno a lo que tendría en mente y a la idea que previa que hubiera tenido. Aun así, no descarto que en mis trabajos y obras posteriores pueda usar distintas técnicas como esculturas, grabados, fotografías e incluso entrar dentro del mundo cinematográfico. Todo con tal de saciar mis necesidades expresivas y obviamente dependiendo del tipo de obra que quiera generar.

No creo que sea conveniente encasillarse en una sola disciplina, ya que, cada una permite lograr diferentes resultados que podrían fortalecer la obra final.

Fuera del mundo de la creación artística cuento con unos planes que podría seguir, estos son seguir estudiando para aumentar mi conocimiento teórico dentro del mundo del arte y así poder dar clases sobre esto, también estudiar un programa de formación pedagógica lo que permitiría dar clases a enseñanza media, con el fin de poder darle un granito de felicidad a algún joven que quiera aprender o solo saber más sobre este mundo.

Más allá de eso, y siendo cliché. Espero simplemente hacer algo que sacie mis necesidades de todo tipo y que me de felicidad.



Finalmente, y gracias a todo este trabajo investigativo he logrado dirigir tanto teórica como un tanto práctica mis obras actuales y futuras. He podido decantar mis intereses y formalizar mis prioridades con respecto, tanto a la estética que quiero lograr junto con el tipo de historia que quiero crear. Además logré solucionar en gran parte una duda que tenía de manera inconsciente y que se fue materializando durante la realización de este ensayo, la que consistía en cómo solucionaría los montajes de mis trabajos posteriores y esto fue resuelto gracias a que al crear una estética a seguir puedo, desde ese punto empezar a planificar desde el primer momento la obra en directa relación con algún posible montaje, cosa que no acostumbraba hacer, ya sea porque nunca me surgió la necesidad o nunca tuve la necesidad al presentar trabajos en años anteriores de manera presencial por cursar la mitad de mi carrera de manera online.

En definitiva, todo este proceso tanto escrito como practico me permitió autoconvencerme y más allá de eso, racionalizar y rememorar lo que en algún momento me hizo feliz para aplicarlo ahora a mi carrera artística. Gracias al solucionar todas las dudas de las historias, la estética y el montaje de mis trabajos posteriores, me permite saber a dónde quiero llegar, por ende, puedo planificar los pasos a seguir para lograr los resultados que deseo y espero que lograr para poder, aunque sea en parte, quedar satisfecho con las obras que quiero crear.

Bibliografía

Castelar, J. (2021, 5 agosto). Descubre las características del manga: el cómic japonés que ha traspasado fronteras. crehana. Recuperado 5 de julio de 2022, de <https://www.crehana.com/blog/dibujo-pintura/que-es-el-manga/>

Cruz, M & Diaz, H (2003). La comunicación no verbal en contextos educativos, De lo que dicen las miradas. Revista Científica de Comunicación y Educación; ISSN: 1134-3478; páginas 188-194

DAVIS, F. (1976): La comunicación no verbal. Madrid, Alianza

Freud, S. (1914-1916) Contribución a la historia del movimiento psicoanalítico Trabajos sobre metapsicología y otras obras. (Volumen 14). Amorrortu editores

Hubel, D. H. (2000). *Ojo, cerebro y visión*. EDITUM. Retina

Lopera, J.D. (2019). La pulsión en Freud ¿un concepto superado?. Rev. CES Psico, 12(3), 133-149.

Pease, A., Pease, B., & Amat Editorial. (2011). El lenguaje del cuerpo en el trabajo (1.a ed.). Amat Editorial.

Resnik, S. (1983). Teatros del sueño. Madrid: Tecnipublicaciones. —. (1988). La experiencia psicótica. Madrid: Tecnipublicaciones.

Silenzi (Ed.). (2006). *El arte como un nuevo pensar: la concepción nietzscheana y heideggeriana* (Vols. 2, núm. 4). Andamios, Revista de Investigación Social.

Listado de imágenes

Figura 1 “Quintanilla, D. (2020). Captura de pantalla bitácora digital. Archivo personal.”

Figura 2 “Quintanilla, D. (2020). Escultura [Fotografía digital]. Archivo personal.”

Figura 3 “Quintanilla, D. (2021). Valpo [Acrílico sobre tela]. Archivo personal.”

Figura 4 “Quintanilla, D. (2021). Brazos. [Acrílico sobre trupan]. Archivo personal.”

Figura 5 “Quintanilla, D. (2021). Sin título [Acrílico sobre papel]. Archivo personal.”

Figura 6 “Anónimo. (s.II). Retratos de El Fayum [Pintura sobre tabla de madera y tela].

<https://www.infobae.com/cultura/2021/03/29/la-belleza-del-dia-retratos-de-el-fayum-anonimos/>.”

Figura 7 “Asano, I. (2007) Extracto manga Oyasumi Punpun [Captura de pantalla]. Oyasumi Punpun,”

Figura 8 “Yoshito, U. (1992) Comic ShinChan, [Captura de pantalla]. ShinChan”

Figura 9 "Gabler, C. (2020) Exposición Papel Bond, [Captura de pantalla]. <https://fundacionactual.org/noticia/exposicion-papel-bond-de-cesar-gabler/> "

Figura 10 "Fleming, I. (1969) James Bond, Agent 007 [Captura de pantalla]. James Bond, Agent 007."

Figura 11 " Schulz, C. (1950) Snoopy [Captura de pantalla]. Caricatura Snoopy."

Figura 12 "Moebius. Ilustración. [Captura de pantalla]. <https://geekandchic.cl/moebius-un-ilustrador-espectacular/> "

Figura 13 “Walton, G. (1999) Star Wars, Episodio I: La amenaza fantasma. [captura de pantalla]. Star Wars, Episodio I: La amenaza fantasma”

Figura 14 “Coogler, R. (2018). Wakanda. [captura de pantalla]. Película Black Panther, Marvel."

Figura 15 “Moebius. (2009). Pesadilla Blanca [captura de pantalla]. NORMA EDITORIAL”

Figura 16 “Rauch, N. (2010). Die Kontrolle, 300×420 cm. [óleo sobre lienzo].
https://arthive.com/es/artists/5315~Neo_Raukh/works/525115~El_control_de_la

Figura 17 “Dali, S. (1944) Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar, 51 x 41 cm. [óleo sobre lienzo].
<https://www.google.com/search?client=opera-gx&q=Sueño+causado+por+el+vuelo+de+una+abeja+alrededor+de+una+granada+un+segundo+antes+de+despertar&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8>”

Figura 18 “Gabler, C. (2020) Exposición Papel Bond, [Captura de pantalla].
<https://fundacionactual.org/noticia/exposicion-papel-bond-de-cesar-gabler/>”

Figura 19 “Gabler, C. (2020) Exposición Papel Bond, [Captura de pantalla].
<https://fundacionactual.org/noticia/exposicion-papel-bond-de-cesar-gabler/>”

Figura 20 “Nagatsuki, T. (2021) Vivy -Fluorite Eye's Song- Chapter 10 [captura de pantalla] Vivi -Furōraitō Aizu Songu”

Figura 21 “Asano, I (2017) Manga Solanin [Captura de pantalla]. IVREA editorial”

Figura 22 “Quintanilla, D. (2021). Captura de pantalla bitácora digital. Archivo personal.”

Figura 23 “Quintanilla, D. (2022). Me miran [Lápiz y plumón acrílico sobre papel camisa]. Archivo personal.”

Figura 24 “Quintanilla, D. (2022). Miradas. [Lápiz, plumón acrílico y acuarela sobre papel camisa y cartón]. Archivo personal.”

Figura 25 “Quintanilla, D. (2021). Sin título [Lápiz grafito sobre papel]. Archivo personal.”

Figura 26 “Quintanilla, D. (2020). Sin título [Lápiz grafito sobre papel]. Archivo personal.”

Figura 27 “Quintanilla, D. (2022). Sin título [Plumón acrílico sobre trupan]. Archivo personal.”

Figura 28 “Quintanilla, D. (2022). Captura de pantalla bitácora digital. Archivo personal.”

Figura 31 – 32 “Quintanilla, D. (2022). Ella, Yo. [Lápiz de color sobre papel de libreta artesanal]. Archivo personal.”

Figura 33 “Quintanilla, D. (2022). Captura de pantalla bitácora digital. Archivo personal.”

Figura 34 “Quintanilla, D. (2022). Captura de pantalla bitácora digital. Archivo personal.”

Figura 35 “Quintanilla, D. (2022). Maqueta montaje. [Plumón, papel y palitos de madera Archivo personal.”