



ÓXIDO DE CALCIO

ABEL CAO

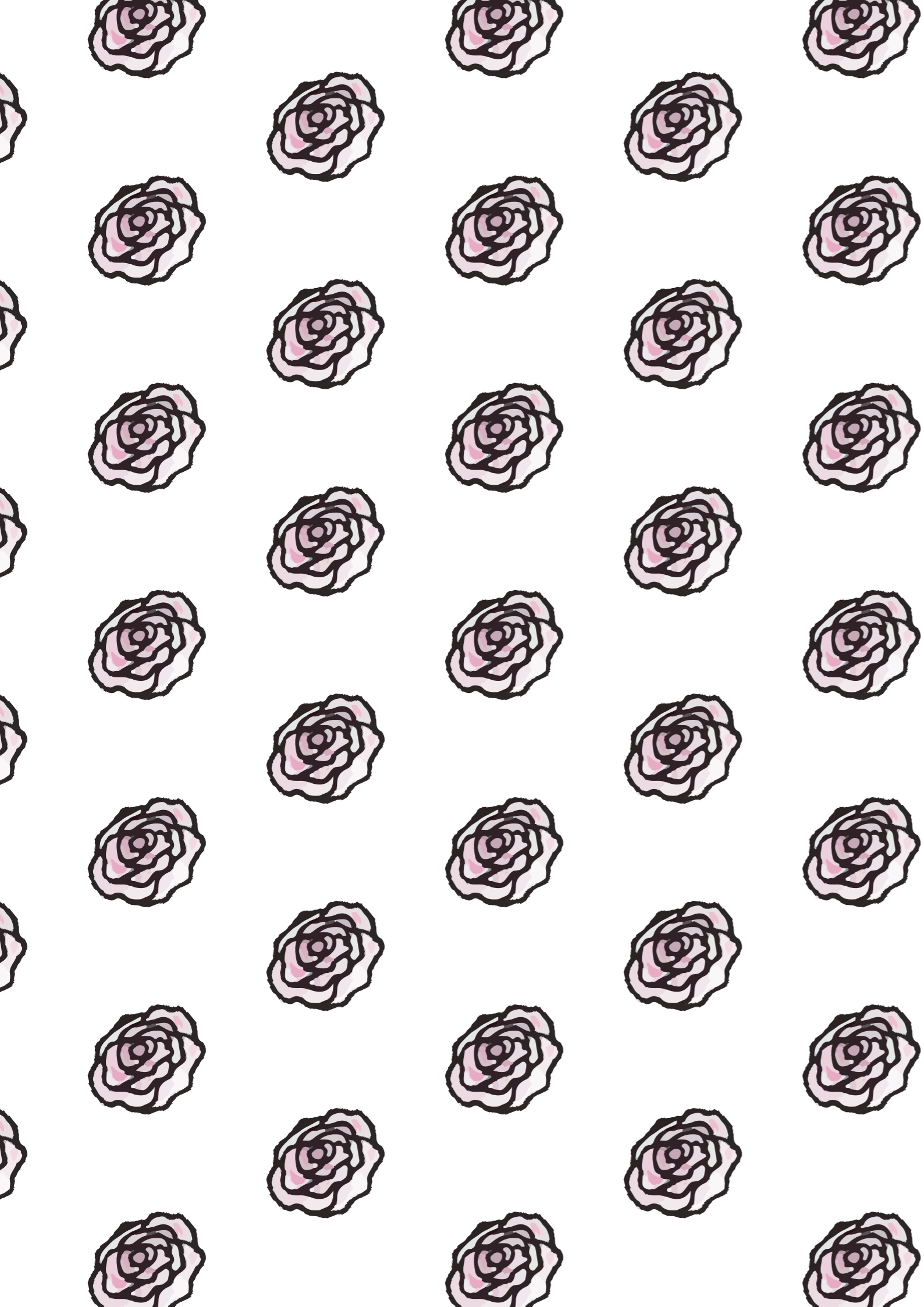
TRABAJO FIN DE GRADO

Grado en Bellas Artes

Universidad de Sevilla

2016-1017

Abel Gómez Bellido



TRABAJO FIN DE GRADO

Grado en Bellas Artes

Universidad de Sevilla

2016-1017

Óxido De Calcio

Abel Gómez Bellido

Tutor: Manuel Fernando Mancera Martínez

Vº. Bº. del tutor:



ÍNDICE

9 DOSSIER

11 AWOO (DÍPTICO)

15 GIRLS (DÍPTICO)

19 HADI

23 AURORA AKSNES

27 STAY HIGH

31 INTO (SERIE)

39 COMMON PEOPLE (SERIE)

49 SMILEFORTHEPICTURE.MP4

51 ESTUDIO TEÓRICO

53 1. INTRODUCCIÓN

57 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

59 3. ANTECEDENTES

“ 3.1. ARTE JAPONÉS

61 3.2. PINTURA

62 3.3. TOULOUSE-LAUTREC

64 3.4. AUBREY BEARDSLEY

“ 3.5. BAUHAUS

66 3.6. MINIMALISMO Y ARTE CONCEPTUAL

67 3.7. ILUSTRACIÓN Y CÓMIC

68 3.8. MILLIE BROWN

69 3.9. MURAKAMI

72 3.10. YAYOI KUSAMA

75 3.11. MODA

77 4. EVOLUCIÓN Y DESARROLLO TEÓRICO-PRÁCTICO

85 5. BIBLIOGRAFÍA

89 PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL

DOSSIER

AWOO
DÍPTICO



Sin título

21 x 14'8 cm.

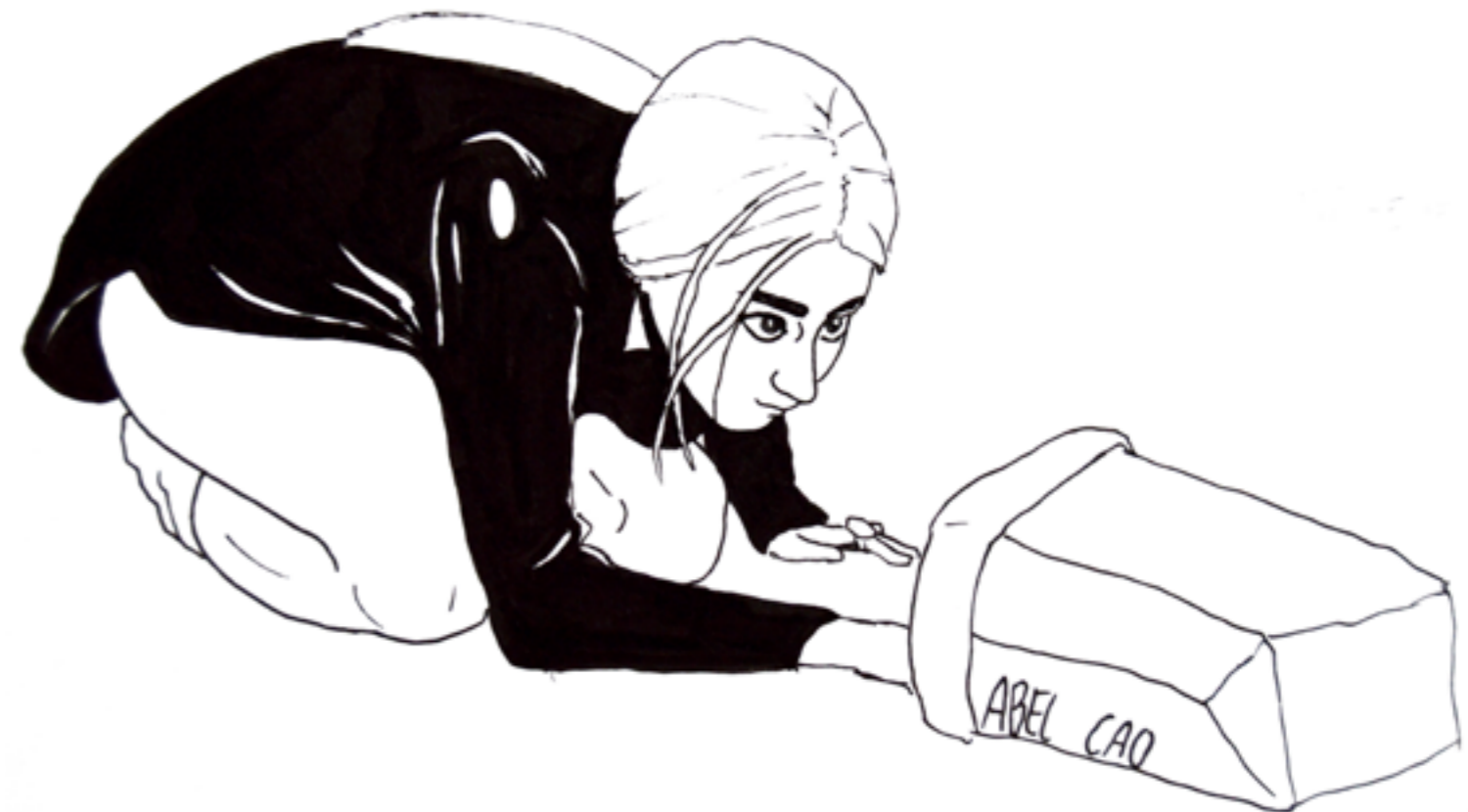
Tinta sobre papel



Sin título

21 x 14'8 cm.

Tinta sobre papel



GIRLS

DÍPTICO



Superb*tch

21 x 14'8 cm.
Tinta sobre papel



Cuquina

21 x 14'8 cm.
Tinta sobre papel





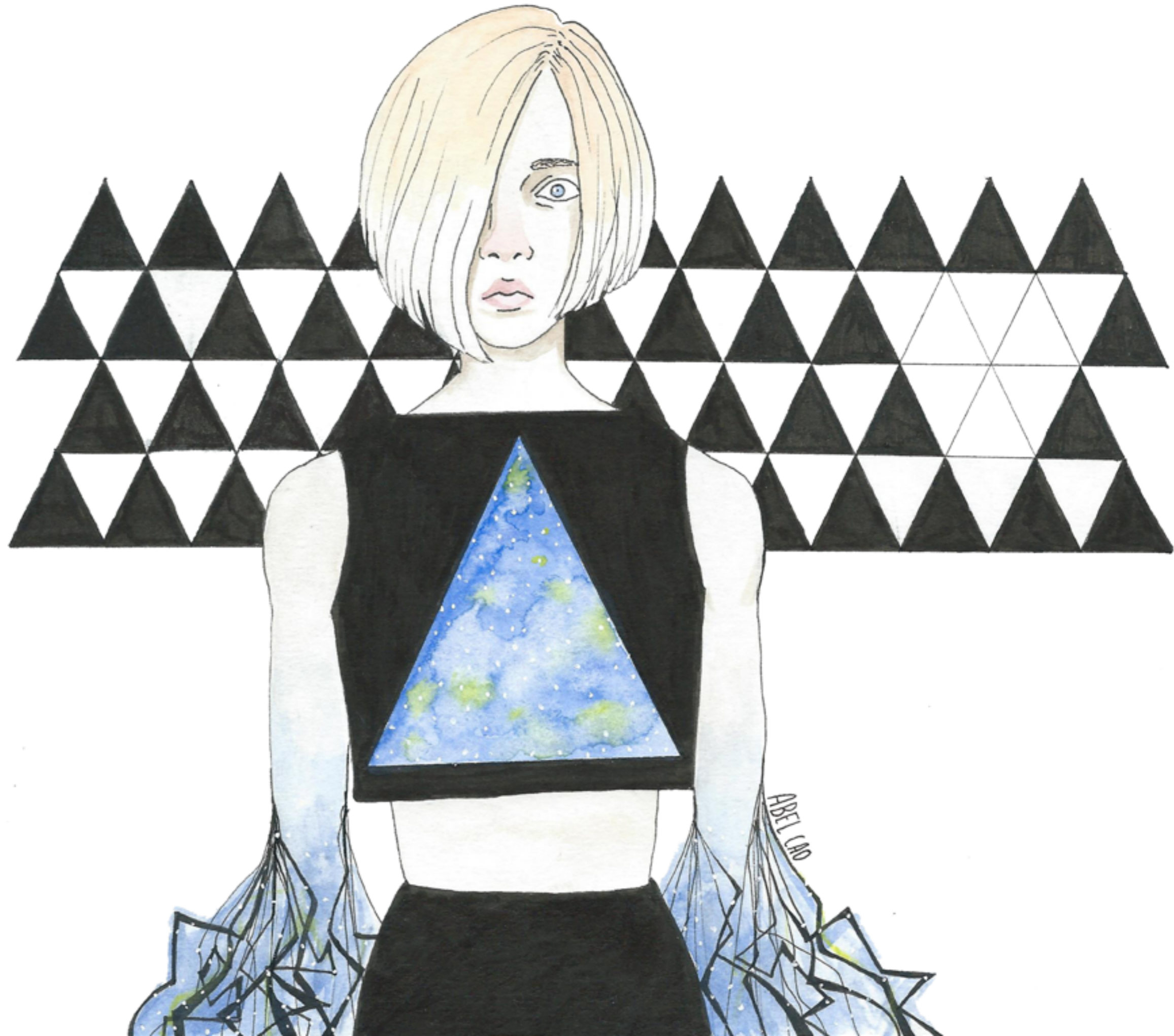
HADI

29'7 x 21 cm.
Acuarela y tinta sobre papel
2015



AURORA
AKSNES





21 x 29'7 cm.

Acuarela y tinta sobre papel
2015

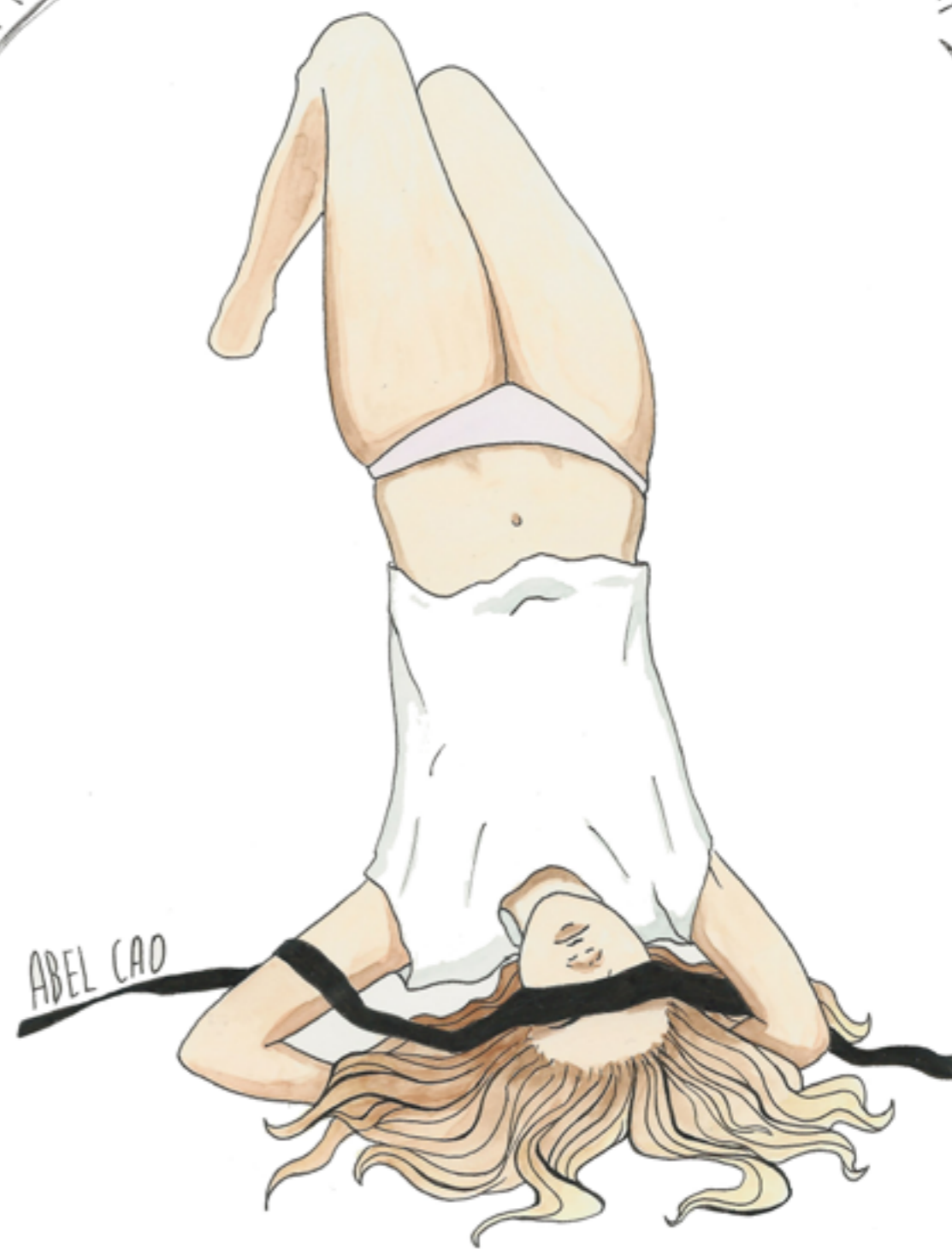
ALL THE TIME

STAY HIGH

ABEL CAD

29'7 x 21 cm.
Acuarela y tinta sobre papel
2016

STAY HIGH ALL THE TIME TO KEEP YOU OFF MY MIND...

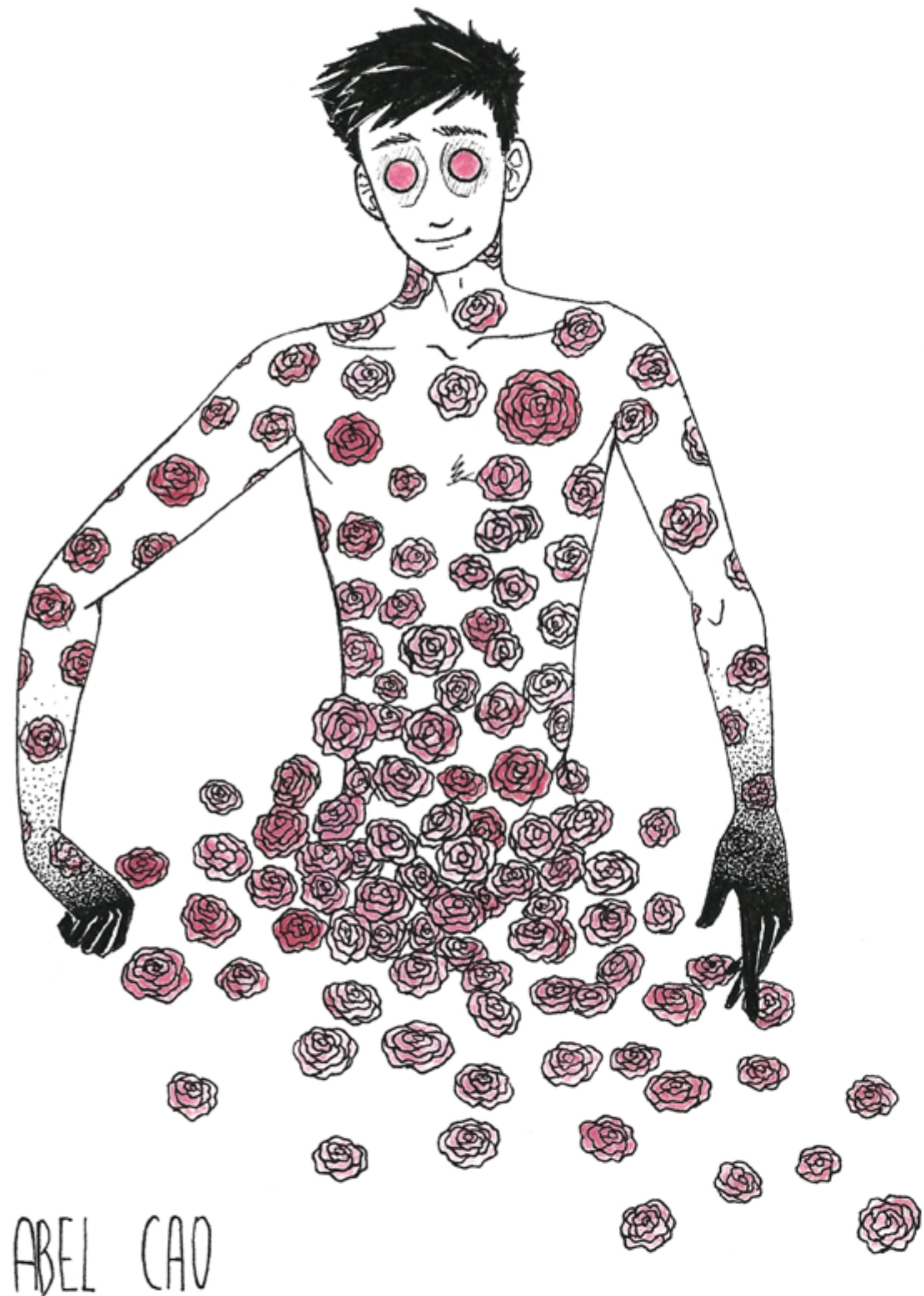


INTO  SERIE



FLOWING ROSES

21 x 14'8 cm.
Tinta sobre papel



ABEL CAO

HERO
21 x 14'8 cm.
Acuarela y tinta sobre papel



HOLE
21 x 14'8 cm.
Tinta sobre papel



COMMON
GUY'S
SERIE

Oh, hi.
21 x 14'8 cm.
Tinta sobre papel



FREAKY COOL

21 x 14'8 cm.
Tinta sobre papel



LADY ROSE

21 x 14'8 cm.
Tinta sobre papel



HAIR
21 x 14'8 cm.
Tinta sobre papel





Smileforthepicture.mp4

Título original: Smileforthepicture.mp4
Género: Videoarte.
Año y lugar de creación: 2016, Sevilla
Color: Blanco y negro.
Duración: En bucle.
Aspecto: 1:1
Formato de proyección: .mov
Sonido: No
Creación: Abel Cao.
Localización: Colección particular.



ESTUDI ■ TEÓRICO

INTRODUCCIÓN

El título de este trabajo surge de un juego de palabras procedente de parte del pseudónimo Cao, que se escribe como la fórmula química del óxido de calcio (CaO), un compuesto químico denominado como cal viva. Pese a la coincidencia de que la cal viva sea de color blanco siendo el color protagonista de toda la obra, este pseudónimo proviene de “caótico” a causa del interés por el concepto del caos filosófica y psicológicamente. Es por esto que algunas de las obras presentadas en este trabajo resultan de sentimientos y emociones surgidos por una situación caótica.

Se trata de un conjunto de ocho obras formado por ilustraciones realizadas de forma tradicional (con tintas, acuarelas y estilógrafos sobre papel) y después digitalizadas, y una videocreación cuya finalidad es ser exponerlas y usadas para productos de merchandising. Sin embargo, no surgen por algún tipo de interés comercial, sino por la necesidad de producir expresándose de forma libre y sin restricciones, con mi propio lenguaje artístico. Para ello fue crucial hacer un trabajo de introspección, reflexionar sobre la propia conciencia y estados de ánimo y así conocerse más a uno mismo y sacar lo que se lleva dentro. “Exteriorizar”, por lo tanto, resume la idea de este trabajo, constituyendo una serie de obras en las que se puede apreciar el desarrollo tanto artístico como personal experimentado durante la realización de cada una de ellas.

Cursando 3º de Bellas Artes, para la asignatura Discursos del Dibujo, hubo que hacer un trabajo obligatorio en el que no existía ningún tipo de limitación y, en una crisis personal y artística, se decidió dibujar lo que apeteciera y necesitara en ese momento. Así es como surgen las primeras obras de este trabajo contrastando con el dibujo clásico de la asignatura. Con los conocimientos obtenidos y los recursos aprendidos del dibujo clásico, se pasó de desnudos en gran formato con carboncillo y pastel, a pequeños dibujos con estilógrafos y tinta en los que retrataba conocidos y celebridades (generalmente de la industria de la música) recortados sobre el fondo blanco. Sin ningún tipo de representación de luces y sombras ni espacio, se le dota de bidimensionalidad y planitud a las creaciones.

Algo tan anecdótico y aparentemente insignificante como una camiseta negra con lunares blancos (de un modelo con el que se trabajó para un retrato a acuarela y tinta) supuso el punto de partida del estilo de la serie de ilustraciones que componen parte de las obras. Por relacionar figura y fondo, se procedió a dibujar una seriación de lunares negros irregulares entre el fondo blanco y el personaje, en negativo con la camiseta, encontrando en esos puntos no sólo una solución compositiva, sino un medio de expresión. Así fue como surgió la manera de resolver un problema compositivo usando sólo blanco y negro y jugando con los negativos, las tintas planas y elementos de repetición. Esos puntos recordaban las estrellas,

por lo que en algunas ocasiones se aplicaban de tal manera que se pudieran entender como simples puntos blancos o como una interpretación plana y monocromática del cosmos. A partir de este punto, en las siguientes obras se usa la misma estética y el mismo recurso gráfico del punto y el círculo, introduciendo más tarde otras figuras geométricas y pequeños detalles como motivos florales. Al igual que en el movimiento minimalista, predomina el uso del blanco y se elimina cualquier elemento sobrante para así reducir a lo esencial.

Esta dualidad y doble interpretación se aprecia en el título de algunas de las creaciones, que puede resultar tan trivial como imprescindible para llegar a conocer el sentido y el significado implícitos en la obra. A veces, aparece escrito formando parte de la composición como ocurre en referentes como el grabado japonés o la pintura de Toulouse-Lautrec.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Servirse del arte como medio de expresión es el objetivo principal de la obra de este trabajo, como terapia para desahogarse mediante las ilustraciones y así hacer un trabajo totalmente personal. Hacer que quien aprecie la obra interprete libremente sobre el significado o la simbología de la misma, tituándola de una forma ambigua, sarcástica o que no diga nada sobre la idea de la misma.

Crear un lenguaje y un sello propios en vistas a una trayectoria profesional dentro tanto del arte de galería como del arte gráfico, el diseño y la ilustración. Concebir una manera particular de solucionar un problema, refiriéndose a “problema” como un encargo para ilustrar lo que sea conveniente para un diseño editorial, productos de merchandising o carteles publicitarios.

Se usa la misma metodología en todas las obras, exceptuando *Smileforthepicture.mp4* al tratarse de una videocreación. Parto de una idea o un sentimiento que necesito expresar y plasmar sobre el papel en ese momento. Cuando se empieza a dibujar, normalmente no sé cómo acabará siendo el resultado final, por lo que se va dibujando y borrando distintos personajes, poses y composiciones hasta dar con el boceto del resultado final. En cambio, en otras ocasiones se es fiel a la pose que se toma como referencia, generalmente sirviéndose de la fotografía. Para darle color se usan lápices, rotuladores, tintas y, sobre todo, acuarelas.

Para materializar *Smileforthepicture.mp4*, se procedió a digitalizar una ilustración titulada *Smile for the picture* para convertirla en vídeo. Usando Adobe Photoshop, se eliminaron las zonas en las que aparecen los puntos sobre el negro para dejarlas transparentes. A continuación, en Adobe Premiere, la ilustración con las formas recortadas aparece por encima de un vídeo de unos puntos blancos sobre un fondo negro que se desplazan desde el centro, de tal manera que sólo se ve el vídeo a través de las formas recortadas de la ilustración. Así es como nace esta videocreación y la última de las obras presentadas.

ANTECEDENTES

Los antecedentes de esta obra, como se ha mencionado anteriormente, son muy variados: pintura, ilustración, cómic, performance, moda... Pasando por artistas como Gustave Courbet, Toulouse-Lautrec, Murakami, Millie Brown o Yayoi Kusama. Cada uno de los artistas y movimientos que aparecen en este apartado ha sido crucial para el desarrollo de este trabajo. Preguntarse qué se ha hecho anteriormente y cómo para crear un nuevo sello personal y estilo propio. Es por eso que se indaga en distintos estilos de varias disciplinas artísticas, siendo importante conocer el origen y desarrollo de cada uno de ellos, aportando cosas muy dispares tanto en la forma como en el contenido.

3.1. ARTE JAPONÉS

La simplicidad y la sencillez, que se busca en las obras presentadas en este proyecto, son características del arte chino y japonés, como son la estampa japonesa ukiyo-e y el arte zen.

Ukiyo-e (o pinturas del mundo flotante) es un género de pintura y grabado japonés nacido en el periodo Edo (1615-1868), cuya forma de expresión más característica y genuina es la xilografía¹. Esta palabra, ukiyo-e, está formada por tres caracteres o kanji: “uki” (flotante), “yo” (mundo) y “e” (pintura). El origen del término se encuentra en el Budismo, como expresión peyorativa para referirse al ilusorio mundo efímero que es necesario trascender para alcanzar el verdadero conocimiento. Los artistas reivindicaron su pertenencia del Yamato (antiguo nombre de Japón) rechazando cualquier vínculo con el arte chino, creando así un arte típico japonés.

Se trataba de una sociedad con una alta alfabetización en la que la nobleza rechazó este tipo de estampaciones mientras que las clases medias y populares sintieron más interés por las cosas mundanas y cotidianas que por la salvación eterna. Quedaron fascinados por algo que era accesible para ellos pero con la elegancia clásica japonesa, representando temas de la vida cotidiana popular, Kabuki (teatro de la época), retratos (geishas, samuráis, etc.), paisajes o ilustraciones con contenido sexual. Este último tipo de representaciones en los grabados era conocido como shunga. Estas imágenes fueron censuradas ya que las clases altas no las aprobaban pero, aun así, se siguieron difundiendo por la aceptación del público y el gran número de ventas. En las estampas ukiyo-e suele aparecer texto acompañando la imagen y formando parte de la composición, dando lugar a lo que hoy se conoce como “manga”.

Sobre 1814 aproximadamente es cuando se le acuña el término “manga” a este tipo de cómics, término formado por los kanjis (caracteres japoneses heredados del chino con significado propio) “man” (informal) y “ga” (dibujo). . En su interior, en blanco y negro, los dibujos están realizados generalmente con unas líneas muy limpias y, si es que aparecen, planos de color en escala de gris.

Otra influencia proveniente de Japón es el arte Zen y uno de los artistas más importantes de este movimiento, Sengai Gibon (1750 - 1837). Sengai es un monje zen japonés que influyó en el expresionismo y la abstracción de principios del siglo XX. Nació en una familia de agricultores pobres en Mino (actual Gifu) y a los once años de edad se convirtió en un monje budista de la escuela Rinzai. Estudió en Seitaiji y recibió el nombre de sacerdote de Gibon. En 1768, emprendió su primera peregrinación y llegó al templo Toki-an, donde estudió bajo la dirección de Gessen Zenne (1702-1781). Después de la muerte de Gessen Sengai, se embarcó en su segunda peregrinación que duró siete años hasta que llegó la actual Fukuoka, Kyushu, en 1788. A los 39 años se convirtió en el abad de Shofukuji, el templo zen más antiguo de Japón. Los motivos de sus obras abarcan temas budistas tradicionales, como figuras de Daruma (Bodhidharma) y Kannon (Avalokitesvara), paisajes, animales, así como flores y plantas. Muchas de sus pinturas incluyen caligrafía tradicional e inscripciones que contienen juegos de palabras y chistes. Una de sus obras más famosas es *Círculo, triángulo y cuadrado*, una pintura aparentemente simple en diferentes tonos de tinta y formas superpuestas que el autor dejó sin título.

Sengai hace su representación sobre el universo a través de estas tres figuras geométricas. El círculo representa el infinito, pero el infinito en sí mismo no tiene forma y los seres humanos dotados de sentidos e intelecto exigimos formas tangibles. Por otro lado, el triángulo es el principio de todas las formas y el cuadrado es el doble de un triángulo. Este es el proceso de duplicación que ocurre en el infinito que el filósofo chino llama ‘las diez mil cosas’: el universo.



Círculo, Triángulo y Cuadrado (principios del s. XIX). Sengai Gibon. Tinta sobre papel 28'4 x 48'1 cm.
Consultado: 16 de Mayo de 2017. Disponible en: jmmlimia.wordpress.com/2009/05/28/el-universo-de-sengai-gibon/

3.2. PINTURA

Uno de los antecedentes más importantes de este trabajo es la pintura, disciplina artística por la que se decide estudiar Bellas Artes. Con esta técnica se empezó desarrollar un lenguaje artístico propio. Después de haber experimentado con distintos géneros como son el paisaje y el bodegón, el que más llamó la atención fue el retrato. Más tarde, al estudiar los de los grandes artistas de la historia del arte y como ejercicio de introspección, surgieron los a autorretratos.



El desesperado (1844-1845) Gustave Courbet. Óleo sobre lienzo. 45 x 55 cm.
Consultado: 25 de Abril de 2017. Disponible en: www.gustave-courbet.com/the-desperate-man.jsp

3.2.1. EL RETRATO

El retrato es un tema presente durante toda la obra, y durante toda la historia del arte, surgiendo el autorretrato en la Edad Antigua. Grandes artistas como Velázquez, Goya, Gustave Courbet o Van Gogh son conocidos, entre otro tipo de obras, por sus autorretratos. Los retratos más antiguos existentes son los funerarios del arte egipcio y del griego, pero éste fue evolucionando a lo largo de la historia, siendo poco frecuente en la Edad Media dedicado solo a las clases altas y más costumbrista siglos más tarde, como por ejemplo en el realismo, siendo el máximo representante el francés Gustave Courbet (1819-1877). Este artista rechazaba los pensamientos neoclasicistas y románticos, apostando por una pintura que retratase lo cotidiano, lo costumbrista y lo realista. Tanto fue así, que rechazaron

algunas de sus obras por tener contenido homosexual (como es el caso de Las durmientes).

En cambio, en el Pop Art, un siglo más tarde, el retrato se abarca como algo comercial e incluso propagandístico, realizándose de artistas importantes del cine de la época, por ejemplo, como los famosos retratos que le dedica Andy Warhol (1928-1987) a la mítica actriz Marilyn Monroe. La seriación y la repetición del mismo elemento de forma casi modular es algo característico de su obra, como hace en Botellas verdes de Coca-Cola (1962, serigrafía, pintura acrílica y lápiz sobre lienzo) y los retratos seriados que realizaba de las celebridades americanas como Marilyn Monroe, como por ejemplo en Las Cuatro Marilyn (1962, serigrafía sobre lienzo).

De los pintores influyentes en este trabajo, destacar a Kent Williams, artista norteamericano contemporáneo con cierta relevancia en el mundo del arte actual. Este autor usa tanto la mancha como la línea representando escenas con modelos en entornos cotidianos e ilustrando superhéroes de cómic. Sus obras tienen un enfoque y una composición muy fotográfica, deformando a veces el espacio con manchas muy amplias y sueltas. Representa la realidad de manera subjetiva, usando como modelos amigos suyos o él mismo. Williams ha trabajado ilustrando para grandes empresas como Marvel, por lo que la ilustración editorial forma una parte importante de su obra y trayectoria artística.

3.3. TOULOUSE-LAUTREC Y EL CARTEL

La introducción de texto en los trabajos de este proyecto, aparece tanto por el arte japonés como por el cartel, con Toulouse-Lautrec como uno de los máximos representantes. Pintor, dibujante y cartelista francés criado por una familia aristócrata que pudo darle una infancia y una adolescencia felices, dedicadas en gran parte al deporte. Se atrofió los miembros inferiores en una de sus actividades lúdicas y esto le impidió alcanzar una estatura normal.

Fue una persona desdichada y, en 1880, cuando llegó a Montmartre, se refugió en cabarets y circos de París. El artista supo plasmar este ambiente vanguardista en obras como su primer cartel realizado en 1891, ilustración a partir de la cual se desarrolló en el mundo publicitario y editorial. Así, utilizando la silueta de los personajes en plano, recortadas sobre un fondo también plano y con siluetas, con un punto de vista elevado siguiendo la danza de la bailarina (algo que será muy común en sus próximas obras), Toulouse crea Jardín de París para el espectáculo Moulin Rouge.

En sus obras, el artista también retrata a las figuras más emblemáticas de sus noches por París en la belle époque: cantantes, divas, clowns, bailarinas, cómicos, etc. Lautrec innovó en la manera de presentarlos, así como en utilizar las referencias japonesas y en la perspectiva, que la cambió completamente. Prestó atención a la gestualidad de los cantantes y comediantes y le gustaba ridiculizar la hipocresía de los poderosos, que criticaban lo que luego hacían. Son destacables entre las claves de su obra sus originales encuadres, las líneas compositivas en diagonal y el corte de las figuras en los bordes.

En sus carteles hay una intención clara de convencer, con relación entre texto y letra y usando una imagen limpia, llamativa y eficaz. Le importa de manera especial el estímulo psicológico. Por su afán por romper con las fórmulas del art nouveau y, conservando aspectos del lenguaje de fin de siglo, recurre a otras fuentes y adopta soluciones compositivas rompedoras pertenecientes a otras tradiciones culturales, principalmente a la estampa japonesa de la cual incorpora la simplificación de las líneas, algo muy distintivo en su obra. De este modo, Lautrec se convirtió en el creador del cartel moderno.



Divan Japonais (1889-1890) Gustave Courbet. Óleo sobre lienzo. 45 x 55 cm.
Consultado: 17 de Abril de 2017. Disponible en: www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/9215

3.4. AUBREY BEARDSLEY

Entre la obra del artista londinense Aubrey Beardsley (1872-1898) y algunas de las ilustraciones presentadas en ese proyecto hay un paralelismo estético muy evidente, como el uso del negro sobre el blanco, la simplificación de las formas y el detallismo de algunos elementos.

Tomó cierta preparación en la Escuela de Bellas Artes de Westminster (Londres) y, en su corta vida, produjo un gran número de obras en las que renunciaba a las puestas en escena propias que les proporcionada tanta fama y reconocimiento a ilustradores decimonónicos como Doré. La economía de recursos y su virtuosismo decorativo se unen a la influencia de la estampa ukiyo-e que estaba tan de moda en la Europa de entonces. Así es como se percibe por primera vez la repercusión de la estampa japonesa en un artista europeo junto a la ruptura con lo establecido anteriormente. Las nuevas corrientes artísticas de la época, como el modernismo y el simbolismo poético francés, propiciaron una vía de escape para aspectos reprimidos del autor como el de la sexualidad. Pese a la búsqueda de una estética refinada en su obra, no la exime tanto de connotaciones lascivas como de ironía y sarcasmo para mostrar el rechazo de la realidad de su época.

En 1893, tras haber tomado alguna preparación en la Escuela de Bellas Artes de Westminster en Londres, firmó su primer contrato con un editor londinense para ilustrar *Le monde d'Arthur* de sir Thomas Malory. Comenzó a plasmar su estilo pictórico en estas ilustraciones en las que aparece una línea que igual delimita las formas que las vuelve más etéreas. En este mismo año, Oscar Wilde le encarga a Beardsley ilustraciones de la versión inglesa de *Salomé*, que se estrenó en 1894. En estos dibujos, el artista decidió dejar de estar tan cohibido y se lanzó a expresar lo que le transmitía el texto, obteniendo un resultado distinto al esperado de Wilde. Más tarde, ilustró otros textos como "La Lisistrata" de Aristófanes o "La historia de Venus y Tannhäuser", escrita por él mismo.

3.5. BAUHAUS

La escuela Bauhaus fue fundada por Walter Gropius en 1919 en Weimar con el objetivo de unir todas las tendencias artísticas, eliminando las diferencias que existían hasta entonces entre artista y artesanos, valorando el diseño como una tendencia artística.

La estética de la Bauhaus era funcional, encontrándonos con líneas rectas y geografía estricta, haciendo cada vez más hincapié a la expresión de la belleza sin adornos.

En el protocolo de tipografía, diseñado por Herbert Bayer, el profesor busca dejarla en su apariencia más elemental. Para ello elimina las mayúsculas a favor del ahorro de un signo que indica un mismo sonido. Las minúsculas tienen una base de geometría esencial, líneas ortogonales, cuatro circunferencias con diámetros diferentes y tres ángulos de inclinación para borrar toda huella de imperfección humana, liberando las formas tipográficas de carga cultural. En definitiva, Herbert pretendía un alfabeto de alcance y validez mundial que no



The Dancer's Reward (1894), Aubrey Beardsley. Ilustración perteneciente a *Salomé*, de Oscar Wilde.
Consultado: 3 de Abril de 2017. Disponible en: www.gutenberg.org/files/33347/33347-h/33347-h.htm#image-0006

llegó a materializarse.

La sede abierta en Dessau, tras cerrar en Gropius por la situación de inestabilidad política de Alemania durante los años 20, contó con un nuevo edificio proyectado por alumnos de la escuela que fue considerado el más novedoso de la época. Pero esta inestabilidad política hace imposible que se prolongue la actividad de la escuela en el tiempo, ya que muchos de los profesores se vieron obligados a huir del país. Un dato destacable es que las obras tanto de Weimar como de Dessau fueron nombradas Patrimonio de la Humanidad en 1996.

En la propuesta estética de la Bauhaus se recurrió a los colores y a las formas geométricas básicas para crear un lenguaje plástico moderno por su perfil abstracto y geométrico, proponiendo la funcionalidad sin renunciar a la estética. Todos los diseños de este movimiento eran rompedores, experimentando con nuevos materiales como el plástico o el aluminio.

3.6. MINIMALISMO Y ARTE CONCEPTUAL

El arte minimalista es un movimiento surgido en la década de los 80 en Europa, concretamente en Italia, como contraposición a otros movimientos de la época como el Expresionismo Abstracto o el Pop Art. Se trata de una corriente abordada en todas las artes, sobre todo en la escultura y la arquitectura. El término “minimal” fue utilizado por primera vez por el filósofo británico Richard Wollheim en 1965 para referirse a una corriente basada en la reducción de las formas a lo elemental. Los artistas buscaban la economía en los recursos y en los conceptos enfatizando en lo importante; la máxima expresividad con los mínimos recursos. Representaban formas lo más puras posibles, sirviéndose de la geometría, para expresar de forma clara el significado y la esencia del concepto que da lugar al arte conceptual en los años 70. El uso de colores neutros, sobre todo el blanco, en superficies y fondos monocromáticos es una importante característica de este movimiento que centra su atención en las formas simples y puras.

No obstante, en el arte conceptual no importa la forma ni la técnica, sino el concepto y la idea que se quieren representar. Esta corriente artística (que engloba movimientos como el Land Art, el arte de acción y el arte povera) nace como contraposición de otras vanguardias en las que primaba más el resultado final de la obra que la idea de origen. Esta vanguardia pone en cuestión aspectos del mercado del arte y critica la sociedad poco concienciada y lo que se expone en salas y museos.

3.7. ILUSTRACIÓN Y CÓMIC

La ilustración tal y como la conocemos hoy en día no se ha considerado como una de las bellas artes, sino que ha sido relacionada con el mundo del diseño. La ilustración comercial es un elemento crucial en la historia de la publicidad, en la propaganda, desde carteles

a revistas. La creación de una imagen con un fin de ser reproducida y siendo realizada mediante un encargo es lo que hace que no se considere como objeto artístico, sino como objeto propagandístico de diseño.

Actualmente existen conocidos ilustradores cuya obra es una obra de arte en sí, como es el caso del conocido artista norteamericano Gary Baseman, artista que retoma el Pop Surrealista del conocido Mark Ryden. Quiere representar el mundo onírico, de los sueños. O más bien, de las pesadillas. Sus trabajos tienen una estética infantil a la par que inquietante, evocando recuerdos y sueños de su infancia.

Otro artista que trabaja con la ilustración es la argentina Agustina Guerrero, que reside en España. En sus obras representa su alter ego, Nina, de forma caricaturesca en cualquier situación cotidiana o tratando algún tema en concreto para expresar cómo lo siente el personaje, a veces inspirado no sólo en la artista, sino en algunas de sus amigas. Cargado siempre de humor e ironía, realiza un trabajo totalmente personal con pocos recursos pictóricos. Destacan los fondos blancos y la búsqueda de una síntesis y simplicidad en las ilustraciones de esta artista que ganó popularidad por su publicación de “Diario de una volátil”.

“Yo siempre me he expresado mejor dibujando que hablando y La Volátil comenzó como un diario íntimo que no tenía intención de enseñar a nadie. El personaje soy yo, y el protagonista masculino del cómic también es mi pareja. Y las primeras tiras eran completamente autobiográficas, aunque últimamente observo a mis amigas y también utilizo sus experiencias para el personaje.” (Guerrero, Agustina, 2014).

El trabajo de esta artista se acerca al cómic, género influyente en esta obra, por el uso de bocadillos y viñetas. En general, y en particular la estética “manga”, es muy peculiar y característica, aunque convivan muchos estilos diferentes dentro de este tipo. En el interior de estos, los dibujos están realizados generalmente con unas líneas muy definidas y limpias, usando sólo el negro sobre blanco, a veces usando la gama de grises y otras únicamente el color negro. Estos cómics suelen ser de pequeño formato, tamaño A5 aproximadamente. El manga nació como evolución de unas ilustraciones japonesas acompañadas de texto, cuyo origen se remonta al Ukiyo-e, grabados realizados durante la Era Edo (1600 – 1867) en los que se retrataban la sociedad de la época realizando críticas políticas y costumbres de la época del Japón de entonces. Sobre 1814 aproximadamente es cuando se le acuña el término “manga” a este tipo de cómics. Este término está formado por los kanjis (caracteres japoneses heredados del chino, cada uno tiene significado propio) “man” (informal) y “ga” (dibujo).

3.8. MILLIE BROWN

Millie Brown, nacida en 1986 en Bath (Reino Unido), es una artista de la performance comenzó su carrera con 17 años. Siembro de WOWOW! (un colectivo londinense con talentos como el del diseñador de moda Gareth Pugh, el diseñador de joyas Dominic Jones y el fotógrafo Matthew Stone) fue aclamada como uno de los nuevos YBA (Young British Artists).

Es conocida por sus peculiares performances en las que toma leche con pigmentos para vomitarla (sobre lienzos, sobre sí misma o sobre otras personas) y por sus colaboraciones con otros artistas como Nick Knight, Ruth Hogben y Lady Gaga. Millie afirma que es su manera de “sacar lo que lleva dentro”, haciendo así una metáfora mediante el proceso de realización de su obra. Para la artista, lo importante no es el resultado final, sino el proceso.

“He explorado muchas formas de expresión en el arte y la performance. Estoy usando todo mi cuerpo y así es como me expreso mejor. Sí, podría directamente tirar la pintura, pero es todo el proceso lo que es realmente interesante para mí. Es crear algo realmente crudo y primario. No puedes cambiarlo o controlarlo.” (Brown, Millie, 2014).

Su popularidad se elevó cuando realizó una video-performance con Lady Gaga para un interludio en el Monster Ball Tour (2009-2011). Unos años más tarde, en 2014, Millie vuelve a repetir colaboración durante el SXSW (South By South West) vomitando sobre la cantante y, de este modo, llamando la atención de los medios y de otras celebridades que criticaron esta actuación y la han acusado de hacer apología de trastornos alimenticios, contra lo que se defendió para la misma entrevista:

“Creo que hay una diferencia obvia entre usar mi cuerpo para crear algo hermoso y para expresarme y utilizarlo para lastimarme y conformar a los estándares de la sociedad. ¡Mi trabajo se rebela contra esos estándares! Entiendo que puede ser detonante para algunas personas, pero como artista no puedo auto-censurarme para hacer que todos sean felices.” (Brown, Millie, 2014).

En su obra juega con el azar dejando caer la pintura sobre el lienzo, como el famoso “dripping” de Jason Pollock pero con una metodología muy distinta. Metodología que fue criticada no sólo por relacionarla con la bulimia, sino por ser considerada desagradable y de mal gusto.

“Al principio solía leer todos los comentarios y me enfadaban [...] Ya no leo esa mierda, pero creo que si afecta a la gente de forma tan fuerte, está bien porque ese es el punto del arte. Se supone que debe provocar emociones y alentar a las personas a cuestionarse cosas. Si los enfada o los inspira, es igualmente importante.” (Brown, Millie, 2014).

3.9. MURAKAMI

Takashi Murakami (1962, Tokyo) es un artista japonés multidisciplinar conocido mundialmente por sus llamativas y coloridas obras. Se matriculó en la Universidad Nacional de Bellas Artes y Música de Tokio donde se doctoró en una disciplina que mezcla el estudio del estilo tradicional de oriente y occidente. Es en 1990 cuando comienza su carrera desarrollando un nuevo estilo artístico que se caracteriza por la bidimensionalidad y por la fusión entre el arte tradicional japonés, el manga y el anime y el Pop Art. En el año 2000 organiza una exposición titulada con el nombre de este nuevo estilo, “Superflat”, en la Parco Gallery de Tokio, que recorrería Europa y América ganando popularidad y reconocimiento a nivel mundial. En esta exposición se presenta la cultura Otaku como parte del patrimonio artístico y cultural de Japón, rompiendo con el arte tradicional japonés.

Funda Kaikai Kiki Co. Lt en 2001 que abre sucursales tanto en Tokio como en Nueva York, dando lugar a la exposición “Takashi Murakami: Kaikai Kiki”. Teniendo como predecesor la Hiropon Factory, es la primera empresa japonesa que busca el futuro para desarrollar y promover obras de arte contemporáneo de vanguardia. Tiene como objetivos la producción y promoción de obras de arte, la gestión y el apoyo de jóvenes artistas seleccionados, la gestión general de eventos y proyectos, y la producción y promoción de mercancías.

Al año siguiente instala en el Rockefeller Center de Nueva York su mayor escultura pública, *Reversed Double Helix*, y comienza a desarrollar trabajos para el mundo de la moda, como su colaboración con el famoso diseñador Louis Vuitton.

Murakami se caracteriza por ser uno de los artistas más comerciales de la historia. Sin embargo, en su teoría Superflat (en español “superplano”) critica la sociedad japonesa por ser plana y superficial. En el manifiesto de este estilo explica que Japón, traumatizada por la segunda guerra mundial, pierde parte de su identidad adoptando aspectos culturales de la cultura estadounidense, como la animación. De este modo surgió la cultura Otaku, a través de la cual Murakami interpreta la identidad tradicional japonesa considerándola una forma moderna de definirla con su propio estilo. Estilo caracterizado por la falta de perspectiva, así como la ausencia de profundidad en los lienzos. Su estilo se caracteriza por la falta de perspectiva y la ausencia de profundidad en sus lienzos. Esta manera de elaborar sus trabajos, carente de toda jerarquía, permite más de un recorrido en su lectura.

Murakami destaca en su composición pictórica la bidimensionalidad de los elementos por la ausencia de luces y sombras y el múltiple punto de vista, otorgándole la misma importancia



Hustle'n'Punch By Kaijii And Kiki (2009). Takashi Murakami. Acrílico y hoja de platino sobre lienzo montado sobre marco de aluminio.
300'04 x 608'01 x 5'08 cm.
Consultado: 25 de Abril de 2017. Disponible en: culvercitypo.blogspot.com.es/2016/07/

a cada elemento de la obra. De este modo, el artista pretende que la información se reciba mediante capas que, después del zigzagueante recorrido visual al evitar un único punto de vista, se funden en una sola imagen superplana. Así crea una nueva tendencia.

Los elementos que aparecen en sus obras se relacionan con la estética japonesa de lo “kawaii” que se traduce como “tierno” o “mono”, aunque pueda resultar incongruente por las situaciones en las que los nipones utilizan el término. Estos pueden ser margaritas con caras sonrientes, hongos o calaveras. Para Murakami lo más importante del arte es algo que no se puede expresar en palabras. Para él carece de sentido y, por otro lado, está repleto de interpretaciones personales provocando una aparente falta de coherencia en su obra. Lleva lo utópico y la extrema fantasía a las salas de exposiciones, recreando así con sus obras un universo alternativo donde el tiempo y el espacio no existen.

3.10. YAYOI KUSAMA

Yayoi Kusama (Japón, 1929) es una de las artistas vivas más relevantes internacionalmente, que tiene cierto paralelismo estético con las creaciones de este trabajo por el uso del punto como elemento de repetición, sólo que en estas últimas no se repite de forma compulsiva sobre todo el soporte. Tras una serie de traumas en su infancia, la artista tenía alucinaciones en las que aparecían lunares por todas partes, incluido su propio cuerpo. Cuando la artista tenía aproximadamente diez años, creaba pinturas fantásticas con acuarelas, pasteles y óleos.

Se trasladó a Estados Unidos en 1957, mostrando grandes pinturas, esculturas e instalaciones. La ansiedad sexual que sufría por experiencias pasadas en su niñez se vio reflejada en gran parte de este trabajo cubriendo todo tipo de objetos con formas fálicas hechas con tela blanca, dejando entrever la ironía de la artista. A finales de los 60, realiza un gran número de happenings como festivales de body painting, fashion shows y anti-guerra. También realizó actividades relacionadas con los medios de comunicación, como la producción y protagonización de la película “Kusama’s Self-Obliteration” en 1968.

La artista regresó a Japón en 1973 y publicó una serie de novelas y antologías mientras continuaba con su obra plástica. Cuatro años más tarde, ingresa en un centro psiquiátrico en Japón, cerca de su estudio. Desde entonces, consciente de su enfermedad, lucha en contra de ella produciendo su arte.

Algo a destacar en su carrera es cuando, en 2004, se inició su exposición individual “KUSAMATRIX” en el Museo Mori de Tokio, que atrajo a un total de 520.000 personas. Las salas parecían sacadas directamente de la mente de Kusama, con formas voluptuosas a gran escala que se reflejaban en los espejos de las paredes junto a los visitantes. Cuatro años más tarde se estrena la película documental “Yayoi Kusama, I adore myself”, también proyectado en el festival de cine internacional y el museo, en Japón.

Hay una clara semejanza estética entre la obra *HADI*, presentada en este trabajo, y la colaboración de Kusama con Louis Vuitton. En las fotografías para esta colección aparecen

lunares por todas partes, tanto por las prendas del diseñador de moda como por los elementos que aparecen en el escenario y el fondo, como se puede apreciar en la siguiente fotografía, jugando con los negativos y los distintos tamaños.



Yayoi Kusama, exhibición en el escaparate de una tienda de Louis Vuitton con Tentáculos (2012/2015). Singapur, Henie Onstad Kunstsenter, Oslo, Galería Victoria Miro, Londres y David Zwirner, Nueva York. Foto: Vegard Kleven / HOK Consultado: 25 de Abril de 2017. Disponible en: www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/yayoi-kusama/biography/

3.11. MODA

La moda es algo que ha influido inevitablemente en la forma de vestir a los personajes de estas ilustraciones, como los dos diseñadores de la alta costura Balenciaga y Louis Vuitton con su colaboración junto a Yayoi Kusama. Pese al paralelismo estético mencionado anteriormente de esta colaboración con una de las obras, Balenciaga, junto al equipo de diseñadores que siguen trabajando en su empresa, es el mayor referente del mundo de la moda en este trabajo.

Cristóbal Balenciaga Eizaguirre (1895 - 1972) es considerado el modisto español de Alta Costura más importante de la historia. Fue por su madre, costurera de importantes familias de la zona, por quién se inició en el mundo de la costura. Comenzó a trabajar en los almacenes Au Louvre de San Sebastián en 1911, siendo nombrado jefe de taller dos años más tarde. En 1917 fundó su primera casa, C. Balenciaga, y diez años después creó Eisa Costura, dedicada a la modistería tradicional.

El diseñador se traslada a París tras el estallido de la Guerra Civil Española, donde constituye la sociedad Balenciaga y presenta su primera colección con un gran éxito, atrayendo importantes clientes internacionales y siendo consagrado como “el Maestro” y “el Rey” de la Alta Costura. A finales de los años 60, influenciado por la pintura y la arquitectura, introduce formas cada vez más puras y abstractas creando diseños monocromáticos con unos contornos muy marcados. Creaba formas despegadas del cuerpo, resaltando unas partes y ocultando otras.

“Un buen modisto debe ser: arquitecto para los patrones, escultor para la forma, pintor para los dibujos, músico para la armonía y filosofía para la medida.” (Balenciaga, Cristóbal)

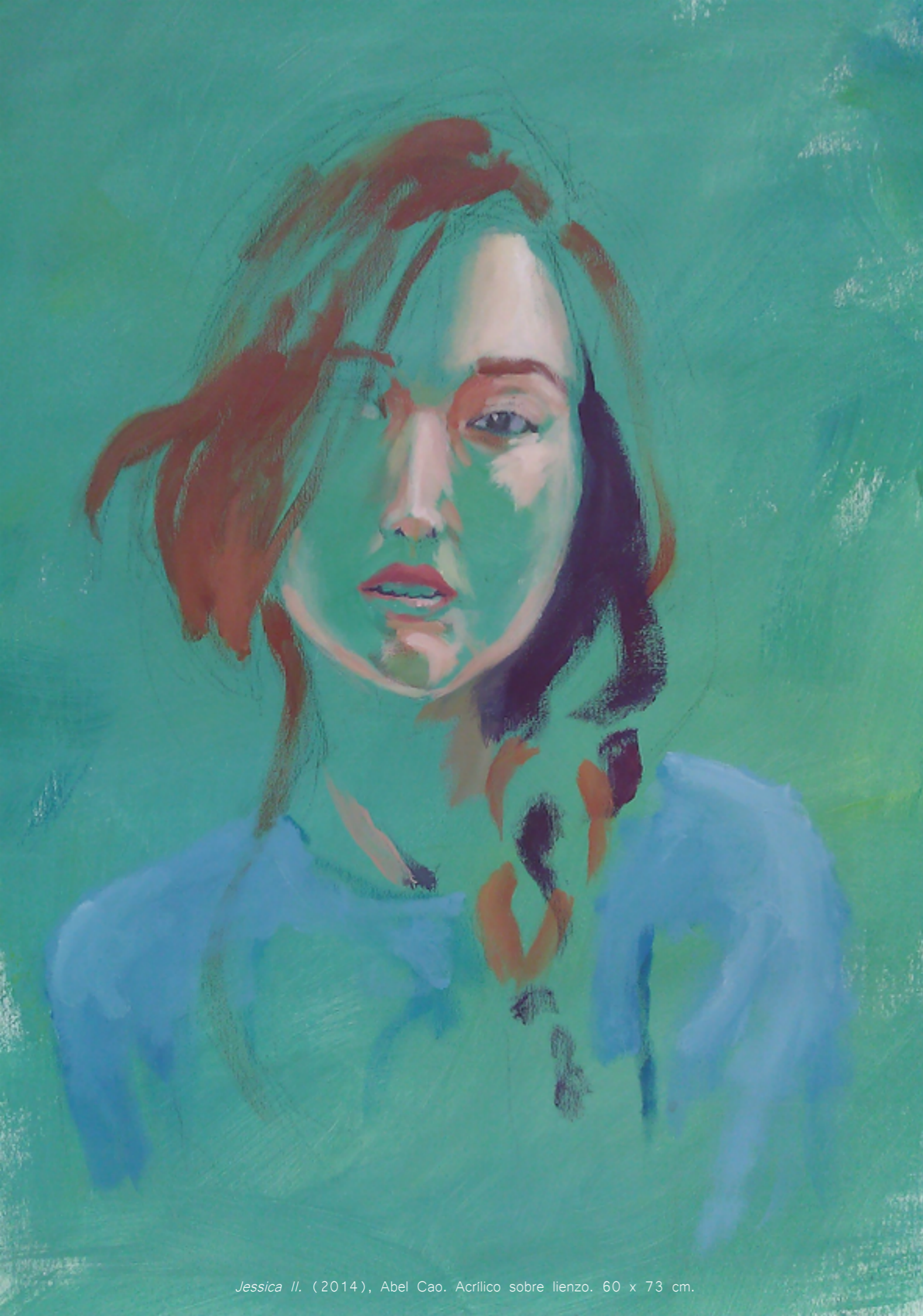
EVOLUCIÓN Y DESARROLLO TEÓRICO-PRÁCTICO

El discurso expuesto en este trabajo surge por la necesidad de romper y expresarse libremente, sin limitaciones técnicas ni conceptuales. Los años de experimentación en el arte con respecto a distintas disciplinas, técnicas y procedimientos, han sido cruciales para la ejecución de cada obra. Incluidas las de experimentación, han servido como puente para llegar a estas piezas, por lo que resulta imprescindible hacer un flashback hacia los inicios para su total comprensión.

La pintura es la primera disciplina que precede a esta obra, descubriéndose cursando Bachillerato. Aprendiendo distintos procedimientos para representar bodegones, paisajes y retratos en su gran mayoría, este último es el primer género que se empieza a producir por cuenta propia bajo la influencia del realismo y el post-impressionismo. Sin embargo, la técnica no se desarrolló lo esperado cuando se acabaron estos estudios. Un curso de Técnico Auxiliar en Diseño Gráfico realizado después de los estudios anteriores, aportó un nuevo punto de vista sobre el arte y la forma de crear. Se conocieron así teóricamente las posibilidades de usar el arte como medio propagandístico, con un mensaje claro y directo. Entonces fue cuando surgió la preocupación por expresar mediante las obras de un modo más sintético y directo. De acuerdo con Mies van der Rohe y contrastando con la idea previa más clásica del dibujo y la pintura, se aplicó el “menos es más” a los trabajos realizados en el curso. No resultó fácil llevar a cabo este principio del minimalismo a la obra y, aún menos, al comenzar los estudios de Bellas Artes.

En los primeros años del grado se estuvo buscando un lenguaje artístico propio con distintas técnicas y procedimientos. centrándose más en una pintura que iría evolucionando durante toda la carrera. En ella, la representación de los espacios aparecía cada vez con menos frecuencia, perdiendo parte la figura en un fondo generalmente liso y monocromático. Sin embargo, las zonas que interesan resaltar tienen un nivel más alto de detallismo. Gran parte de la obra producida entonces está dedicada a retratar celebridades, como hizo Andy Warhol en su día, sobre todo la cantante coreana Jessica Jung.

Una obra bastante experimental dio un nuevo enfoque a lo que se estaba produciendo. Se realizó una video-performance para la asignatura de Videocreación con una serie de requisitos: el blanco como color protagonista, una duración de dos minutos y treinta segundos exactamente y la aparición de un fenómeno meteorológico y un animal de algún modo. Para la escena principal del vídeo, aparece el color blanco para hacer una metáfora sobre el orden, la pureza y el proceso de creación en la que el sujeto protagonista se convierte en la propia obra conforme unas manos van cubriendo el cuerpo de blanco. Esta escena se alterna con otras de corta duración donde el tiempo y el sonido pueden estar alterados.



Jessica II. (2014), Abel Cao. Acrílico sobre lienzo. 60 x 73 cm.

Muchas de estas pequeñas escenas tienen unos ruidos que contrastan con los suaves sonidos ambientales de la escena principal. Las escenas cortas aparecían escenas de una vida diaria con el tiempo y el sonido alterados, haciendo una alegoría a los recuerdos y pensamientos que invaden la psique cuando se está creando. Surge así un proceso creativo que ayuda a expresar una idea de la forma más directa que se había experimentado hasta el momento. Fue entonces cuando se le dio importancia a la expresión y al conocerse mejor a uno mismo para hacer algo totalmente sincero y personal. Antes de empezar con este trabajo, se creía que el obligatorio uso del blanco resultaría tedioso por el poco uso en el resto de creaciones, pero se encontró en él una forma de manifestarse que resultó imprescindible en la evolución y desarrollo de toda la obra. Realizando esta creación se vieron posibilidades en el color blanco, ya que transmitía una paz y tranquilidad, no tan evidentes en el resto de las creaciones, que se necesitaba en ese momento.

En la asignatura de Discursos del Dibujo había que realizar un trabajo externo de temática y técnica de dibujo libres. Después de una crisis personal por un problema médico y tras tres años dibujando esculturas y modelos, no se encontraba el modo de expresar mediante esta disciplina. Por ello se empezó por apuntes rápidos buscando la técnica y la forma para mostrar algo más que conocimientos sobre anatomía y dibujo. Al no tener ninguna restricción con respecto a tamaño y técnica de los dibujos, se procedió a materializar una serie ilustraciones de pequeño tamaño, la gran mayoría de 21 x 14'8 cm. Sin saber qué expresar ni cómo, se llevaron a cabo una serie de ilustraciones por gusto personal y por apetencia. Mientras se hacían algunos bocetos para el trabajo, apareció el videoclip de la canción "AWOO" de Lim Kim, ya que la música acompaña en la ejecución de la gran mayoría de las creaciones. En él, la artista posa con una extraña sensualidad por su vestimenta y movimientos. El hecho de realizarlos fue como desahogo después de haber estado tan encorsetado, sin permitirse a uno mismo hacer algo totalmente distinto de lo que ya hacía. Dibujar por y para uno mismo, por placer, fue lo que se halló en el procedimiento de estos dibujos. Así surgen de forma casi terapéutica, por necesidad de romper con lo anterior, las dos primeras ilustraciones de este trabajo en el díptico titulado *AWOO*.

Recortada sobre un fondo blanco, aparece la figura en ambas ilustraciones utilizando la línea y los planos de color como recursos. Las líneas que dibujan las formas son nerviosas e irregulares en partes que no me interesa destacar y más limpias y/o gruesas en otras. La monocromía, junto a la inexistente representación de luces y sombras, dota de bidimensionalidad a la obra, siendo la interpretación de la línea la que defina algo de volumetría. El blanco, teniendo como precedente la videoperformance antes nombrada, sirve para transmitir esa paz y orden tan buscados. Sin embargo, el caos y el desorden residen en el origen de la idea de las obras, creando así un equilibrio entre ambos conceptos antagónicos. Como contraste con la obra plástica anterior, se busca la simplificación de las figuras obviando detalles innecesarios.

Al conseguir un resultado tan satisfactorio, se prosiguió con la producción de obras en esta misma línea, dando lugar a *GIRLS*, una obra constituida por dos ilustraciones en las que se retratan a dos amigas. El trabajo previo consistió en una sesión fotográfica, de las que se seleccionaron algunas que servirían como referencia para estas creaciones. Como

consecuencia de las ilustraciones anteriores, se decidió resaltar rasgos tanto personales como estéticos. De esta manera se evidencia el gusto artístico por la representación de la figura femenina, presente desde el inicio de este trabajo. Se prosiguió con una serie de ilustraciones a color con la misma línea y figuras recortadas sobre el fondo blanco que hacen puente con *HADI*, trabajo que da lugar a otro cambio en el desarrollo de la obra.

Tras un parón creativo al finalizar el tercer curso, un chico se comunicó mediante la aplicación Instagram porque estaba interesado en ser retratado al haber visto algunas de las ilustraciones de este trabajo. Mandó una serie de fotos para que se tomara como referencia y, en una de ellas, el modelo llevaba una camiseta negra con lunares blancos, algo con lo que se jugó compositivamente viendo en esos lunares una solución compositiva y un medio de expresión. Por relacionar figura y fondo, se dibujaron lunares negros sobre el fondo blanco detrás del personaje que lleva una camiseta en negativo. Esta ilustración fue titulada *HADI*, el nombre del retratado. El resultado final de la obra tiene un paralelismo estético evidente con la sesión de fotos de moda de la colaboración de Yayoi Kusama con el diseñador Louis Vuitton, colaboración en la que en una de las fotos aparece la modelo con una pose muy parecida a la del retratado en *HADI*.



Foto de la colaboración de Yayoi Kusama y Louis Vuitton (2012). Consultado: 16 de Mayo de 2017. Disponible en: www.sinuousmag.com/2012/09/louis-vuitton-x-yayoi-kusama-selfridges/

HADI (2015), Abel Cao. Acuarela y tinta sobre papel. 29'7 x 21 cm.

El uso del punto, el contraste del blanco y el negro y los colores planos con la valoración tonal de la piel supusieron el punto de partida de un procedimiento que aplicaría más tarde, evolucionando hacia otros elementos de repetición tanto geométricos como orgánicos en gran parte del trabajo. Los puntos recordaron a las estrellas, por lo que empecé a usarlo en algunos de los siguientes trabajos como metáfora para representar el universo de manera plana y monocromática.

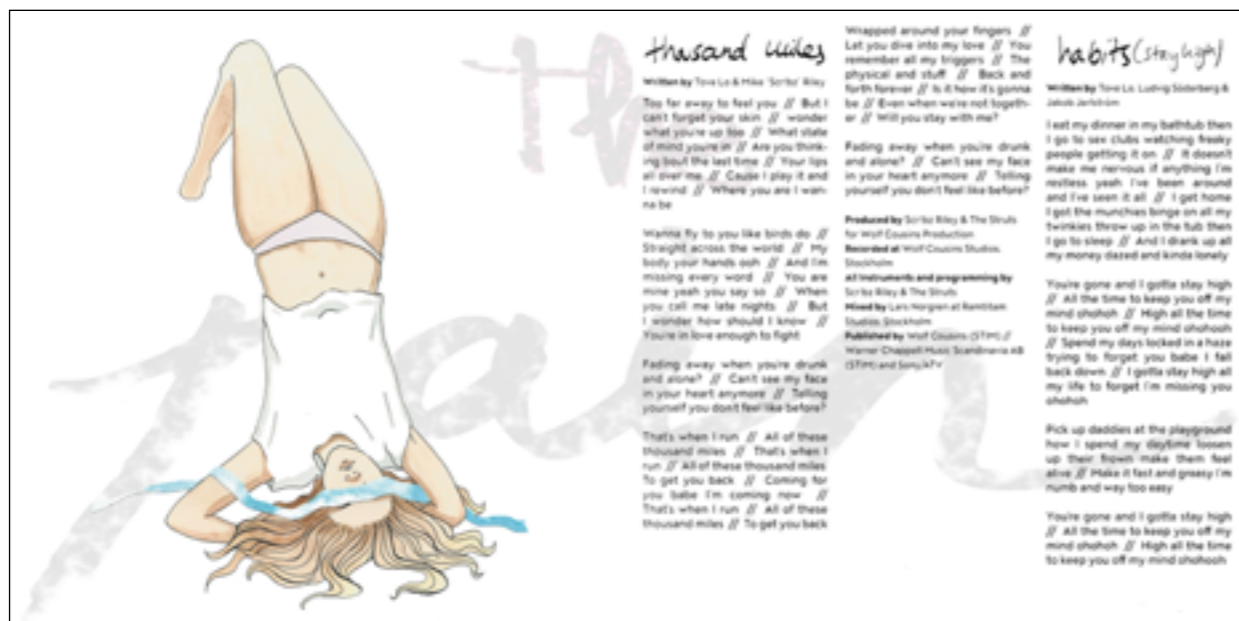
La realización de *HADI* devolvió las ganas de dibujar y de seguir desarrollando el discurso. Para continuarlo, se materializó *AURORA AKSNES*. Esta ilustración, con la misma técnica que la anterior, lleva como título el nombre de la cantante. Esta artista tiene una particular forma de moverse en el escenario con unos movimientos eléctricos, por lo que decidí representarlo en la imagen con trazos en forma de rayos en los que se ven convertidos los brazos. Estas líneas me ayudan a representar lo que me inspira Aurora en el escenario, esa energía y vitalidad que muestra en los escenarios.

En esta ocasión empleo el triángulo como elemento de repetición encontrando en él una simbología de proporción, divinidad y la clave de la proporción divina al representar el número tres. Es por ello que se sitúa un triángulo en su torso, por la armonía que se encuentran en sus canciones. Se le aplica color al triángulo mediante acuarelas, haciendo una interpretación del espacio cuyas estrellas son puntos blancos y manchas amarillas. De esta manera se crea un contraste de texturas visuales entre el triángulo y la prenda donde está situado el mismo, representada como un plano de color negro. Este trabajo fue presentado como boceto previo para la asignatura de Pintura Mural, en el que se realiza un trabajo de intervención en alguna arquitectura. Se escogió la fachada principal del Museo Balenciaga en Guipúzcoa con la misma composición que *AURORA AKSNES*, presentándola como trabajo previo de proyecto ficticio.



Fotografía intervenida del Museo Balenciaga (Guetaria, Guipúzcoa).

Por necesidad expresar sentimientos propios en lugar de lo que transmiten otras personas, comenzó una serie de ilustraciones en las que se representan personajes tanto ficticios como conocidos y autorretratos. En estos últimos se suelen reinterpretar algunos rasgos físicos para separar más la representación de lo representado y darle más importancia a la idea que a la copia de la realidad. Más tarde, el autorretrato va perdiendo similitud, dando lugar a otros personajes cuyas características, expresiones y poses que ayudan a transmitir algo distinto. En ellas se narra plásticamente qué se siente en cada momento y se manifiestan preocupaciones, sentimientos y emociones íntimos. En el título de muchas de ellas se usa la ironía y el sarcasmo mostrando parte de la personalidad de quien las crea. La inclusión de texto en las creaciones es imprescindible para conocer el mensaje de alguna de ellas. Forma parte de la composición interactuando a veces en las formas, como en *HERO*, ilustración que forma parte de la serie *INTO*.



Técnica mixta. Interior del libreto realizado para el álbum de "Queen Of The Clouds".

Las formas se pierden con el fondo en trabajos como *HOLE* (agujero), perteneciente a la serie nombrada anteriormente, en el que se manifiesta una sensación de pérdida o vacío. El negro y los puntos blancos representando el universo me sirven como símbolo de lo etéreo, del infinito, de lo profundo, del conjunto de todas las cosas. Así a veces se hace alusión al propio "universo interior", es decir, a la forma de ver, pensar y sentir las cosas a través de otros personajes.

Mientras se estaba creando esta serie, hubo que realizar un trabajo para la asignatura de Ilustración estando en cuarto curso que consistía en un brief libre, por lo que se optó por la maquetación del libreto de un álbum musical, incluyendo portada, contraportada y galleta del CD. El álbum elegido ("Queen Of The Clouds" de Tove Lo) se divide en tres partes: The Sex, The Love y The Pain, representada esta última en la obra *STAY HIGH*. El título

de la ilustración procede de uno de los temas de la parte de The Pain, llamada Habits (el más popular de la artista). Esta canción habla literalmente de "estar colocado todo el tiempo" para olvidar un amor pasado. Por las connotaciones sexuales en muchas de los temas, represento un personaje femenino en ropa interior y camiseta blanca con la cabeza en el suelo y las piernas apoyadas en algún lugar no representado. Para la pose, se toma como referencia una fotografía sacada de una amiga. El lazo que pasa por sus ojos es una metáfora de algo que le impide poder ver, cegada por sus emociones y llevándola a actuar en consecuencia, que suele ser "colocarse" o buscar refugio en el sexo. Se procedió a realizar el trabajo sobre esta artista por su personalidad, por romper con los estereotipos y resaltar la libertad sexual.



LOOK AT ME

2016

Abel Cao

Tinta sobre papel digitalizado e intervenido

Mientras, se sigue con las ilustraciones de forma paralela dibujando seres con más ojos de lo normal o con los rasgos de la cara cambiados, lo que ayuda a representar la idea con mayor claridad. Así surge la serie llamada *COMMON GUYS*. Con ellos, se tratan temas tan variados como la belleza o el orgullo de sentirse raro o "friki" (como en la obra *FREAKY COOL*) y surgen por el gusto por los monstruos y personajes fantásticos bajo la influencia del coleccionismo de muñecas "Monster High", cuyos personajes son hijas e hijos de famosos personajes como Drácula, Frankenstein, el Hombre Lobo o zombis entre otros muchos.

Para terminar, la última obra nace por la búsqueda de otras posibilidades y aplicaciones para esta obra. El repetido recurso de la plana interpretación del espacio, dio la idea de animar de alguna manera esos puntos en bucle, dando lugar a *Smileforthepicture.mp4*. La ilustración que se usa para elaborar esta nueva creación se titula "Smile For The Picture". En ella, aparece un personaje retratado con una media sonrisa forzada, como si posara para una fotografía, simbolizando cómo a veces se fuerza una sonrisa intentando ocultar lo que se siente en ese momento, que se ve reflejado en su mirada. Convertirlo en un video dota de tiempo a la obra, pero sólo se mueven los puntos, como si el personaje quedase petrificado en ese momento mientras pasan muchas cosas por su cabeza. Por esto, se puede considerar este personaje, como otros muchos, uno de los "alter ego" de quien lo crea.

Con esta última y octava obra concluye la elaboración de este trabajo. Un proceso constructivo personal y artístico.

5

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- AMSDEN, D. y VON SEIDLITZ, W., (2007) *Ukiyo-E: Grabado Japonés*. Madrid, Ed. Edimat.
- ARHEIM, R., (2005) *Arte y Percepción Visual*. Madrid, Ed. Alianza Editorial, S.A.
- ARNALDO, J., (2000) *Yves Klein*. Madrid, Ed. Nerea.
- BACHELER, D., (1999) *Minimalismo: Movimientos en el arte moderno* (Serie Tate Gallery). Madrid, Encuentro Ediciones.
- BARNICOAT, J., (2000) *Los carteles, su historia y su lenguaje*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.
- DONDIS, D. A., (2015) *La sintaxis de la imagen*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.
- EISNER, W., (1998) *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma Editorial.
- HERSCHEL B. CHIPP, (1995) *Teorías del arte contemporáneo. Fuentes artísticas y opiniones críticas*. Madrid, Ediciones Akal.
- LUPTON, E. y Miller, A., (2002) *El ABC de la Bauhaus y la teoría del Diseño*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.
- MARZONA, D., (2009) *Arte Minimalista*. Madrid, Ed. Taschen.
- WONG, W., (1995) *Fundamentos del diseño*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.

VÍDEOS

- MUSEO REINA SOFÍA (2011). *Entrevista a Frances Morris: Yayoi Kusama*. Disponible en: vimeo.com/24000175 (Consultado: 5 de Abril de 2017)
- RIETTI, M. (2013). *Yayoi Kusama — Una conversación con Philip Larratt-Smith*. Disponible en: www.youtube.com/watch?v=lkoQf8rEfy&t=54s (Consultado: 3 de Abril de 2017)
- ZORRAQUINO, S. (2012). *Vuitton loves Kusama*. Disponible en: tv.glamour.es/videos/moda/tv/vuitton-loves-kusama/1543 (Consultado: 14 de Marzo de 2017)

WEBS

- ARTE TRAMA (2013). *Takashi Murakami y Superflat*. Disponible en: www.artetrama.com/es/blog/takashi-murakami-y-superflat (Consultado: 13 Marzo de 2017)
- CABRINETY, O. (2011). *Aubrey Breadsley y la Salomé de Oscar Wilde*. Disponible en: olga-totumrevolutum.blogspot.com.es/2011/08/aubrey-beardsley-y-la-salome-de-oscar.html (Consultado: 3 de Abril de 2017)
- FARREL, A. (2012). *Yayoi Kusama*. Disponible en: www.vogue.co.uk/article/yayoi-kusama-tate-and-louis-vuitton-profile (Consultado: 13 de Marzo de 2017)
- FORKADELL, M. (2016). *Takashi Murakami: la provocación, la fantasía y el sueño hechos arte*. Disponible en: www.zgrados.com/takashi-murakami-la-provocacion-la-fantasia-y-el-sueno-hechos-arte/ (Consultado: 9 de Mayo de 2017)
- GUERRERO, A. *Cristina Guerrero (el blog)*. Disponible en: guerreroagustina.blogspot.com.es/ (Consultado: 25 de Abril de 2017)
- HACIC, T. (2014). *I Vomited on Lady Gaga*. Disponible en: noisey.vice.com/en_us/article/i-vomited-on-lady-gaga (Consultado: 22 de Febrefo de 2017)
- IZAGUIRRE, B. (2016). *El hijo de un pescador que se convirtió en el diseñador español más famoso de la historia*. Disponible en: www.revistavanityfair.es/la-revista/articulos/cristobal-balenciaga/23197 (Consultado: 10 de Abril de 2017)
- JIMENEZ, J. (2014). *Agustina Guerrero: "Diario de una volátil" comenzó como un diario íntimo*. Disponible en: www.rtve.es/rtve/20140326/agustina-guerrero-diario-volatil-comenzo-como-diario-intimo/904161.shtml (Consultado: 25 de Abril de 2017)
- KUSAMA, Y. *Biography*. Disponible en: www.yayoi-kusama.jp/e/biography/index.html (Consultado: 14 de Marzo de 2017)
- LIM, M. (2016). *Menos es más, el minimalismo más radical crece en Japón*. Disponible en: www.lavanguardia.com/vida/20160620/402647905802/minimalismo-radical-japon.html (Consultado: 12 de Abril de 2017)
- PASCUAL, M. (2011) *La Bauhaus*. Disponible en: labauhausub.blogspot.com.es/ (Consultado: 27 de febrero de 2017)
- PASTOR PÀRIS, J. F. (2011). *Aubrey Breadsley. Modernismo y modernidad*. Disponible en: www.culturamas.es/blog/2011/10/10/aubrey-beardsley-modernismo-y-modernidad/ (Consultado: 3 de Abril de 2017)
- VOGUE (2012). *Vuitton loves Yayoi Kusama*. Disponible en: www.vogue.es/moda/news/articulos/louis-vuitton-inaugura-la-exposicion-y-los-escaparates-de-yayoi-kusama/16757 (Consultado: 14 de Marzo de 2017)

PROPUESTA DE
INTEGRACIÓN
PROFESIONAL

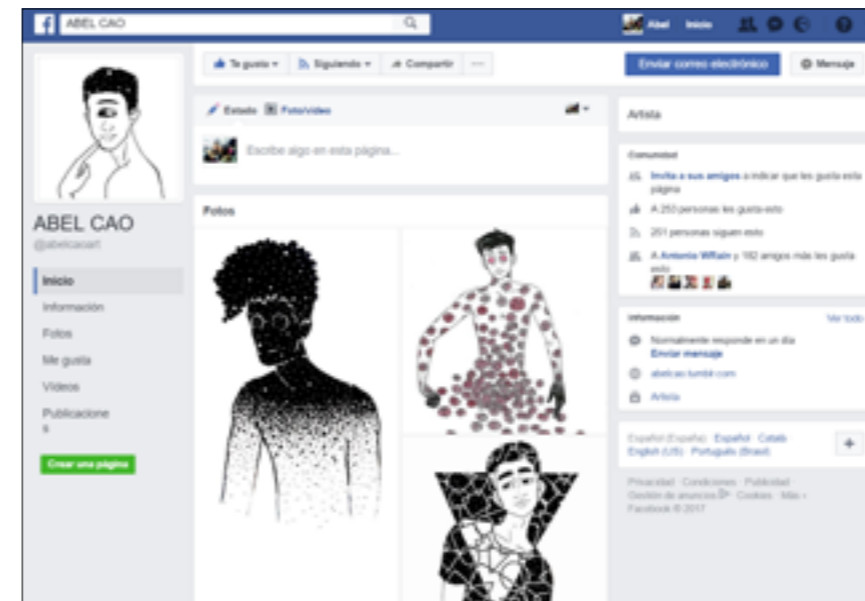
Antes de empezar en la carrera, al realizar el curso de diseño gráfico, fue cuando se decidió dedicarse profesionalmente a esta materia. en un futuro. Pero sin embargo, el conocimiento de otras disciplinas y la realización de un discurso artístico propio, cambiaron las metas profesionales.

Durante este año se han realizado unas prácticas de estudio en “ARQUEMÍ. Estudio y Galería de Arquitectura” y al ver qué hay detrás de cada exposición, surge interés aún más por exponer la obra. El por ello que se contactado con alguna tienda galería donde se podrá exponer los trabajos como vender artículos de merchandising, ya sean tazas o camisetas.



Figuras 1, 2 y 3: Infografía.

Como método de promoción se intenta llevar al día compartir los trabajos en distintas redes sociales como Facebook, Tumblr, e Instagram. Así se da a conocer la obra en todo el mundo mediante sus aplicaciones y páginas web, y en un futuro poder ser un artista freelance. De este modo también se da a conocer un nuevo proyecto que se está iniciando, que es personalizar muñecas creando así unos personajes nuevos, en este caso, sacados de las ilustraciones.



Captura de pantalla de Facebook. Disponible en: www.facebook.com/abelcaoart/



Captura de pantalla de la aplicación de Instagram.

ABEL CAO

