



Lágrimas de miel

propuestas para un arte del mal

TRABAJO FIN DE GRADO
AUTOR: Francisco Villalobos Carrasco



FACULTAD DE BELLAS ARTES

CURSO 2021/2022
GRADO EN BELLAS ARTES
Universidad de Sevilla

TRABAJO FIN DE GRADO

**Grado en Bellas Artes
-Universidad de Sevilla-**

CURSO 2021-2022

TÍTULO

Lágrimas de miel: propuestas para un arte del mal

AUTOR

Francisco Villalobos Carrasco

TUTOR

Daniel Bilbao Peña

Lágrimas de miel

propuestas para un arte del mal

TRABAJO FIN DE GRADO
AUTOR: Francisco Villalobos Carrasco
TUTOR: Daniel Bilbao Peña

Agradecimientos a Daniel Bilbao, David Serrano, Fernando García, Jesús Aguilar, Álex “Mitosis” y Santiago Sequeiros.

Imagen de portada

Lágrimas de miel (detalle)

Francisco Villalobos

2017

Óleo al agua sobre cartón

130 x 97 cm

Colección del autor

Fotografía del autor

© del texto, las ilustraciones
(salvo indicación contraria) y el diseño:
Francisco Villalobos Carrasco, 2021

ÍNDICE

1. Introducción	1
1.1. Exposición de motivos y marco de estudio.....	3
1.2. Objetivos.....	6
1.3. Metodología.....	7
1.3.1. <i>Objetivo A</i>	9
1.3.2. <i>Objetivo B</i>	9
1.3.3. <i>Objetivo C</i>	10
2. Desarrollo del trabajo	11
2.1. Los precedentes.....	13
2.2. Prácticas realizadas en el grado.....	21
2.2.1. <i>El primer año académico. Fundamentos de la Pintura II</i> <i>(2014-2015)</i>	21
2.2.2. <i>Estrategias de la Pintura (2016-2017)</i>	26
2.2.3. <i>Videocreación (2016-2017)</i>	32
2.2.4. <i>Grabado II: “Intentos gráficos en torno al miedo” (2017-2018)</i>	38
2.2.5. <i>Arte Público: “Sin sueños” (2018-2019)</i>	45
2.2.6. <i>El proyecto pictórico “Dulce música” (Creación Abierta en</i> <i>Pintura, 2019-2020)</i>	50
2.3. Salidas profesionales y semiprofesionales.....	53
3. Conclusiones	61
4. Notas	69
5. Listado de imágenes	73
6. Bibliografía	79

1. Introducción

1.1. Exposición de motivos y marco de estudio.

Desde que surge el arte, éste ha usado todo tipo de temas (sobre todo con su secularización, claro) para comunicar ideas, sensaciones o emociones, y a la hora de desempeñar una tarea, el individuo hace uso de las herramientas que están a su alcance para llevarla a cabo. Así, al presentar una parte de los ejercicios desarrollados en el Grado, recordamos a Sade y Baudelaire, así como a tantos precedentes que más adelante abordaremos, y decidimos acuñar el término **arte del mal**.

Naturalmente, antes de pasar a detallar los objetivos de este Trabajo, es preciso que situemos al lector respecto a qué describe dicha locución.

La creación de un arte que llamásemos del mal no surge de la nada. Lo cierto es que a nuestro ideal estético le gustaría que fuese así: es decir, crear un arte cuya explicación o propósito fuese un misterio, y no es ajena a esta preferencia que, con el paso del tiempo, hayamos ido abrazando una inefabilidad teórica de la práctica artística, que la falta de herramientas con que interpretar la pieza, objeto de contemplación, dispare la imaginación de espectadores y artistas. Se trata, en definitiva, de evitar el discurso fácil, aunque pueda ser justo y hasta necesario, y de gozar de absoluta libertad al crear: lo cual, naturalmente, choca con cualquier tipo de dogma.

Practicar, por tanto, un *arte del mal*, que atacase los códigos morales del espectador, participaría de ese misterio sólo parcialmente: después de todo, volcar en el soporte demonios externos o internos sí que parece obedecer a un propósito concreto, como el de transmitir un malestar o transgredir determinadas normas de esa moral citada. Sin embargo, dicha transgresión nos permite abordar, de

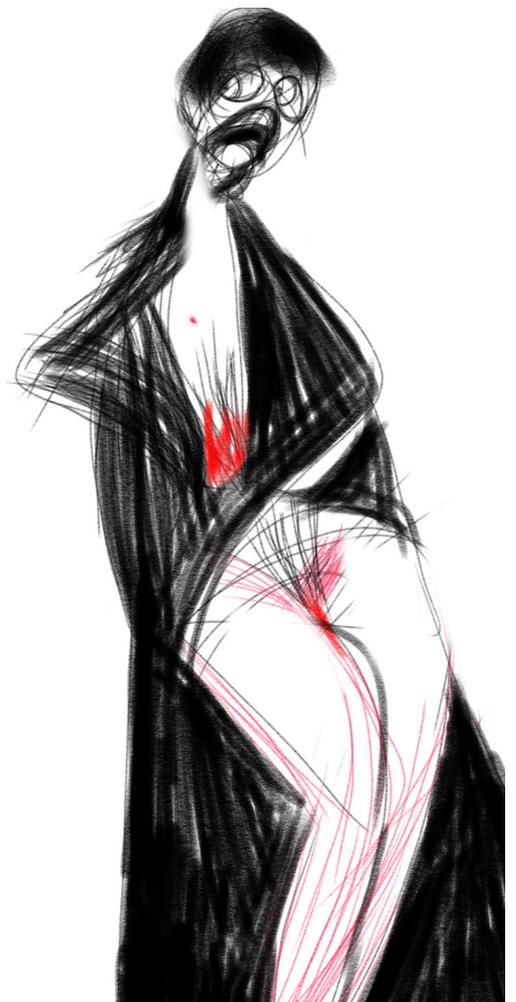
“No tocar, recién sangrado
(agosto de 2021)” (detalle).
Ejemplo de ilustración del mal
“política”...

forma rigurosa (compartimos pretensiones, pues, con Dalí [Raquejo, 2004: 23-24] y Bacon [1962-1986: 82]), imágenes pertenecientes a esferas mentales (toda pieza artística es una imagen mental, de hecho) más allá de esa mencionada normalidad moral, pero también emocional, intelectual, corporal, sexual...

Este *arte del mal* sería, pues, una rebelión contra ella, contra lo natural entendido como estable y aséptico (que nosotros podemos juzgar, por tanto, de artificial): es la búsqueda de la emoción a través de la imagen (con o sin sonidos y/o palabras), pero, a diferencia del resto, esa emoción y esa imagen participan de lo **feo**, lo **grotesco** y lo **desestabilizante**, cuales quiera que sean el medio y el sostén ideológico del artista. Por tanto, tan *artistas del mal* serían los creyentes Martínez Montañés o El Bosco como los más laicos Poe o Ernst Ludwig Kirchner (de hecho, el lector podrá percibir similitudes entre nuestro testimonio y el que refiriese Wolf [2003] en torno a este último), un espectador se enfrenta a ellos con una desazón similar, aun dependiente de su sensibilidad y el grado de transgresión de la pieza, y, por otro lado, resulta estéril defender que es un arte sin objetivo, sin ideas detrás, por mucho que busquemos la pureza a través del vaciado de dichas ideas, de lo concreto (de nuevo, nos hacemos eco de Bacon [1962-1986: 82]).

Por tanto, amén de sostener que es un **arte que busca provocar un malestar (principalmente a través de la deformidad física, psicológica y/o formal), o cuyo tema, estética y/o discurso se asocia (o puede asociarse) a éste** y de haber comentado anteriormente que no disponíamos de un término mejor (o más atractivo) para acotarlo, sí hemos de reconocer que se inscribe en esos dos campos que tanto influyeron a Bacon: **expresionismo y surrealismo**. La

“Felicidad”
... y ejemplo de ilustración del mal
“apolítica”.



asociación de los dos también es visible en otro de los precedentes de que hablaremos más tarde: el cineasta español Jesús Franco, quien mencionara ambos movimientos como una influencia ineludible en su propio espíritu creador (1993: 54).

Éstas son, pues, las constantes de la dinámica que encontramos, a posteriori de su realización, en el conjunto de trabajos propios que figuran en las próximas páginas, y en las de determinados precedentes, a distintas distancias en el tiempo y el espacio, cuyo rastro es perceptible en nuestra propia labor, aun de forma inconsciente. Este trabajo, pues, busca antologizar nuestro *arte del mal*, señalar la influencia de otros sobre nosotros e intentar sacar el trabajo propio fuera de la escena académica. Que es, a fin de cuentas, donde el arte cobra verdadero sentido.

1.2. Objetivos.

A) Contextualizar, frente a la Historia pasada y presente del Arte, las prácticas artísticas que *nosotros* proponemos en este Trabajo.

B) Registrar gráfica y verbalmente una serie de prácticas realizadas (y proyectos planteados) en el Grado con un hilo temático común: en este caso, el *mal*.

C) Proponer, habida cuenta del actual contexto cultural, institucional e industrial, formas en que, llegando (literalmente) al público o no, tales prácticas puedan ser implementadas en el ámbito profesional (o semiprofesional) o, al menos, sea posible encontrar una viabilidad laboral a los conocimientos adquiridos en el Grado y nuestros intereses creativos y técnicos.

Hemos de hacer constar que los objetivos impares (sobre todo, el primero) surgen de la necesidad de cumplir el segundo y están supeditados a

éste: es decir, la intención primordial de este Trabajo es hablar de nuestras intenciones estéticas.

1.3. Metodología.

Amén de las condiciones propias de todo Trabajo Fin de Grado de Bellas Artes, y de las autoimpuestas respecto a los tres objetivos planteados (véase el subapartado anterior), hemos tomado, respecto del “Desarrollo del trabajo”, la determinación de dividirlo en tres partes: una por cada objetivo. Las conclusiones del desarrollo de cada uno de ellos se reflejan, a modo de síntesis de lo plasmado en éstos, en el apartado tercero (“Conclusiones”).

Asimismo, para asegurar una concisión todo lo inmediata posible, de forma previa a la redacción del texto se delimitó cuál debía ser la extensión límite¹ de cada uno de los apartados y subapartados de éste. Es probable que a esto se deba el soslayo de alguna cuestión que hubiese facilitado de la comprensión del lector: esta misma preocupación es la que puede habernos impulsado a explicar en exceso cuestiones evidentes (tanto en el cuerpo del texto como en las notas).

Esa síntesis y las prioridades marcadas en los “Objetivos” y en esta “Metodología” también han determinado el número de ilustraciones usadas en cada uno de los apartados (ninguno de ellos, por otra parte, carece de ellas, pues hubiera sido absurdo).

Toda alusión al arte en este documento incluye cine, televisión, videojuego e historieta (tanto por nuestras propias prácticas como por las de nuestros referentes), aunque, por motivos de claridad, ocasionalmente podamos usar, específicamente, términos que aludan a *artes* (presuntamente) *aplicadas* al diseño o el entretenimiento.

Todas las obras citadas en este texto, y salvo excepción, se nombran según su título castellano y, entre paréntesis (y de ser necesario), su título en su idioma de origen. En caso de tener una obra varias nacionalidades (autor cosmopolita, coproducción cinematográfica...), se listan las variantes imprescindibles separadas por un signo “/”.

De cara a las referencias bibliográficas, a la hora de reseñar una obra de un autor literario (o pseudoliterario, como son los historietistas) en el cuerpo del texto, sin citar su contenido (al menos, no en detalle o en fragmentos concretos), indicamos el año de producción/publicación original de la obra, y no el de la edición consultada. En el listado de bibliografía al final del trabajo, indicamos la edición consultada y no la original (salvo que ambas coincidan). Por el contrario, las citas (en su acepción académica de introducir ideas de otros autores) incluyen ambas fechas, aunque en el índice bibliográfico sigamos haciendo únicamente mención del volumen consultado.

Además, a la hora de citar en el texto obras en varios volúmenes cuya numeración no es continua (es decir, que se reinicia al inicio de cada tomo), se sigue el formato “[año], vol. [nº de volumen]: [página/s]”. Hemos tomado esta decisión de estilo al no aportar las normas APA o Harvard una solución a esta problemática (al menos, en las fuentes aportadas por la Universidad de Sevilla [s.f.] y el University College London [UCL, 2021a y 2021b]).

Por último, queremos explicitar que, de nuevo según la Universidad de Sevilla (s.f.), cuando el texto a citar es muy conocido, obviamos indicar la fecha de la cita. Éste ha sido el caso de la nota 13, alusiva a “El retrato de Dorian Gray” de Oscar Wilde (por el contrario, al aludir a dicha novela en el apartado de precedentes, sí fechamos

la edición original para situar al lector sobre la situación cronológica y geográfica de determinados hitos en el arte).

1.3.1. Objetivo A.

Se ha decidido, en base a la extensión de texto disponible, hacer un repaso breve y (relativamente) cronológico a artistas (más o menos) ineludibles a la hora de hablar de nuestro *arte del mal*, aludiendo a rasgos y trabajos característicos. Es, por tanto, una selección subjetiva, aunque ningún nombre (ni trabajo) que figura en ella sea ajeno a cierta (o evidentísima) aceptación crítica o comercial.

Lógicamente, se facilita y cita toda aquella información o detalle cuyo cotejo pueda resultar más dificultoso para el lector (a fin de no saturar el texto)².

1.3.2. Objetivo B.

De todos los trabajos (y propuestas y proyectos) que hemos hecho en el Grado, hemos escogido los que, a nuestro juicio (baremando objetiva y subjetivamente calidad conceptual, estética y técnica, así como coherencia discursiva entre trabajos y per se), manifestasen más interés³, tanto por sí mismos como en relación a una misma raíz discursiva.

Se han agrupado las obras según pertenencia a sus respectivas asignaturas: aunque esto implique, por ejemplo, que se dedique un apartado a una única pintura (al ser el resto de trabajos de la asignatura deficientes o ajenos a cualquier discurso personal, siquiera el de este trabajo).

Sobre estos proyectos y propuestas se reflejan, en el texto, nuestras intenciones en el momento de realización/planteamiento de las piezas y una visión crítica, a nivel técnico y estético/discursi-

vo, desde nuestra experiencia actual.

1.3.3. Objetivo C.

Para elaborar este apartado, hemos de reconocer que nos hemos guiado por nuestra experiencia como consumidores y creadores de arte y productos culturales (o paraculturales). Teniendo una relativa constancia de los numerosos circuitos en que hoy día se manifiestan (o se demandan) los discursos visuales, hemos decidido proponer portafolios, proyectos y posibilidades laborales-creativas ubicados en el circuito del arte y el del entretenimiento (cine, cómic, teatro...).

2. Desarrollo del trabajo

2.1. Los precedentes.

Es muy posible que todo creador visual que busque inspiración para irrealidades demoniacas deba partir del holandés **El Bosco** (m. 1516)... pero él sólo fue el ala sacra (Bosing, 2000) de un *demonio* que admitía expresiones *más reales*, como nos demostraron después **Goya** (1746-1828; véanse sus “**Pinturas negras**”, 1819-1823) y, desde la literatura más osada (¡aún hoy!), el **marqués de Sade** (1740-1814).

En comparación, no resulta tan amargos los principales textos de un contemporáneo de estos últimos, **Johann Wolfgang Goethe** (1749-1832): es decir, “**Penas del joven Werther**” (“**Die Leiden des jungen Werthers**”, 1774) y “**Fausto**” (“**Faust**”, 1808-1832). Muy cerca en el espacio y el tiempo, el pintor **Henry Fuseli** (1741-1825) también buscó respuestas a sus cuitas emocionales/espirituales a través de imágenes propias de lo que da título a su más célebre cuadro: “**La pesadilla**” (“**The Nightmare**”, 1781-1782).

Este **Romanticismo** acabará transformándose en **simbolismo** y **decadentismo**: ejemplos de ambos son las pinturas del gallo **Odilon Redon** (1840-1916) y el belga **Fernand Khnopff** (1858-1921), y la única novela, colindante con el género de **terror**, de quien bien pudiera definirse como el más mordaz comediógrafo que diera la Inglaterra victoriana: “**El retrato de Dorian Gray**” (“**The picture of Dorian Gray**”, 1890) del irlandés **Oscar Wilde** (1854-1900).

¿Podía hacerse más profunda la herida? Sí. Entre finales del XIX y los albores del XX, en Europa surgen otros dos movimientos en las artes que hicieron gala de romper con cualquier noción reconfortante de éstas: tales son el **expresionismo** y el **surrealismo**.

No es éste el lugar para extendernos sobre las características o integrantes principales de tales movimientos, pero sí podemos apuntar que uno de los miembros del segundo supone uno de los nombres

“Al otro lado del espejo” (1973, Jesús Franco. Fotograma): expresionismo refractario (I).

más importantes (e irreverentes) de toda la Historia del cine: es **Luis Buñuel** (1900-1983). En paralelo, podemos citar otro maestro cinematográfico en el retrato del mal: **Alfred Hitchcock** (1899-1980).

Siguiendo la estela de ambos en la plasmación del **sexo** y la **violencia** más **incómodos**, podemos mencionar otros creadores en un nivel aparentemente más **popular**, como el español **Paul Naschy** (1934-2009) o los italianos **Mario Bava** (1914-1980), **Dario Argento** (1940-) y **Lucio Fulci** (1927-1996). Pero, una vez más, la heterodoxia proviene de un español cosmopolita: se trata de **Jesús Franco** (1930-2013). Su **ambición, premura creativa y frecuente tosquedad, culta y popular a un tiempo, obstinada en crear situaciones humorísticas, terroríficas y/o eróticas**, no es difícil de apreciar en su filmografía, empezando por su primer largometraje “**Tenemos 18 años**” (1959) y acabando por el último film que pudo terminar en vida, “**Al Pereira vs. The Alligator Ladies**” (2012), pasando por otros como “**Necronomicon**” (1967), “**Al otro lado del espejo**” (1973; fig. 3) o la pornográfica “**Das bildnis der Doriana Gray**” (1976), todas ellas inspiradas en autores como **Miguel Mihura, Orson Welles** (de quien fue ayudante), **Goethe, Lewis Carroll** o **Wilde**.

Tal inquietud, eminentemente **corporal**, tiene su eco en el célebre artista pictórico británico (nacido en Irlanda) **Francis Bacon** (1909-1992). Enfrentarse a él implica abordar un autor que, después de todo, busca un cierto minimalismo y depuración en sus planteamientos estéticos. Esto puede contrastar con la verdad de su arte (**figuraciones de dibujo tremendamente inestable en que se cruza la definición extrema con la mancha abstracta, sin apenas solución de continuidad**), pero es precisamente esa búsqueda de la carne agrietada, violenta, la que le convierte en minimalista, pues con ella, con esos pasos dados hacia la abstracción, **pretende actuar sobre el espectador de forma más certera que con una pintura meramente**

“Dos figuras con un mono” (“Two Figures with a Monkey”, 1972, Francis Bacon. Detalle): expresionismo refractario (II).



“Silent Hill 2” (2001, Konami.
Videojuego, ilustración por
Masahiro Ito):
culpa surrealista, hecha narra-
ción interactiva

ilustrativa (el lector puede comprobarlo en el fragmento de la fig. 4).

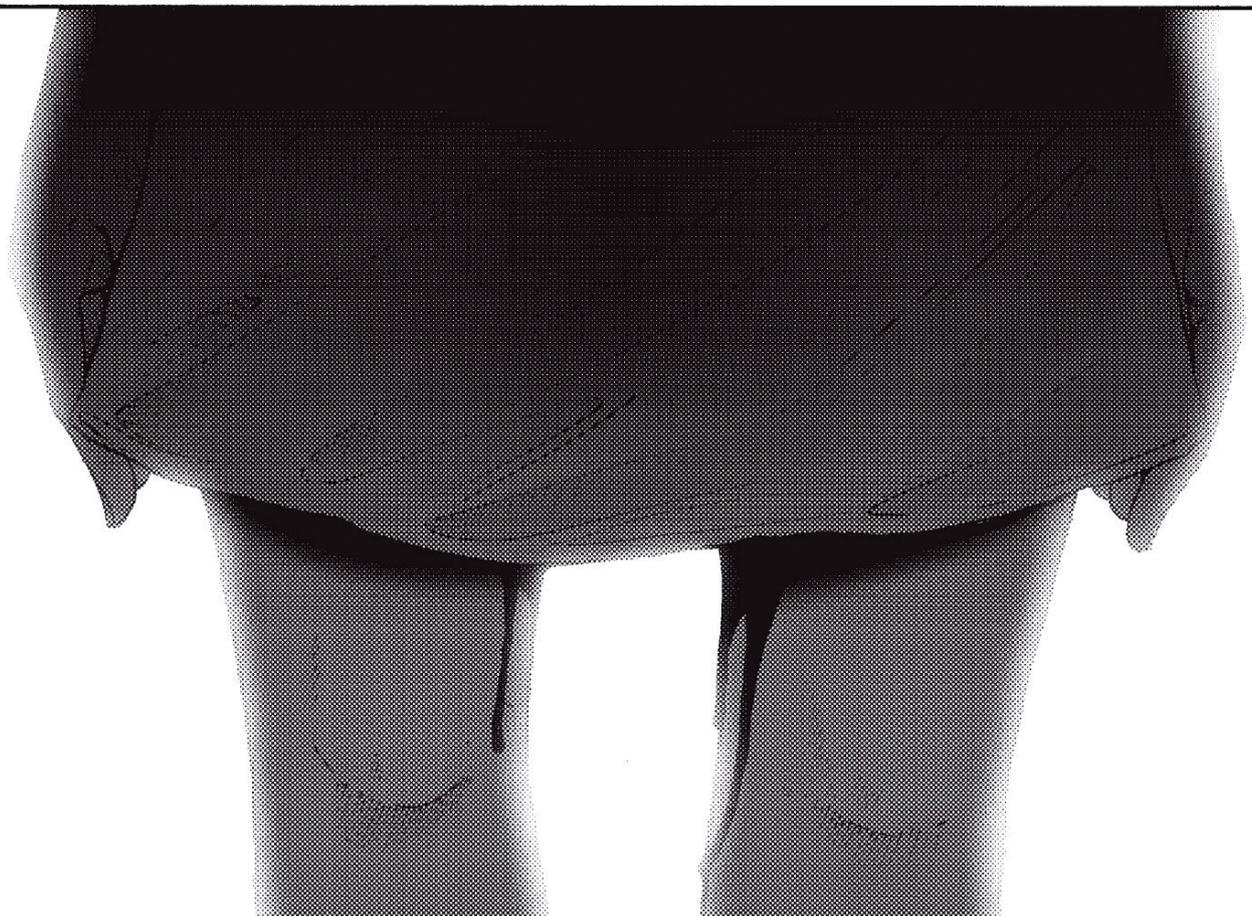
Así, mientras Bacon perpetuaba su leyenda, este horror y este caos, naturalmente, han seguido dando señales de vida en el conjunto de las artes, incluyendo las populares. En el cine, la inocencia —atribuida, por lo común, a todo espectáculo de masas— ha ido deviniendo expresionista y algo lóbrega, como puede verse en **Tim Burton** (1958-). Por otra parte, nuestra dedicación a la pintura nos obliga a citar algunos nombres que han insistido sobre el lienzo con formas e imágenes tensas o extrañas: **Francisco Peinado** (1941-), **Odd Nerdrum** (1944-) o **Curro González** (1960-) son ejemplos de una expresión del alma sin más moda que la dictada por sus ingenios.

Pero volvamos a lo popular: no puede omitirse que, como el cine, todo medio que usa recursos creativos (imaginación y/o técnica) para el entretenimiento puede usarse, como aquel, para decir cualquier cosa. Así, si vemos el **videojuego** como una videoinstalación interactiva (en ocasiones narrativa), ¿resulta posible rivalizar con Bacon o **David Lynch** creando imágenes “humanamente” **inquietantes**?

Sí, y la respuesta tiene nombre de pueblo (ficticio) de la América profunda: “**Silent Hill**”. Nos referimos, de los diversos juegos que componen su saga, al título homónimo (1999), a su secuela (“**Silent Hill 2**” [2001], **fig. 5**) y al remake que el primer juego tuvo unos diez años más tarde (“**Silent Hill: Shattered Memories**” [2009]). Estas tres propuestas involucran al jugador en **tramas de terror con ideas dramáticas y estéticas de una solidez, desasosiego y madurez** que no son comunes de ver en el medio: de hecho, en “Silent Hill: Shattered Memories”, nuestras respuestas a un psicólogo pueden **influir** en la **experiencia de juego**.

Pero antes de los videojuegos, e incluso que la televisión, hubo otro entretenimiento visual —también

“Nijigahara Holograph”
(2003-2006, Inio Asano.
Historieta, detalle de p. 20):
horror surrealista, infantil y
psicosexual



pretendidamente infantil, o para todos los públicos— en el ámbito doméstico: el **cómic**. Un medio con tanta Historia que, naturalmente, ya ha incorporado con cierta naturalidad, y prescindiendo del disfraz del género (**terror**, **erótico**, etc.), el **drama** y la **experimentación gráfico-narrativa**. Son muchas las figuras del llamado noveno arte que han plasmado emociones, cuerpos y sociedades destructivas, pero queremos finalizar este repaso al mal en el arte con tres de esos autores, tres creadores que han decidido abordar la cara oculta de la psique y lo físico.

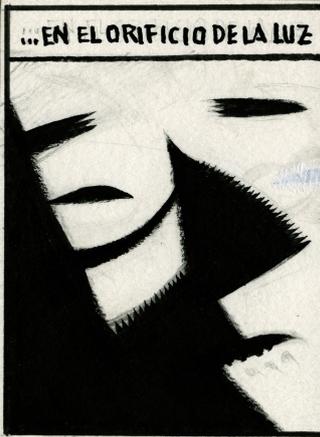
El primero sí pertenece, por pleno derecho, al género de terror: es el dibujante japonés **Hideshi Hino** (1946-), reconocido y célebre por sus fábulas de fantasmas, vampiros, muertos vivientes y toda suerte de “freaks” víctimas de un entorno hostil ⁴. Pero si de terror personal se trata, nos hemos de remitir al estremecedor “**Panorama infernal**” (“**Jigokuhen**”, 1982), en que, a través de un desquiciado pintor, rodeado de una familia de ¿tiernos? sádicos y un paisaje mórbido, vuelve los pasos sobre sus propios parientes y los males del Japón de la posguerra, con un final tan catártico como desesperanzado y agresivo.

Similares ribetes exhibe, sin tanta querencia por la hemoglobina, su compatriota **Inio Asano** (1980-): harto más joven, y hoy integrado en una suerte de *cómic comercial de autor costumbrista*, algunos de sus trabajos revelan un pesimismo estremecedor sobre los japoneses y la vida misma (léase, si no, “**Nijigahara Holograph**”⁵ [2003-2006], **fig. 6**).

Cerrando el círculo abierto por un creyente holandés transcriptor del Infierno, es el turno de referirse al ¿mayor? **expresionista del cómic español: Santiago Sequeiros** (1971-). Su universo tiene capital en una **ciudad** imaginaria **decadente**, a medio camino entre **Sevilla**, el **Berlín de la República de Weimar** y **Gotham City**, llamada **La Mala Pena**. La práctica totalidad de los álbumes de cómic que ha publicado se refieren, cada uno, a uno de los pintorescos personajes

Fig. 7
“Romeo Muerto”
(2021, Sequeiros. Historieta,
original de la página 19):
drama expresionista

LA CONDENA A HUELA HELADA
 LAGRIMA / HIELO
 LA HUELLA
 TADA DE SU P
 EN LOS URINARIOS... EL ESQUELETO DE UN CABALLO CABALGANDO BAJO TIERRA
 ...EL GÜÑO VERDOSO DE LA LUZ... DENTRO DE LA PUTA METALÚRGICA...
 ...LAS MONEDAS... SUDANDO
 EL ALCOHOL LO MANCHA TODO
 ...LA PELO PAJA TIENE LOS MUSLOS DEL HIERRO VIEJO
 LAS MANDS QUE ERAN COMO PALAS ENFERMAS
 ROMEO
 EN LOS URINARIOS... EL ESQUELETO DE UN CABALLO GALOPANDO BAJO TIERRA...
 DE UN CABALLO GALOPANDO BAJO TIERRA...
 manos de ambas manos
 ...Y DENINGUNA... AUTOMUTILACIÓN PSICOLÓGICA



de ésta: son “**Ambigú**” (1994), “**Nostromo Quebranto. El hombre de la mano comida por el tiempo**” (1995), “**Tó Apeirón**” (1996) y, tras más de veinte años de elaboración, “**Romeo Muerto**” (2021, **fig. 7**). Todos ellos son una muestra pura de su abigarramiento formal, sus afilados claroscuros, su desquiciante ¿humor? negro, su hedonismo salvaje y torturado y su amargura infinita. No es, por tanto, injustificado que, entre otros galardones, fuese considerado por el **Saló Internacional del Cómic de Barcelona** como el **Autor Revelación** de 1996.

Dicho todo lo cual, creemos que esta semblanza (probablemente imperfecta) de artistas *culpables*⁶ servirá al lector, si no para comprendernos, sí para recordarle (y podrá comprobarlo en las próximas páginas) que no somos tan originales.

2.2. Prácticas realizadas en el Grado.

2.2.1. El primer año académico. Fundamentos de la Pintura II (2014-2015).

Resulta evidente que lo último que se puede esperar de un alumno de primero de Grado es que se ponga a construir un discurso antes de dominar unas técnicas que requieren años de estudio. Sin embargo, cuando nuestro profesor de la asignatura “Fundamentos de la Pintura II”, Jesús Sánchez Casado, nos propuso crear una pintura a partir del concepto de la “esencia”, vimos una oportunidad para dar salida a nuestras inquietudes. No ya figurativamente temáticas sino también, como se podía deducir del tema propuesto, a un nivel plástico y cromático.

¿Cuáles eran éstas? En la introducción hablábamos del *mal*, el *horror*, lo *desestabilizante*... Éste era, básicamente, el bagaje temático con el que entramos en el Grado: la línea de trabajo en nuestras historietas e ilustraciones previas tenía mucho que ver, aparte de los referentes ya mencionados, con la estética, psicología y filosofía *sadomasoquistas*, a la manera de cierta pornografía (gráfica o fotográfica) heterodoxa y determinados *textos e imágenes terroríficas*, como las del cine de Juanma Bajo Ulloa (aunque éste no sea estrictamente *cine fantástico*). Es decir, nosotros mismos ya tendíamos a hacer un arte del mal desde nuestra misma adolescencia, sólo que no lo habíamos teorizado como tal. Pero volviendo a la pornografía y el erotismo heterodoxos, hay, además, un referente, ya visto en el apartado previo, que sobresale al punto de dar título a la pintura resultante: así, del cine de Jesús Franco, de su lenguaje plástico y particular misoginia (delineada con precisión quirúrgica por el crítico Carlos Aguilar [2011: 42-43]), nace “**Esencia franquiana**”⁷ (**fig. 8**).

Nosotros interpretamos aquella petición de nues-

tro profesor de pintar en base a la “esencia” como una pintura que representara el máximo con el mínimo. El grado de abstracción y fuerza visual logrado por Franco en algunas de sus películas (véanse “Las vampiras” [1971, **fig. 11**] o “Mil sexos tiene la noche” [1983, **fig. 12**]) bien encajaba con tal premisa, y en “Esencia franquiana” se dan cita dos de los rasgos de aquellas: un sentido primitivista/animal/místico de la mujer (nos situamos antes en el plano de lo mágico que de lo humano) y la interacción atmosférica entre colores.

Por otro lado, no podemos dejar de apuntar un hecho problemático: nuestra defensa en el aula de la pieza como una suerte de esencia femenina, de representación del concepto del “eterno femenino” tomado del “Fausto” de Goethe. Aquí puede apreciarse nuestra escisión mental y emocional: por un lado, somos perfectamente racionales, asertivos y relativistas con el sexo que desean la mayoría de los hombres, esto es, la mujer. Es decir, una mujer no es más que una mujer, un ser humano no tan distinto de un hombre: naturalmente, es una obviedad, pero nos sirve para desmontar toda la mítica que hay en torno a ella, cuando lo realmente sano es representarla como un sujeto más allá del deseo del hombre. Esta es, naturalmente, la perspectiva feminista, que situaría, con toda lógica, a las Guerrilla Girls muy por encima del trabajo de un José Luis Guerin en algunos de sus films, cuya herencia de Goethe resulta, para nosotros, un tanto trasnochada.

Nuestro problema es que nos sigue atrayendo la representación sexualizada de la mujer. Suponemos que esta tensión influye en que nuestras representaciones de las mujeres tiendan a convertirlas en víctimas y/o victimarias de violencias psicológicas y/o físicas, que nos sea imposible centrarnos únicamente en su belleza. Y esto, en plena continuación de la tradición de Franco (también con hondas raíces en el Romanticismo), es lo que marca el carácter erótico y calma-

Fig. 8
“Esencia franquiana”



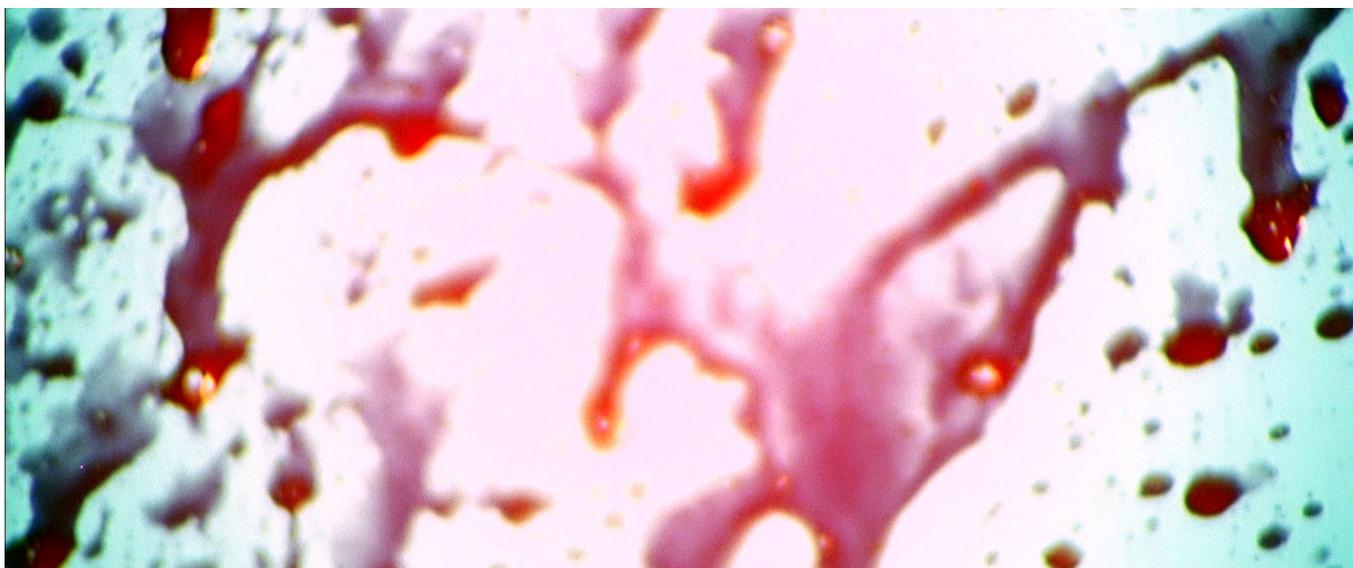
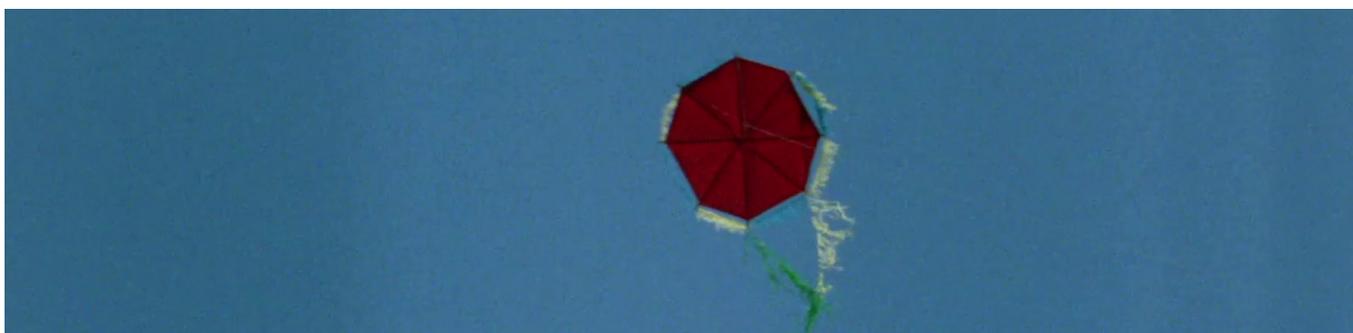
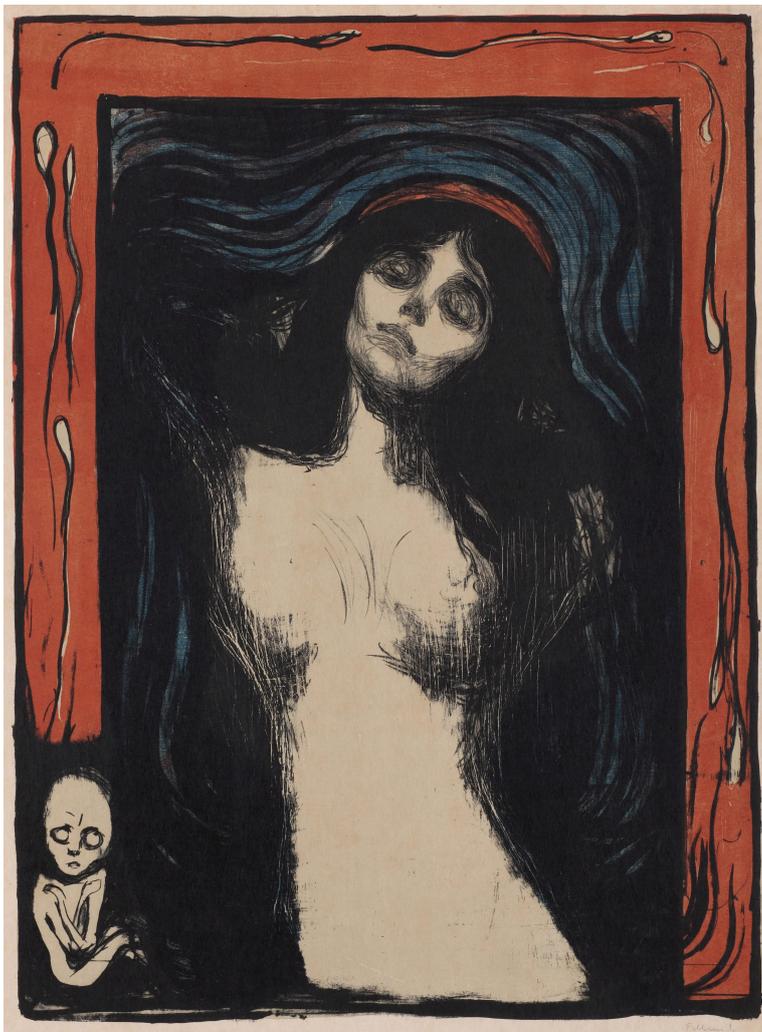
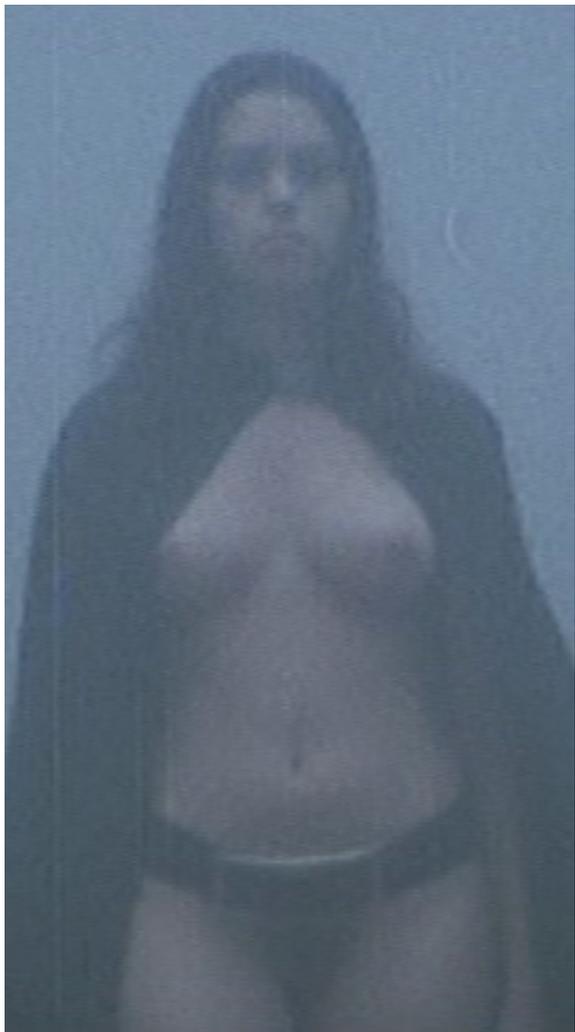


Fig. 9

“El ataque de las vampiras”
(1974, Jesús Franco. Detalle de
fotograma)

Fig. 10

“Madonna” (litografía por
Munch)

damente agresivo de la que aparece aquí, que cita de forma inconsciente (es decir, no estaba planeado) a la condesa Irina Von Karlstein de “El ataque de las vampiras” (“La comtesse noire”, 1974, Jesús Franco, **fig. 9**), la cual, a su vez, parece basarse en la “Madonna” de Munch (1894-1905, **fig. 10**).

A pesar de la tosquedad de su ejecución (el soporte es cartón de pintar, y consideramos que deberíamos haber difuminado aún más el fondo, en el que se cruzan las líneas perfectamente definidas con una extrema falta de definición, lo cual acaba resultando contraproducente si la intención era simular el fondo desenfocado de una película) y de la problemática defensa en el aula (nuestro nerviosismo hizo que no mencionáramos a Franco, y, por otro lado, debimos habernos comunicado mejor con el profesor en relación a los recursos plásticos de plasmación del fondo), sigue teniendo, para nosotros, un cierto valor estético, precisamente, en ese uso del color, en la sugerencia de la otredad a través del minimalismo figurativo. Es por tales motivos que encuentra su hueco en este trabajo.

Fig. 11

“Las vampiras” (1971, Jesús
Franco. Detalle de fotograma)

Fig. 12

“Mil sexos tiene la noche”
(1983, Jesús Franco.
Fotograma)

2.2.2. Estrategias de la Pintura (2016-2017).

Cuando abordamos la mayoría de los ejercicios de “Estrategias de la Pintura”, impartida por Alberto Mañero, podríamos decir que nos entregamos a una suerte de *existencialismo corporal*. Esto se ve claramente en los dos cuadros que destacamos de nuestro paso por tal asignatura. El resto permanecen aún hoy inacabados, y no tenemos previsto que salgan de tal estado (tal es el desinterés que nos suscitan, al contrario de los que siguen).

Lo cierto es que entramos en la asignatura con *intenciones* abiertamente *ambiciosas*. Entonces habíamos llegado a la conclusión de que difícilmente se podía llegar más lejos que Edward Hopper, cruzando una figuración impoluta, de influencia fotográfica, con composiciones y color altamente evocadores de una soledad inquietante, a lo cual no debía ser ajena nuestra admiración por dos de sus herederos en el plano cinematográfico: Hitchcock y Lynch (ya vistos en el apartado 2.1, de precedentes). Sin embargo, esto chocaba con, de nuevo, nuestras *aptitudes pictóricas subdesarrolladas*, y cierta torpeza literaria al explicar, en una declaración de intenciones inicial, cuáles eran nuestros propósitos en la asignatura. No obstante, podemos decir que las clases, centradas en ir configurando un lenguaje propio a partir de la pintura de dos modelos del natural, nos sirvieron para, por fin, *aprender* de verdad a pintar personas. Aun así, no tardamos en abandonar el realismo propio de las clases y Hopper para pasar a decantarnos por un *lenguaje* completamente *expresionista*, a ese existencialismo corporal con que hemos iniciado este apartado, con una muy fuerte deuda con Bacon.

El primero de dichos cuadros abraza la *abstracción* a partir de la *figuración* de los *modelos* de que disponíamos en el aula: se tituló “**El día que Robert conoció a Chantal**” (fig. 14, y boceto en fig. 13). Su condición filoabstracta obedece a la meta que nos planteó el pro-



Fig. 13

“El día que Robert conoció a Chantal” (boceto)”

Fig. 14

“El día que Robert conoció a Chantal””



fesor, crear una suerte de “*action painting*” partiendo de los modelos. Esto nos sirvió para *experimentar* de forma extrema con grafismo, mancha y color. El título que acabó recibiendo lanza sendos guiños a dos creadores: uno es Robert del Naja, artista plástico y músico miembro del grupo Massive Attack, tendente a crear densas atmósferas sonoras, en ocasiones un tanto agresivas, marcadas por la expresión melancólica o violenta de los sentimientos (el disco paradigmático de esta tónica sería “Mezzanine” [1998]). La otra es la cineasta Chantal Akerman, cuyo trabajo es siempre un tanto experimental, marcado por la tensión entre sutileza, soledad y la emoción descarnada, apasionada, como puede verse en films tales como “Saute ma ville” (1968), “Toute une nuit” (1982), “D’est” (1993)... Con esas influencias, no es complicado entender la *violencia cromática y plástica* que transmite la pintura, cómo representa la imposibilidad de cierta estabilidad/tranquilidad corporal/matérica, eminentemente amorosa (o desamorosa, o antiamorosa).

La segunda, por otro lado, está mucho más próxima a nuestro trabajo habitual como artistas, en tanto que su figuración es relativamente más convencional. Su título es el mismo que el de este texto: es “**Lágrimas de miel**” (fig. 15). El nombre procede de un proyecto de cómic previo a nuestra entrada al Grado (que será retomado, bajo otro nombre, en el apartado 2.2.4, pag. 45), en el que teníamos a una protagonista masoquista que lloraba miel, lo cual nos permitía abordar mecánicas de esa índole sadomasoquista que solíamos tratar antes, y, además, volcarlo en un título que, por mera casualidad, también era el nombre de un disco de Café Quijano. ¿Qué tienen que ver el cuadro y dicho proyecto? El primero surge como respuesta a la actuación que preparó Mañero de un músico en el aula. Éste era un saxofonista, y “Lágrimas de miel” trataba de un músico de jazz enamorado de una cantante (de nuevo, puede apreciarse la mítica del poeta/músico, presente en los films de Jean Cocteau o los ya citados Fran-

Fig. 15
“Lágrimas de miel”



co y Lynch). Esa escena musical nos recordó nuestro propio proyecto y, al estar en el aula abocetando el cuadro, preferimos volcar este mundo interior propio vinculado a la música. Después, sin embargo, aquella composición que habíamos abocetado sobre papel se transformó en algo mucho más somero: una figuración de dos mujeres desnudas sobre un violento fondo rojo, sin más (recordamos que teníamos muy claro, en el aula, que el fondo debía ser de un rojo particularmente intenso, pero algo más frío y apagado que el de las tintas planas de un Sequeiros). Era el tratamiento plástico de ambas, abiertamente expresionista, a la manera de Franco y Bacon, el que marcaba toda la atmósfera del cuadro, el que nos llenaba entonces y nos llena ahora, pues, esta vez sí, estamos expresando nuestra preocupación central, ese horror erótico esbozado antes, con una energía particular. Resulta una creación prácticamente accidental, si nos fijamos en la cadena de sucesos que acabaron provocándola: músico interpretando música sacra en el aula – historia erótico-terrorífica de jazz y mujeres – fondo rojo – creación frenética en casa, de noche y bajo luz artificial, para entregarlo muy poco tiempo después. No teníamos grandes pretensiones con él, sólo hacer una pintura (es decir, un ejercicio de clase más) lo mejor posible en el escaso tiempo de que disponíamos, y ese automatismo expresivo inesperado acabó dando unos frutos que aún hoy seguimos apreciando. Creemos que no es para menos: el estilo, lejos de la corrección académica y próximo a esa pintura que actúa directamente sobre el sistema nervioso que postulaba Bacon (1962-1986: 12), tiene hondura trágica, y aunque pudiésemos detenernos aquí en los pormenores de por qué funciona a nivel compositivo (es agobiante, un primer plano demasiado grande y cerrado para el espectador, sin apenas aire), gráfico-plástico (fluidez de la mancha, rupturas violentas puntuales, como en la boca de la chica del fondo) y cromático (colores entre la gelidez y lo cálido, con una cierta saturación),

es decir, estético y emocional, difícilmente podríamos volver a ejecutar algo igual, ya que su misma ejecución, como ya hemos señalado, tuvo mucho de fortuito, de avanzar de forma imprevista sobre la intuición sólida en torno al color y la forma.

Los formatos fueron, habitualmente, grandes: a partir de un determinado momento del curso se fijó, como formato mínimo para los ejercicios, el 60-figura (130 x 97 cm). En esas proporciones se ejecutaron las dos piezas citadas. El procedimiento también estuvo influenciado por el profesor de la asignatura, Alberto Mañero: fue, básicamente, el óleo al agua, aunque en “El día que Robert conoció a Chantal” también se utilizó el acrílico creado en directo para poder empastar con pigmento de la forma más pura posible.

Por concluir, podemos exponer de los dos cuadros seleccionados que comunican ideas ominosas que nos resultan estimulantes emocionalmente, aunque podamos no compartirlas en su totalidad (y, de todos modos, nuestra visión del mundo no es tan relevante en el plano académico).

2.2.3. Videocreación (2016-2017).

De nuestro paso por la asignatura rescatamos la totalidad de los trabajos realizados, debido a sus cualidades conceptuales y a su coherencia de discurso entre sí y con el presente Trabajo.

Tras la lectura de los dos subapartados previos, nos damos cuenta (y suponemos que el lector también habrá caído en ello) de que aparece, de forma recurrente, una condición, temática o espíritu que podemos denominar *erótico-miserable*: en verdad, no es otra cosa que la expresión del manido tema del Eros y el Tánatos, de la proximidad de las experiencias sexual e inmoladora, del sentimiento trágico, imposible y doloroso del amor, de lo inasible y fantasmagórico de éste. Así, dicha condición aparecerá en los tres trabajos de Videocreación que pasamos a reseñar, con matices más y menos explícitos. Curiosamente, aparece, por vez primera, el humor.

Nuestras incursiones en el mundo del videoarte vienen marcadas por el apremiante deseo de hacer cine, después de haber sido un espectador atento a las posibilidades del séptimo arte (cosa que no sorprenderá al lector si éste recuerda el detenimiento con que hemos hablado de diversos cineastas, y en particular de Jesús Franco, en las páginas previas). Así, es probable que entrásemos a la asignatura (impartida por Rocío Arregui) más pendientes de hacer cine que videoarte: pero lo cierto es que estábamos, sobre todo, dispuestos a hacer un cine experimental, y la profesora nos refirió en sus lecciones que la única diferencia entre cine y videoarte era una cuestión de circuito de exhibición, es decir, de ser exhibido en cines comerciales o el circuito del arte (galerías, museos, etc.). Probablemente a esto se deba que haya una cierta tendencia a lo narrativo en los trabajos propuestos.

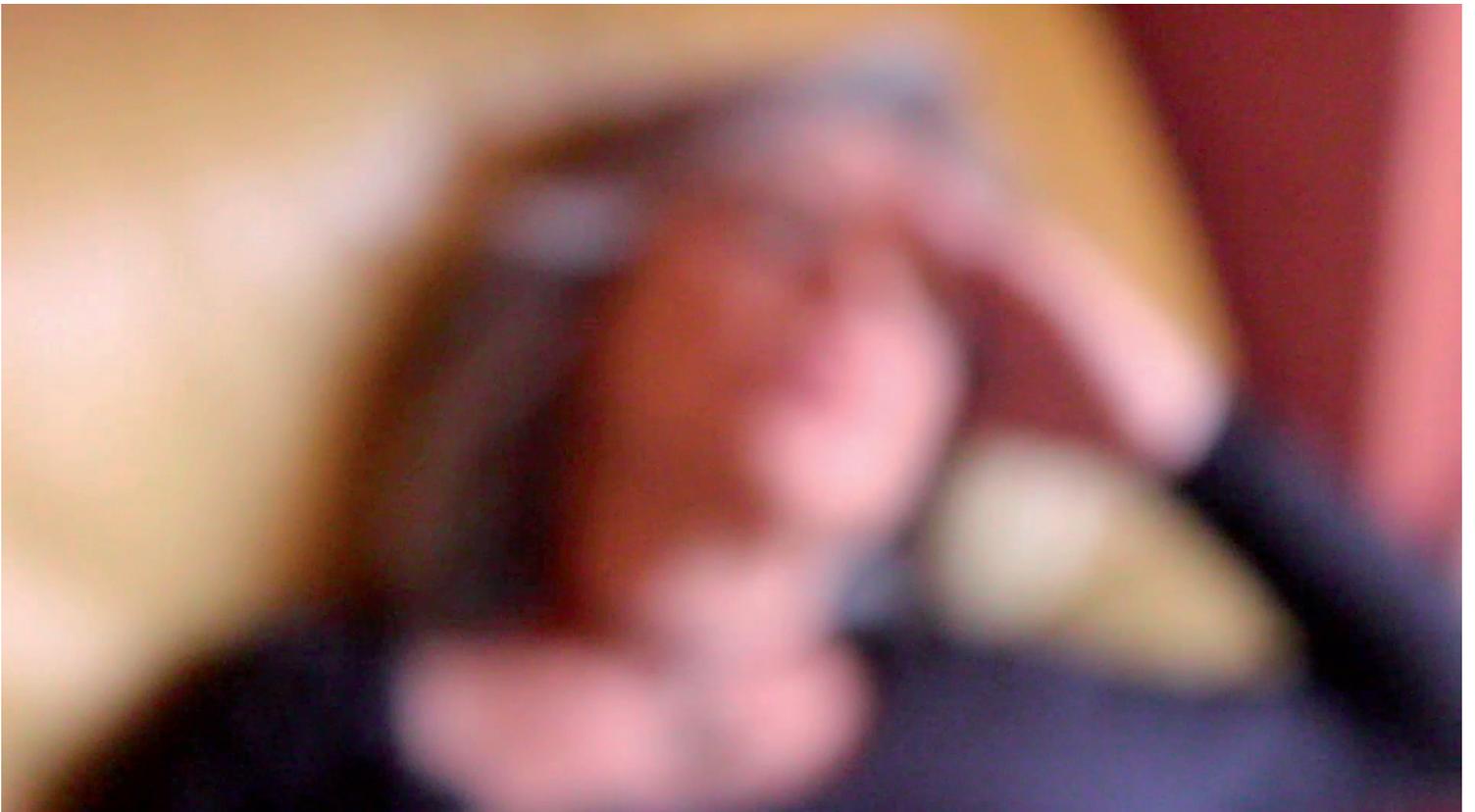
La primera pieza, “**Los pies de mi ex**”, es, precisamente, la humorística. Se nos propuso que hiciésemos un poema visual en torno al morfema “ex”, y

nosotros pensamos que bien podía ser un poema visual una videocreación humorística en torno a esta cuestión (para nosotros, el mejor humor siempre es poesía). De forma casi inmediata surgió una pieza que trataría, precisamente, sobre los pies (¡de nuevo el fetiche corporal!) de la expareja del presunto autor del vídeo, un checo llamado Franz Cjeszk⁸. Podríamos haberlo basado únicamente en un plano fijo de dichos pies rozándose y contoneándose, y sólo con ese título ya estaría abonada la ironía y nuestro posdadaísmo, pero quisimos retorcer la pieza introduciendo, al inicio, una suerte de película de serie Z sobre una hipotética invasión de cafeteras intergalácticas sobre la República Checa. Sin embargo, al decidir el autor del vídeo que la situación política de Centroeuropa no le importa lo más mínimo al espectador, éste decide poner en pantalla los pies de su “ex”. Todo esto manifiesta un absurdo con cuya expresión estamos conformes, pero, paradójicamente, el trabajo fue recibido sin risa o sonrisa alguna durante su proyección en el aula. No podemos dejar de señalar dos particularidades que marcaron, favorablemente, la grabación del vídeo: una fue el concurso, sin los inconvenientes que más tarde tendríamos con otras actrices, de nuestras compañeras de clase Irene Pérez Ariza (en el papel de la presunta “ex”) y Katherine Joelle Walker (que escenifica un chiste en torno al teatro negro checo) en sendos papeles interpretativos. La otra fue que se rodó con nuestro smartphone, en muestra de las posibilidades creativas que ofrecen ciertos aparatos de uso doméstico y relativo bajo coste (sobre todo, frente a lo que entraña la creación sobre película fotográfica y cinematográfica).

El segundo trabajo, “**Dentro de la caja**”/”**Inside the Box**”⁹ (véase el último plano del vídeo en **fig. 16**) fue más serio, tal vez por surgir como una colaboración con una alumna del Conservatorio de Danza Antonio Ruiz Soler (Sevilla), Nerea Fornell (que figura como coautora del trabajo). El punto de partida

fue un fragmento de “Ciudad de cristal” de Paul Auster (1985), hasta tal punto que, avanzado el proyecto, éste iba a haber incorporado una voz en “off” leyendo esa porción de texto. Lo que nos había atraído de ella era cómo hablaba de un personaje aislado respecto del resto del mundo: esto nos permitía incorporar una idea que aparecerá esto nos permitía incorporar una idea que aparecerá en el proyecto de cómic y película “Lágrimas de miel/Sin sueños” (apartado 2.2.5, pag. 45, y apartado 2.3, pag. 58), la del artista destruido por su propia fantasía. Queda patente la influencia de Cocteau y sus ensoñaciones cinematográficas en torno a la condición de poeta. Finalmente, descartamos la citada voz en “off”, y sólo acompañan a la gesticulación y baile de los dos actores (Fornell y un chico cuyo nombre de pila era Antonio, que es como aparece acreditado al final del vídeo), aparte de una iluminación y escenografía lóbregos (ejecutados en nuestro mismo domicilio académico), música de Massive Attack (recuérdese la referencia en la pintura “El día que Robert conoció a Chantal”) y Chavela Vargas. Su mayor virtud probablemente sean sus imágenes de apertura y cierre: su mayor defecto, su afectación (a lo que no ayudan el sentimiento visceral de uno y otro tema musical¹⁰). Además, no estamos muy seguros de haber entendido bien lo que significa filmar una danza, aunque Fornell, como coautora, era tan responsable de cómo aparecía en pantalla y qué hacía como yo mismo. Ella, por su parte, volvía a interpretar una más de esas “femmes fatales” que aparecían ya en trabajos previos.

El tercer trabajo, “**Blues for Trumpet, Eyes, Knife and Mirror – Take One**” (“Blues para trompeta, ojos, cuchillo y espejo – Toma uno”, véase un plano en **fig. 17**) podría tomarse como una suerte de improvisación de montaje en torno al tema del voyerismo. No resulta nada extraño si se tiene en cuenta que los principales referentes cinematográficos eran Franco, Lynch y el Ingmar Bergman de “Persona” (1966), a los que pue-



de sumarse el existencialismo de un Robert Bresson en su film “Mouchette” (film que no hemos visto, pero cuya trama conocemos por Tribe y Jana en su reseña de la pieza artística homónima [2007: 66]), habiendo estado a punto de titularse el vídeo “El día que iba a ver Mouchette”).

En origen, el vídeo iba a haber sido una suerte de poema en torno a la relación de afectos y odios (y posiblemente incesto, por continuar con la senda sucia vista en trabajos anteriores) de dos ¿hermanas? y su madre. Los tres personajes debían tener la profesión de actrices, pero en el caso de las hermanas, una hubiese sido una actriz de prestigio y la otra, una porno: una dicotomía similar a la que propusiese Sade en sus *Justine y Juliette*. Desgraciadamente, la imposibilidad de encontrar actrices que pudiesen hacer un hueco en su agenda para interpretar dichos papeles motivó que, al final, sólo hubiese un único papel a interpretar en la pieza, el de la madre, del cual se hizo responsable Mila García.

Así, el resultado, planteado como un bucle, refleja una especie de pesadilla en torno a una actriz que se ve obligada a sufrir la imaginación erótico-trágico-voyerista de su demiurgo (hasta tal punto que nosotros mismos aparecemos reflejados en un televisor en un plano). Es decir, reaparece la idea de la conflictiva relación entre creador y creación que ya contemplábamos en “Dentro de la caja”, pero lo que allí obedecía a una narración casi sencilla y a la extrañeza contenida en los mismos planos y escenas aquí se transforma en una asociación libre entre planos aparentemente inconexos, con textos recitados, dibujos propios y ajenos (de Egon Schiele, más concretamente), efectos visuales... Todo con el propósito de generar una cierta sensación de inquietud, de ensoñación. Resulta fundamental para nosotros, del conjunto de dicha pieza, el monólogo interpretado por García, similar al de Auster que finalmente se excluyó de “Dentro de la caja”, en que damos algunas claves de nuestra filosofía

creativa, del drama de crear y convivir con el propio arte. Es decir, nuestra preocupación sigue siendo que parece que necesitamos la propia ficción para vivir.

Para nosotros, hoy, siguen teniendo vigencia algunos elementos de estos vídeos (algunos planos de “Dentro de la caja”, el monólogo poético en “Blues...”), pero no sabemos si, en conjunto, reúnen los suficientes valores para difundirlas públicamente, fuera del aula. Está, claro, el inconveniente de que su sonorización se hizo sin los debidos permisos legales para exhibición pública: ello implicaría un nuevo montaje de sonido, y posiblemente de imagen. Si se remontasen, creemos que sí sería viable su exhibición: aparte, serían de interés como trampolín para otros trabajos de mejor factura o mayor responsabilidad (incluso en cometidos técnicos para otros artistas).

2.2.4. Grabado II: “Intentos gráficos en torno al miedo” (2017—2018)

Lo erótico-miserable se desvanece momentáneamente (aunque no lo hiciésemos de forma consciente) y, al hacerlo, el foco deja de estar en el cuerpo y el ser humanos y sus derivaciones. ¿Un cambio hacia lo espiritual? Sí y no: difícilmente pueden separarse, en el individuo, los afectos y lo que ocurre en su cuerpo, y no sólo en el plano sexual.

A pesar de la homogeneidad demostrada por los trabajos de las dos asignaturas/apartados previos, lo cierto es que sólo aquí se nos empezaba a pedir un proyecto conjunto basado en las distintas estampas que hiciésemos. Es por esto que, desde un primer momento, éramos conscientes de que, tarde o temprano, las distintas estampas que desarrollásemos en la asignatura habrían de tener un nexo común, y por tanto empezamos a hacer conscientemente un arte del mal. Así, las primeras, que obedecían a crear experimentaciones con distintos tipos de plantillas, objetos y formas de entintar las matrices, no estarían tan sujetas a un discurso coherente, funcionando más como experimentos: en cambio, las postreras sí estarían plenamente insertas en dicho discurso.

Revisando nuestros archivos de la asignatura, encontramos que titulamos el proyecto “**Intentos gráficos en torno al miedo**”, y lo cierto es que el subtítulo del presente Trabajo también podría haber sido ése. Si una de las estampas lleva como título “**Antología entrópica de disgustos guturales**” (un nombre intencionadamente barroco, **fig. 18**), bien podría decirse que estos grabados son, en sí, una antología de posibles miedos.

Ya entonces enunciábamos (y así lo sostuvimos también en otra asignatura cuyos resultados preferimos obviar) que nos oponemos a una exploración analítica del miedo en el arte: nos parece, sencillamente,

Fig. 18
“Antología entrópica de disgustos guturales”



contradictorio, y absurdo, pues ése es un cometido de la psicología.

El interés del arte, precisamente, reside en su capacidad de expresión de lo inexplicable, de lo que es *sensorial o emocionalmente*. Creemos que, por ejemplo, difícilmente se puede reducir a palabras (o teorías) lo que es capaz de expresar la pintura o el boceto de un árbol: cuando aquello que quiere ser expuesto gráficamente es, sencillamente, una sensación o una emoción, lo que se busca (o lo que buscábamos) es ser fieles a ésta, hacer uso de la imagen para evocarla/invocarla. Así, aunque consideremos que resulta hartamente irrelevante nuestro grado de aprensión, nos hubiera resultado contraproducente recurrir, precisamente, a manuales científicos (o libros de divulgación) para plantearnos nuestro proyecto, porque lo que nos atrae del miedo es, precisamente, su arbitrariedad, su visceralidad, su misterio.

Es posible que nos equivoquemos, pero estamos firmemente convencidos de que este tipo de arte requiere antes la introspección que una codificación racional.

Será por esto que, al bucear en nuestro inconsciente en busca de imágenes que transferir a las planchas, el cuerpo sigue teniendo un papel importante: no sólo por el hombre desnudo de “**El espejo**” (**fig. 19**), sino por un elemento tan gráfico como una pierna cortada (con una etiqueta en la que quisimos denotar su pertenencia a un hipotético departamento de Anatomía de la Universidad) en “Antología entrópica de disgustos guturales”.

Puede apreciarse, pues, un posible aumento de la pretenciosidad, pero creemos que ésta queda contrarrestada por la ironía: evidentemente, el barroquismo o culteranismo literario de los nombres citados no puede ser tomado demasiado en serio. Precisamente, el título que lleva la única estampa claramente abstracta de las cuatro, creada en ese periodo inicial ex-

Fig. 19
Un reflejo vacío en “El espejo”



perimental, “**Apólogo abstracto del Demonio**” (fig. 20), estaba fuertemente influido por el cineasta y pintor Francisco Regueiro, cuyo discurso resulta siempre equidistante entre comedia y tragedia, entre el chiste y la poesía. Aun así, esta dicotomía poesía/humor acaba resolviéndose en favor de la primera (lo cual, en nuestro caso, implica el concurso de lo desagradable), si uno hace balance con las tres estampas citadas y una cuarta, el fotograbado “**Garrote**” (fig. 21), en que cruzamos el tema de la auto estrangulación y los fundidos según el estilo de Bacon.

Aunque “Garrote” pueda tener sus valores, creemos que las otras tres estampas son más valiosas, si no por su ejecución (insistimos en que, para que las planchas hubiesen tenido un acabado satisfactorio, hubiésemos requerido el doble de tiempo), sí por lo que plantean: “Antología entrópica de disgustos guturales” por su exploración desinhibida, jocosa y caótica de elementos desestabilizantes (recuérdese “Los pies de mi ex” en el apartado anterior, y también los trabajos del pintor Curro González, influencia inconsciente), “El espejo” por concentrar ese caos en un único elemento (un reflejo vacío, ése que en ocasiones ve el artista o el individuo cuando intenta averiguar quién es en verdad, o si es realmente original), y “Apólogo abstracto del Demonio” por buscarlo a través de la forma abstracta y el color.

Es, precisamente, el cambio a una expresión más contenida lo que nos mueve a preferir este último por encima de los otros tres, aunque sea un camino que, hoy por hoy, no nos interese demasiado: la culpa la tienen las artes narrativas/secuenciales, que toman el protagonismo en el apartado que sigue.





2.2.5. Arte Público: “Sin sueños” (2018-2019)

Hablar del proyecto “Sin sueños”, abordado en la asignatura Arte Público, implica remitirse, no al año académico en que se abordó en clase, sino a unos cuantos años atrás, pues su origen pertenece a la época previa a nuestra entrada en el Grado.

En aquellos tiempos, inquietos por idear historias para cómics o películas, se nos ocurrió una historia sobre sadomasoquismo (no sólo sexual, sino también emocional) con la estructura de una muñeca rusa (o puesta en abismo, por utilizar la terminología propuesta por el escritor francés André Gide [1956: 16-18]). Con el tiempo fuimos ahondando en la escritura del guion y fruto de ello fue una historieta corta que publicamos en su momento (Villalobos, 2012), la cual versaba sobre un episodio de la vida de una de los protagonistas de la historia. Entonces el título del proyecto era “Lágrimas de miel”¹¹, cuyas connotaciones han motivado que diese título a una pintura del Grado (vid. apartado 2.2.2, pag. 26, en que explicamos tales connotaciones) y al presente Trabajo.

Entre esa publicación y la propuesta de Arte Público, seguimos teniendo en cuenta el proyecto y es por eso que, al recibir total libertad en cuanto a idea y medio creativo en dicha asignatura, recurrimos a los que teníamos pendientes “en el cajón”, y resultaba que el principal de cuantos teníamos guardados era éste. Lógicamente, en el periodo de tiempo citado, habíamos estado desarrollando (aun con posible torpeza) la trama, los personajes y la estructura narrativo-secuencial, y esto se vio reflejado en el proyecto entregado. También cambió el nombre (una decisión que hoy nos parece cuestionable), pasando a llamarse “Sin sueños”, más por estética que por parecidos con piezas artísticas ya existentes (vid. apartado 2.2.2, pág. 26).

Finalmente, la propuesta se configuró en un díptico de dos partes consecutivas consistentes, respectiva-

mente, en un cómic y una película (véase, en la **fig. 22**, una página con dos viñetas pertenecientes a un hipotético “storyboard” de ésta), mezclando no sólo medios, sino formas de abordarlos: lo verosímil da paso a lo inverosímil, lo narrativo deviene poético, se cruzan la animación y la imagen real, voces en “off” (incluso en la parte de historieta, a modo de cartelas) comentan, explican u oscurecen la interpretación de lo leído/visto... Se antepone, pues, la sensación al sentido de una narración tradicional. Y aunque sea, por tanto, difícil establecer una sinopsis literaria de “Sin sueños”, podría decirse que todo lo que en él se contiene se basa en lo siguiente:

“2007. En una ciudad occidental cualquiera vive Alicia, una adolescente taciturna y solitaria con una gran querencia por lo terrorífico y la fantasía. Tras un hecho profundamente desagradable en una noche de Halloween, se vuelve aún más huraña de lo habitual, enrareciéndose su relación con su entorno a la par que entabla contacto, por SMS, con un individuo que dice ser un asesino, y que se apoda el ‘Lobo’, que tal vez tuvo que ver con el incidente que la trastornó... Esto, en verdad, es el guion cinematográfico que un músico de ‘jazz’, Juan Fausto, está escribiendo bajo chantaje para un oscuro empresario, Aristides Miroga, a la par que se enamora de una cantante a la que quiere convertir en la protagonista de su proyecto... Pero estos hechos no son más que el guion inacabado de un cómic de un estudiante de Artes, llamado Juan Fernández...”

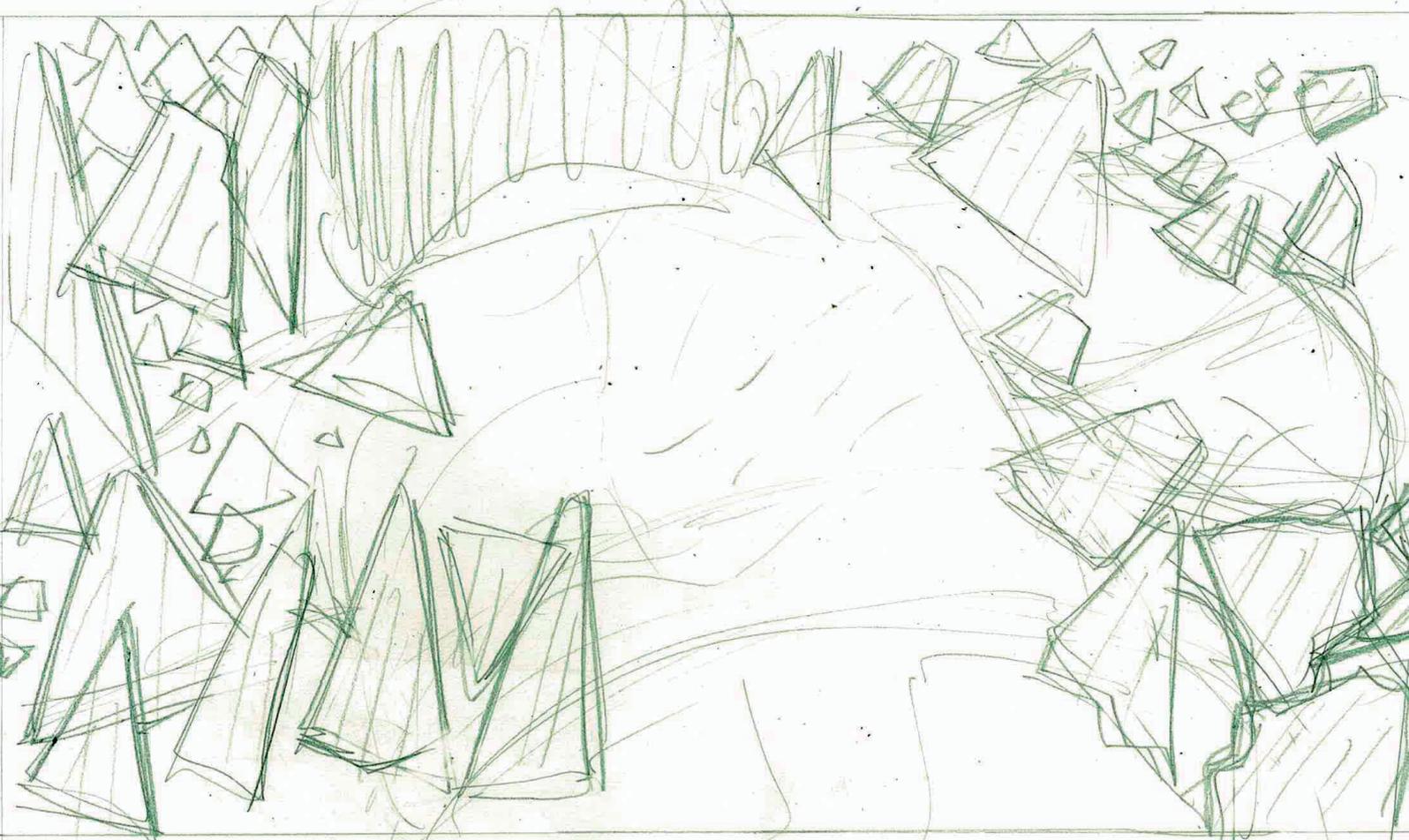
En su forma final, podemos decir que “Sin sueños” trata sobre la volubilidad de las emociones y, como en propuestas previas, la relación de las personas con las ficciones (y no sólo las que generan los productos culturales, sino todo lo que puede imaginar un indi-

Fig. 22
Violación y metamorfosis en
“Sin sueños (Parte II)”



Acción: En mitad de la calle solitaria, en plena noche, el estudiante Juan procede a penetrar a la fuerza a la cantante.

PART 2 (IMAGEN REAL) - ESCENA 70 - PLANO 14



Acción: la cantante se convierte en trozos de espejo.

PART 2 (IMAGEN REAL) - ESCENA 70 - PLANO 14

viduo, sus ilusiones y sus miedos): Alicia, cual Quijote, parece estar influida por los libros góticos que lee; Juan Fausto es una revisión del mito germánico que proyecta en una persona real una ficción sobre la que acaba perdiendo el control, así como lo pierde sobre su propia voluntad a merced de Aristides; Juan Fernández, finalmente, necesita dibujar historietas para dar algo de sentido a su vida y sus desilusiones, que, como a Juan Fausto, acaban suponiendo su destrucción... En verdad, podría abordarse desde otros medios creativos, pero nosotros elegimos los dos citados porque eran lo suficientemente convenientes para construir algo parecido a una historia (como podríamos haber escogido, con otra configuración narrativa, el videojuego).

En el apartado siguiente hacemos mención a la explicitud iconográfica en el tratamiento del mal, y en ese sentido hemos de reconocer que “Sin sueños” es, junto a los trabajos de aquel, de las propuestas más explícitas (y sujetas a controversias) del Trabajo. Asimismo, hemos de hacer constar que en clase se plantearon, entre otros, dos proyectos que, finalmente, no formaron parte de la propuesta final: narrativos ambos, una eran los recuerdos que pasaban por la mente de una persona justo en el momento previo a la expiración. Éste es retomado bajo el nombre de “Ani” en el apartado 2.3 (pag. 54). El otro era una historia de amor y transexualidad que se desarrollaba a lo largo de diez años, entre la infancia y los albores de la madurez¹².

Fig. 23

Boceto de hombre lobo y “hermafrodita” para “Lágrimas de miel”, el proyecto de origen de “Sin sueños”



ROSAS PARA TU ~~ALMA~~
 CADÁVER INDIGO
 Tribunicato por FRAN MURROBOS
~~FRAN~~
 LA NOTICIA es un cuento ficticio que
 es solo una historia...



2.2.6. El proyecto pictórico “Dulce música” (Creación Abierta en Pintura, 2019-2020).

Un proyecto dudoso. ¿Por qué? Hemos de empezar por su porcentaje de resolución: y no porque sea bajo sino porque es, a todas luces, insuficiente respecto de lo que consideramos que debería ser capaz de resolver un estudiante de pintura en un tiempo razonable.

De hecho, en el inicio de su ejecución, nos planteamos un cronograma con unos tiempos de realización para cada pintura muy ajustados, es decir, antepusimos el hecho de tener una serie de trabajos acabados (que es uno de los objetivos, pero no el único) al mismo fenómeno de estudiar, con relativo (que no excesivo) sosiego, el cómo pintar las mismas piezas, cómo organizar el espacio y el volumen. Esto, en verdad, parece revelar una alarmante ausencia de método a la hora de pintar, y la corrección de este mal hábito tal vez sea mucho más importante que cualquier pretensión conceptual que pudiésemos esgrimir cuando nos propusimos abordar “Dulce música”.

Y si tan deficiente es el proyecto, ¿por qué hacer mención a él? Precisamente, por su base conceptual y una parte de esos resultados, lo suficientemente particular para que la citemos aquí. Así, mientras en proyectos previos la relación entre trabajos podía ser más laxa (no es el caso de los del apartado previo, pero porque es, en verdad, una misma pieza dividida en dos soportes), aquí ésta era fijada previamente a la misma ejecución con una declaración de intenciones y una serie de bocetos. Consideramos que, aunque es posible que en las propuestas anteriores los proyectos tuviesen más solidez (en la teoría y la práctica), tenemos la sensación de que aquí, por primera vez, empezamos a esgrimir una teoría propia, explicada con palabras, sobre nuestro propio trabajo y actitud con el arte: donde previamente toda explicación estaba supeditada al proyecto a defender, aquí, en el apartado teórico de la memoria final, argumentába-

Fig. 24

Violencia y belleza en “P”



mos, más desde la crítica que desde la praxis creativa, qué configuraba nuestro universo y cuáles eran sus pilares argumentales, algo que (así lo consideramos) no tocamos en tanta profundidad en otras iniciativas académicas (entre otros motivos, por extensión).

Buena parte de los trabajos referidos en este texto no pueden calificarse, precisamente, de sutiles, y creemos que, de hecho, los más explícitos se sitúan en el apartado anterior y en éste: no sólo abordamos una pintura, titulada “La noche tiene espejos”, pegando sobre el soporte unos condones aparentemente usados manchados de rojo, sino que los empastes blancos de otro de los cuadros pueden vincularse a fluidos corporales de índole sexual.

Sin embargo, la imagen (véase la **fig. 24**) no es ni siquiera placentera de forma unívoca, sino que viene asociada al dolor gracias a la aparición de un cabello que asemeja fuego y algo que parecen moratones. En esta pintura, “P”, todo parece y está sujeto a relativa interpretación (marcada por una elusiva y muy confusa narración impresa pegada del revés sobre el lienzo), sobre todo porque, aunque podemos decir a las claras que es una pieza figurativa, la dirección de determinadas pinceladas, su falta de encaje con la forma que debería de dibujarse, hace que, de repente, saltemos al terreno de la incoherencia, de la abstracción (una vez más, nos aproximamos a Bacon). Esos cambios y esta intensidad de contenido y estilo es la que hace que incluyamos esta pieza aquí, a sabiendas de que, como en “Sin sueños” (véase el apartado anterior), podemos estar situándonos en un plano moral particularmente indefendible. Como si, en verdad, ello importase¹³.

2.3. Salidas profesionales y semi-profesionales.

Todo artista que se plantee el hecho de exhibir su obra o hablar de la palabra “profesionalización” ha de ser consciente de que el concepto “profesional”, en lo que a arte se refiere, es bien escurridizo. ¿Cuando Goya hace sus “Pinturas negras” –para sí mismo–, es profesional? ¿Y Van Gogh, que no vendió un cuadro en vida? ¿Nuestra reacción ante la obra de arte depende de si la vemos en un envío de WhatsApp de un amigo o en la web del Prado¹⁴?

Este tipo de preguntas desmonta parte de la necesidad de la profesionalización del arte, que, en el fondo, radica en la subsistencia del propio artista, la financiación de proyectos caros (la distancia que media entre un apunte en un folio y una escultura de diez metros de altura) y, sobre todo, la difusión. Estos tres son los ejes que tenemos en cuenta a la hora de hablar de *profesionalización* de un artista.

Por otra parte, el lector ha podido comprobar que nuestra inquietud creativa (sea como creativo o como espectador) no se queda en lo visto en los *circuitos del arte*, sino que se extiende a las llamadas artes aplicadas, por lo común, al entretenimiento y el espectáculo. Esta (relativa) estima hacia los *formatos populares* también supone una vía de subsistencia, financiación y difusión, y no debe ser desdeñada en absoluto: es más, es mucho más influyente (¿por fortuna o por desgracia?) hoy, por ejemplo, crear un videojuego que realizar una escultura o una pintura. De aquí que, además, no excluyamos siquiera la pornografía como vía creativa.

Por todo lo mencionado, se deduce que, con las propuestas que siguen, intentamos adaptarnos a la realidad del arte y lo creativo, y esa realidad implica vivir de una profesión, encontrar apoyo económico, difundir nuestra obra y escoger el medio y género adecua-

do para que ésta sea posible, sin ponernos más barreras de las necesarias.

El primer punto de una operación de profesionalización estriba en que haya algún tipo de referencia pública de que existimos como creativos. Así, deberíamos tener un portafolio a modo de muestrario de lo que solemos o somos capaces de hacer, y asimismo, éste debería estar disponible en Internet. Por tanto, sería recomendable que mantuviésemos actualizados, con trabajos de factura profesional, nuestros distintos perfiles en redes (Facebook, Instagram, DeviantArt...).

Sin embargo, ya aquí hemos de volver sobre el hecho de que no todo el arte se desarrolla en los mismos circuitos. Así, ilustración y artes plásticas suelen publicitarse en ámbitos distintos, e implican un perfil profesional con algunas diferencias: así, el artista plástico como tal crea obra para ser eminentemente contemplada en vivo, sea pintor o “performer”, mientras que el ilustrador (o el cineasta, entre otros) crea para que su obra sea principalmente reproducida (recuérdense las palabras de Benjamin en su texto seminal [2003]). Uno habla de sí mismo como artista, como creador de discurso propio, mientras que el otro es alguien que es capaz de aplicar su creatividad gráfico-plástica al servicio de otros (aunque ese otro sea él mismo), se le considera antes un artesano que un artista. De ahí que, aunque consideremos tan digno nuestro trabajo como artista plástico como el de ilustrador, decidamos que haya un portafolio o sección por faceta: difícilmente va a buscar Disney un pintor expresionista, así como probablemente sea complicado que un galerista busque que seamos capaces de diseñar un personaje para el público infantil. Naturalmente, aún pueden crearse más categorías dentro de cada uno de dichos mundos: o lo que es lo mismo, el artista conceptual frente al acuarelista del natural, y el dibujante de “Batman” frente al de cómic pornográfico.

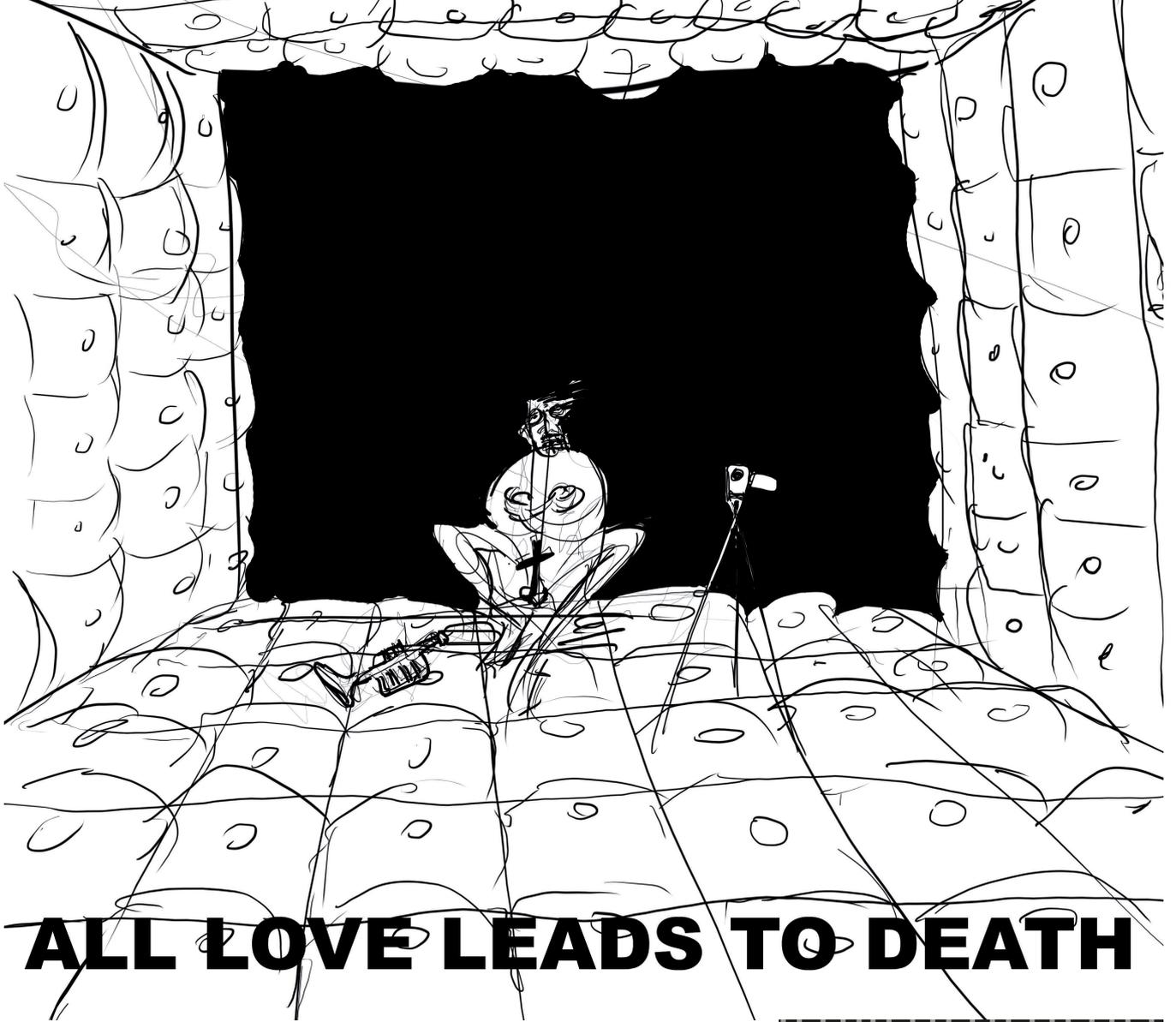
Fig. 26

Logo (I) para el software Fertilcalc (F.J. Villalobos - CSIC - Universidad de Córdoba)

Fig. 27

Logo (II) para el software Fertilcalc (F.J. Villalobos - CSIC - Universidad de Córdoba)

RICHARD KUHNNE



ALL LOVE LEADS TO DEATH



Precisamente el medio/género pornográfico suele tener vetado el acceso a los menores de 18 años, existiendo como una industria paralela frente a la del cine, fotografía y arte convencionales, y esa distinción entre una profesión y otra nos mueve, asimismo, a pensar que nuestro trabajo tal vez pueda desarrollarse en una esfera tan denostada. De hecho, si de tratar de forma eróticamente violenta el cuerpo se trata, es natural que consideremos que los géneros de terror y erótico/pornográfico son lugares en que este arte del mal podría tener una expresión más comercial que la que se produce habitualmente bajo el marco de las instituciones artísticas, con las ventajas (económicas) y contrapartidas (creativas) que ello supondría.

Más concretamente, ya tenemos en mente posibles proyectos cubriendo dichos contextos de arte y artesanía, de entretenimiento para todos los públicos y sólo para adultos. Para empezar, está claro que este Trabajo Fin de Grado puede, aparte de posibilitar una **tesis doctoral** (de sólidos que son sus cimientos y sus posibilidades creativo-académicas), convertirse en una **exposición**: una que, idealmente, desestimase el *cubo blanco* y crease un espacio doliente a la manera de una mazmorra sadomasoquista, pero yendo mucho más allá de la parafernalia erótica. Es decir, un marco para las distintas piezas que rompiese los límites de éstas, fuese uno con ellas. Lógicamente, esta exposición podría llevar el mismo título de este Trabajo Fin de Grado: **“Lágrimas de miel. Propuestas para un arte del mal”**. El único obstáculo para su organización inminente es que creemos que más obras gráficas, plásticas, escultóricas, audiovisuales... podrían formar parte de ella, y éstas estarían por hacer. En cuanto al espacio expositivo, sopesamos que podría producirse, merced a los contactos que poseemos y a nuestra familiaridad como espectadores, en distintas salas de Córdoba (nuestra ciudad natal), Sevilla y Madrid.

Habíamos hablado en páginas previas de un pro-

Fig. 28

“Carmiña”, cuadro en proceso para la exposición “Lágrimas de miel. Propuestas para un arte del mal”



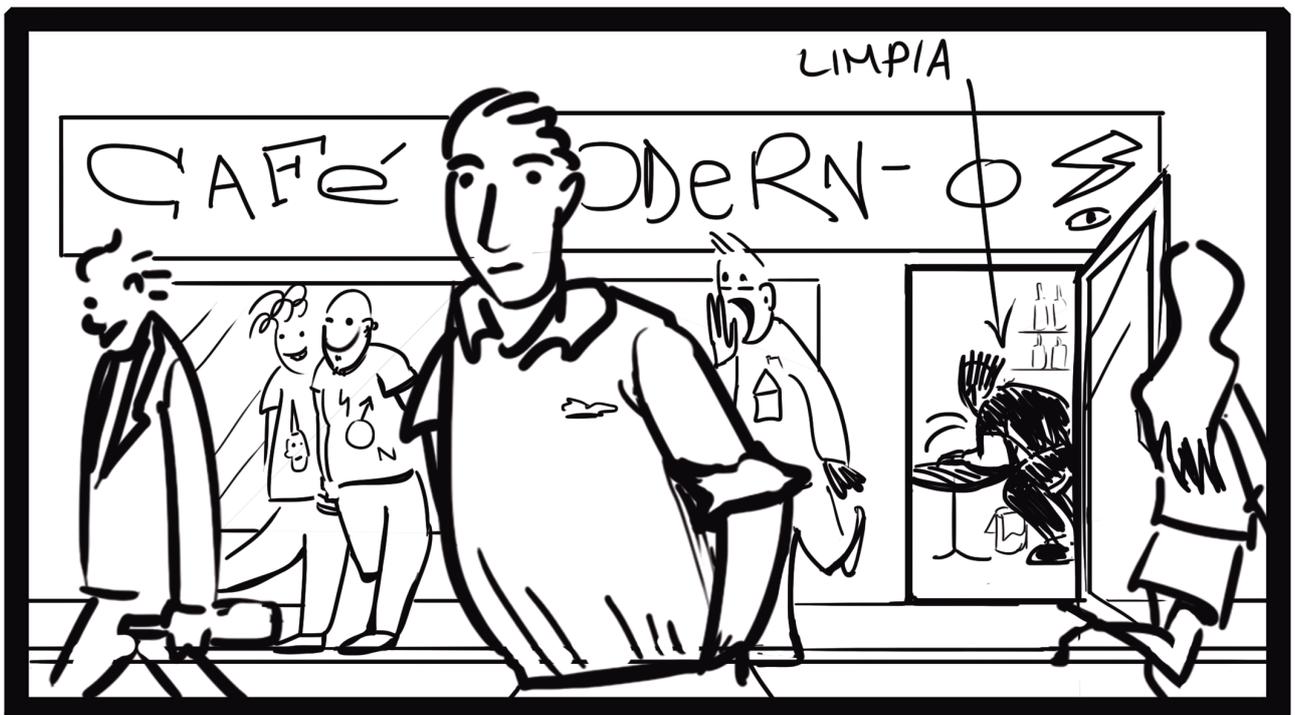
yecto de **cómic** y **película** titulado, alternativamente, “**Lágrimas de miel**” o “**Sin sueños**”. Éste puede convertirse en una **novela gráfica**, pero está por ver si ajustaremos el proyecto a una **narrativa comercial**, más próxima a Inio Asano y, sobre todo, Hideshi Hino, encuadrada en el género de terror (u otros, como el erótico), u optamos por una **expresión creativa pura, personal y minoritaria**, como ocurre con los cómics de Sequeiros. De momento, debido a nuestra situación profesional de desempleo, tenemos previsto proponerlo a través de la primera vía (la cual, además, nos serviría para consolidar un estilo de dibujo realista de una cierta calidad, lejos del expresionismo con el que estamos más que familiarizados, y que no requiere tanta fidelidad a nivel gráfico, anatómico y perspectivo, como puede comprobarse en Sequeiros).

No obstante, también tenemos en cartera otros proyectos: uno de **historias cortas de terror**, “**Coefficiente de rozamiento**”, y otro de cómic pornográfico, “**Ani**”, que, ejecutado bajo el seudónimo **Franchesk**, cruzaría la finalidad de crear una atmósfera erótica con la melancolía, que nos es más propia. Tampoco descartamos, en el mundo editorial, crear **libros de artista** (**originales** o a **reproducir**), **fanzines** y **revistas**, o trabajar en ellas en las más diversas funciones (**dirección, dirección artística, diseño, redacción, fotografía...**). Asimismo, hay un ámbito colindante con el cómic del que ya disponemos numerosas ideas: es el **humor gráfico**.

Podríamos seguir consignando ámbitos en que se requieren a los **ilustradores** y los **diseñadores gráficos: ilustración editorial, cartelería...** pero hay un ámbito creativo al que no podemos sustraernos, pues ha estado omnipresente en las páginas previas. Es el **cine**, tanto en **animación** como en **imagen real, convencional** o **pornográfico**, y derivados como la **televisión**, los **anuncios**, los **videoclips**, las **webseries** o los **videojuegos**. Así, en paralelo a nuestra trayecto-



SEC. 0 1 – PLANO 0 1



PLANO GENERAL EXT. cafetería, Dani recoge, gente sale.

ria como ilustradores y **pintores**, es nuestra intención empezar a trabajar en el medio cinematográfico, en el **puesto que sea** (**guion, dirección artística, dirección de fotografía, vestuario, diseño conceptual, storyboard, animación, efectos visuales, ayudantías y meritoriajes** en dichos departamentos o en el de **dirección**, o hasta **interpretación**), pero siempre con la ambición de **acabar dirigiendo**, como pudo verse ya con el proyecto “Sin sueños”. Tampoco descartamos, por tanto, trabajar en **teatro** (**dirección, dramaturgia, escenografía, interpretación, atrezo, regiduría, vestuario... o ayudantías y meritoriajes** en de dichos departamentos) o en cualquiera de las **posibilidades comerciales** que entraña la **fotografía**, desde montar un **estudio** hasta ser el “proveedor visual” de un **portal web erótico-pornográfico** (si bien tales trabajos, así como aquellos en el audiovisual clasificado X, serían confeccionados bajo el seudónimo ya referido, Franchesk).

Aparte lo mencionado, y por concluir, no descartamos incurrir en el ámbito de la **crítica de arte** con **escritos teóricos** (como el que actualmente ocupa al lector o la tesis doctoral que referíamos atrás) o el **comisariado de exposiciones**.

3. Conclusiones

Habida cuenta de lo expuesto en el desarrollo, es el momento de revisar los objetivos que propusimos:

A) Creemos que hemos hecho una presentación adecuada de los referentes de nuestro trabajo (habida cuenta de las limitaciones de extensión consustanciales al Trabajo), de nombres, obras y movimientos artísticos que pueden servir para trazar raíces y lugares comunes de nuestra labor creativa.

No sólo hemos dado cabida a nombres típicos (El Bosco, Sade, Goya...), sino a otros, no tan integrados en la historiografía canónica, que, más allá de su vinculación con nuestras propuestas, bien merecen figurar como autores de piezas que merecen la atención del espectador habitual del arte. Esto está estrechamente relacionado con la introducción de personalidades vinculadas a medios propios del entretenimiento, como son el cine (Harvey, Fulci, Franco), el cómic (Hino, Asano, Sequeiros) o el videojuego ("Silent Hill"): difícilmente puede darse un arte cruel en la actualidad sin tomarlos en cuenta, y no sólo desde la condescendencia del artista contemporáneo respecto de las manifestaciones populares¹⁵.

Sobre el contexto cultural que rodea a nuestro trabajo, concluimos que nuestra tendencia creativa es aquella que favorece la expresión de cualquier cosa (con predilección por lo feo y lo dionisiaco) por encima de toda cortapisa moral-estética-política-social. En ese sentido, somos, como ya dijese el citado Jesús Franco (1993, p. 54) de sí mismo, expresionistas y, sobre todo, surrealistas. En verdad, tal actitud resulta indisociable de la tradición que delimitamos en el apartado 2.1. A pesar del carácter provocador de las piezas planteadas a través del objetivo B, no consideramos que, en verdad, estemos proponiendo actitudes que no se diesen siglos atrás (Sade, Goya).

Sin embargo, no creemos, necesariamente, que tomemos el testigo de ningún autor en concreto, ya que es algo que no nos planteamos en nuestro trabajo creativo (como el que referimos a través de los objetivos segundo y tercero).

Asumimos que es posible que esta recopilación de antecedentes sea, en algún punto, inexacta o insuficiente. Hemos de citar de nuevo la necesidad de ser breves que imponen las directrices del propio Trabajo (y que ya dejamos claras en el apartado 1.3, de Metodología).

B) Consideramos que se ha cumplido el objetivo, ya que damos cuenta de numerosos y diversos trabajos del Grado que encajan en la matriz discursiva planteada en el apartado 1.1., ofreciendo una clara panorámica de nuestras preocupaciones estéticas y vicisitudes técnicas, así como de nuestra evolución como artistas plásticos.

Respecto a nuestra propia obra, sobresale un hecho que nos había pasado, en cierto modo, desapercibido: nuestra predilección por volcar, sobre el soporte creativo, una inquietud que, finalmente, hemos dado en denominar como erótico-miserable (y que definimos en el apartado 2.2.3, p. 19). Como artistas no hemos de afirmar ni desmentir si esto tiene alguna connotación personal, pero sí consideramos que nuestras obras de mayor consistencia conceptual-estética tienen que ver con la problemática que supone el ser (y, por tanto, el cuerpo) sexual/sexuado, como ya se viese en Bacon (mencionado en el apartado 2.1 de antecedentes).

Por lo demás, y como era de esperar, la mayoría de trabajos presentan una cierta ambición de trascendencia, de plasmación de preocupaciones que podrían calificarse de espirituales (y no nos referimos sólo a las “erótico-miserables”). Sólo muy ocasionalmente este mal adquiere connotaciones lúdicas, satíricas o cómicas (en el apartado 2.2.3, “Los pies de mi ex”; en el apartado 2.2.4, “Antología entrópica de disgustos guturales”), lo cual no resulta tampoco extraño cuando nuestro concepto del mal tiene (y ya lo señalábamos en el apartado 1.1) connotaciones surrealistas (aunque el humor es, propiamente dicho, algo dadaísta).

Tratándose el mal de algo que debería mover a polémica, no son tantos los proyectos que abordan

imágenes muy explícitas. En verdad, esto tiene una explicación: a pesar de incurrir ocasionalmente en la explicitud, creemos fuertemente en la sugestión. Por esto no hay indicadores explícitos de lo que representa el empaste blanco de “P.” (aunque podamos interpretarlo si leemos el texto pegado al lienzo), o una explicación clara de lo que ocurre en el vídeo “Dentro de la caja”. En definitiva, unas propuestas requieren la ambigüedad y otras, la contundencia de lo explícito, sea violento, sexual o de otra naturaleza.

También hay otro elemento en liza: la problemática de defender imágenes (y conceptos) chocantes, que podrían ser tildadas de “abusivas” o “pornográficas”. Es, después de todo, el peaje de crear un arte ¿incómodo?, el que se nos pueda juzgar por él, pues, por mucho que queramos (y debamos) separar arte de artista, lo cierto es que toda pieza artística tiene (o puede tener) una motivación personal detrás (aunque, como señalábamos antes, podamos reservarnos el explicarla). Y, de hecho, si nos entregamos a hacer un arte así, es por lo que entraña de arriesgado, sorprendente y, a veces, inquietante.

Hay otro fenómeno que apreciamos al comprobar estos trabajos y que no es del todo sorprendente: cómo nuestras constantes creativas, o la semilla del presente Trabajo, ya estaba presente en el primer año de carrera, haciéndonos salvar (en ocasiones) el habitual escollo de la técnica (véase el apartado 2.2.1). En verdad, esto es lógico a nada que se haya pasado mucho tiempo contemplando todo tipo de imágenes creativas (dibujo, pintura, cómic, cine...) y habiendo pasado otro tanto realizándolas, pues arrastrábamos esa tendencia por lo monstruoso desde antes de empezar el Grado. Es posible que, de hecho, ya no sea tan acusada: sencillamente, habremos cambiado de intereses con el paso del tiempo. Esto no quita para que sintamos como muy propias y defendibles las propuestas de este Trabajo, y sólo lamentamos, en verdad, que la destreza técnica en algunas de ellas no fuese superior.

Además, notamos, revisando lo realizado durante la carrera, que se cumple algo que hasta hace poco nos llenaba de inquietud: el ser originales (tanto es así que dio pie al grabado “El espejo”, visto en el apartado 2.2.4). A pesar de la deuda reconocida con otros autores (los planteados en el apartado 2.1, a los que hay que añadir la sombra de Cocteau a partir del tercer año lectivo), las imágenes aquí planteadas no nos parecen derivativas de otros autores.

De todos modos, a pesar de esa presunta originalidad, ninguna de las propuestas ha visto la luz fuera de las aulas. Lo cierto es que, lógicamente, durante el Grado, nos era más prioritario crear y cumplir con las entregas que promocionarnos, como sí han logrado compañeros nuestros de facultad. De hecho, a pesar de las posibles virtudes estéticas de lo aquí presentado, nos sigue pareciendo un requisito ineludible para nuestro trabajo que tenga una técnica correcta, y creemos que aún estamos lejos de ese punto. No obstante, queremos alcanzarlo, y es por eso por lo que nos planteamos el objetivo C (además de para dar salida a todo cuanto de valioso podamos haber hecho durante nuestros estudios).

C) Percibimos que hemos cumplido el objetivo de convertir los conocimientos y trabajos del Grado en un conato de carrera profesional, incluyendo un planteamiento de difusión y muestra estable de nuestro trabajo y capacidades técnicas y creativas, y tres posibles proyectos concretos, en ámbitos diversos, amén de dar cuenta de una vía adicional más donde poder hacer uso de dichas capacidades. Creemos que, además, estamos teniendo presente el “contexto cultural, institucional e industrial” (al que hacíamos mención en la enunciación de este objetivo en el apartado 1.2) a la hora de plantear estas posibles alternativas.

Por otro lado, todas ellas implican un grado de difusión y profesionalización relativamente elevado, no limitándonos a, sencillamente, encontrar financiación y guardar los resultados para nosotros (lo cual,

por otra parte, es harto improbable aun en el ámbito de las instituciones museísticas y artísticas). Por otro lado, hemos aportado tanto propuestas de índole “personal” o “no-comercial” como otras de índole “comercial” o “genérica”, con vistas a generar encargos.

Únicamente sentimos, en el momento de escribir estas líneas, que todo lo planteado (portafolios, perfiles web, “dossiers” de proyecto con bocetos y sinopsis literarias cerradas...) no sea ya una realidad con la que poder construir proyectos profesionales a desarrollar en paralelo a la consecución de estudios de posgrado, así como la posible indefinición de esos proyectos concretos. Los tiempos marcados para la elaboración de este Trabajo nos impiden entrar en más detalle.

También consideramos importante (aunque sea una cuestión tangencial en el cumplimiento del objetivo) el hecho de haber cuestionado el mismo concepto de “profesionalización” dentro del arte, y el no excluir la posibilidad de incursionar en las artes aplicadas (de forma coherente a lo planteado en apartados previos del Trabajo): resulta evidente que, en lo que concierne a la creación artística, su inclusión en los circuitos expositivos o editoriales no implica necesariamente ninguna garantía de calidad o de relevancia (aunque tampoco es un indicador a desdeñar).

Respecto a lo segundo, resulta aún más evidente que tales artes son un campo profesional más a estimar por todo dibujante o pintor, pero no tanto que puedan ser tratados en el campo de una propuesta artística como es el presente Trabajo. Sin embargo, hemos de insistir en la redacción de este objetivo en el apartado 1.2, según el cual no sólo pretendemos que los trabajos del Grado obtengan una mayor o menor difusión, sino que podamos vivir del dibujo, la pintura u otros ámbitos creativos, y eso implica abrir todo lo posible el abanico de salidas (de ahí que hasta hagamos mención de la pornografía bajo seudónimo como una de ellas), así como la equiparación que hacemos entre Bellas Artes y artes aplicadas en el apartado 1.3.

Por todo lo señalado, concluimos que el presente Trabajo Fin de Grado nos ha servido para poder analizar nuestras propias constantes temáticas y formales y, además, *desnudarlas* ante el espectador/lector, a quien queremos pensar que ofrecemos una serie de trabajos e ideas sobre el arte que, aun posiblemente pobres, tal vez le muevan a echar un vistazo a los referentes que hemos tratado, o plantearse qué es lo que hay detrás de toda propuesta artística. También ha supuesto para nosotros un repaso general de cuál es nuestro estado creativo al final del Grado, y cuál podría ser (gracias a lo propuesto en el apartado 2.3) después de éste.

Para finalizar, consideramos que las propuestas creativas aquí vertidas muestran que el arte (o nuestro paso por el Grado) no tiene por qué basarse en la consecución de la “obra maestra desconocida” de la que hablaba Balzac, ni tampoco (a pesar de que incurramos en ello) apelar a una presunta profundidad intelectual y/o espiritual, sino, sencillamente, en hacer como decía Duchamp: jugar ante el folio, el lienzo o con una cámara de fotos, cine o vídeo. Es por eso que, independientemente de las calificaciones que obtengamos, extraemos de este Grado que, a través de él, hemos aprendido a mirar lo que nos rodea o lo que tenemos dentro. Esto, a la postre, resulta har- to más estimulante que el mayor de los salarios, pues nos revela, y citaremos al actor Klaus Kinski sobre el mentado Franco, que “el arte natural está en todas partes” (1977: 28). Sólo hay que armarse de un papel, un tablero donde apoyarlo, un lápiz y salir a buscarlo.

4. Notas

1 Cifra más, cifra menos, y tanteando en base a su importancia, decidimos que la “Introducción” tuviese unas 1300 palabras, las “Conclusiones” unas 2700 y el “Desarrollo” unas 8000 (y dentro de éste, que el trabajo ajeno dispusiese de unas 1300 palabras, y el propio, de unas 6700).

2 Aparte lo señalado, hemos de decir que esa subjetividad podría ser todo lo canónica y exhaustiva posible, pero no sólo lo impiden los propios objetivos del TFG (recuérdese el último párrafo del apartado 1.2), sino la extensión del texto. Así, se ha intentado equilibrar el *canon histórico* con la *preferencia personal*, lo *reciente* y lo perteneciente a *medios ajenos al circuito del arte* (en tanto que *no-canónico*).

3 Esta propiedad de los trabajos no ha de confundirse con el hecho de que, en relación con el conjunto global de los discursos que puede proponer el arte, sean, en verdad, *interesantes*.

4 Son buena muestra, por ejemplo, de su empatía hacia el diferente, volúmenes como “La enfermedad de Zoroku” (“Zouroku no Kibyō”, 1970) o “El niño gusano” (“Dokumushi kozo”, 1976).

5 En este cómic adopta una narrativa no lineal en que pasado, presente, futuro, recuerdos, sueños y realidad se entremezclan con las crueles y extrañas vivencias de un grupo de personas marcadas por el intento de asesinato de una niña de la que se dice que es, al mismo tiempo, la encarnación de la belleza pura (o esto cabe interpretar tras una o varias lecturas) y del monstruo que traerá el fin del mundo.

6 Tomamos la expresión del escritor surrealista francés Georges Bataille en su prólogo a “La literatura y el mal” (“La littérature et le mal”, 1957/1970-1988, 9: 171-172).

7 A pesar del Goya de Honor recibido por Jesús Franco en vida, este adjetivo resultará extraño a quienes no frecuenten la crítica e historiografía de la serie B europea: no podemos poner la mano en el fuego sobre qué escritor usó por primera vez el neologismo “franquiano”, pero sí que es de uso habitual por uno de los principales exégetas del director de “Gritos en la noche”, es decir, el español Álex Mendíbil, quien, por ejemplo, no dudó en usarlo en su tesis doctoral sobre aquel (2018: 5).

8 Más adelante, en el siguiente subapartado del desarrollo, hablamos de un posible seudónimo para trabajos eróticos con cierta similitud fonética, “Franchesk”. En verdad, éste es el auténtico precedente del heterónimo checo, y no al revés: un *nom de plume* que habíamos utilizado ocasionalmente en nuestra labor como historietistas *amateurs*. Bajo tal nombre firmamos, por ejemplo, nuestra colaboración en el primer número de la revista cordobesa “Trampa” (Villalobos, 2012).

9 Al haberse planteado introducir en el vídeo una voz en “off” en lengua inglesa, los créditos se rotularon en tal idioma, de ahí que señalemos ambos títulos como equivalentes (al contrario que en la tercera práctica, en que el título original es, necesariamente, en inglés).

10 Son, respectivamente, “Inertia Creeps” (del grupo Massive Attack; recuérdese el apartado anterior) y “Acaríciame” (de Chavela Vargas).

11 No figuraba éste como título de esa historieta previa publicada (Villalobos, 2012): ésta tenía el nombre de “Interruptus”.

12 Hay aquí, pues, ecos del Asano de “Nijigahara Holograph” y “Buenas noches, Punpun”, pero también de cineastas sentimentales como el español Manuel Summers (“Del rosa al amarillo” [1963]) o el francés Paul Vecchiali (“Once More [Encore]” [1988]).

13 No podemos sustraernos al prefacio de Oscar Wilde en su “Dorian Gray”: muy particularmente, a su máxima de que el artista puede expresarlo todo.

14 Excepción hecha, naturalmente, de la importancia del soporte en la *lectura* de la obra: es decir, no puede pretenderse, por seguir con el ejemplo del Prado, equiparar la experiencia de la visión de “Las Meninas” en un catálogo con su contemplación en directo, con el color y dimensiones originales/reales (aun con todas las precauciones que se hubiesen puesto en la reproducción en el primer caso).

15 Más o menos y posiblemente, la distancia que media entre las pinturas de Roy Lichtenstein y las viñetas de cómic que copiaba.

5. Listado de imágenes

Fig. 1

No tocar, recién sangrado (agosto de 2021) (detalle)

Francisco Villalobos—2021

Imagen digital—4961 x 7016 px

Colección del autor

Imagen procedente del archivo original digital

Fig. 2

Felicidad (detalle)

Francisco Villalobos—2021

Imagen digital—1080 x 2309 px

Colección del autor

Imagen procedente del archivo original digital

Fig. 3

Al otro lado del espejo (fotograma de película)

Jesús Franco (dir.)—1973

Película cinematográfica 35mm

Imagen tomada del servicio de vídeo bajo demanda “FlixOle” (<https://ver.flixole.com>)

Fig. 4

Two Figures with a Monkey (detalle)

Francis Bacon—1973

Óleo sobre lienzo—198 x 148 cm

Museo Tamayo, Ciudad de México

Imagen tomada de <https://fadmagazine.com/wp-content/uploads/FB.jpg>

Fig. 5

Silent Hill 2 (ilustración para el videojuego homónimo)

Konami (estudio desarrollador) / Masahiro Ito (diseñador visual y modelador)—2001

Imagen digital—1536 x 1143 px
Imagen tomada de <https://i.imgur.com/eat92ur.png>

Fig. 6

Nijigahara Holograph (historieta. Detalle de página 20)

Inio Asano—2003-2006

Grafito, tinta china y trama sobre papel—18 x 13 cm
(formato de publicación)

Imagen tomada de copia digital de la publicación

Fig. 7

Romeo Muerto (original de historieta. Página 16)

Santiago Sequeiros—2021

Grafito, tinta china y acrílico blanco sobre papel—
50 x 35 cm (formato de publicación: 37 x 27 cm)

Colección de Santiago Sequeiros

Imagen cortesía de Santiago Sequeiros

Fig. 8

Esencia franquiana

Francisco Villalobos—2015

Acrílico sobre cartón—71 x 63 cm

Colección del autor

Fotografía del autor

Fig. 9

El ataque de las vampiras (La comtesse noire. Detalle de fotograma de película)

Jesús Franco (dir.)—1974

Película cinematográfica 35mm

Imagen tomada del DVD publicado por RSR (Vampiras, s.f.)

Fig. 10

“Madonna”

Edvard Munch—1895-1902

Cromolitografía—60x5 x 44,4 cm

Ohara Museum of Art, Kurashiki (Japón)

Imagen proveniente de <https://upload.wikimedia>.

org/wikipedia/commons/f/f8/Edvard_Munch_-_Madonna_-_Google_Art_Project_%28495100%29.jpg

Fig. 11

Las vampiras (detalle de fotograma de película)
Jesús Franco (dir.)—1971
Película cinematográfica 35mm
Imagen tomada del DVD publicado por Divisa
(Vampiras, 2004)

Fig. 12

Mil sexos tiene la noche (fotograma de película)
Jesús Franco (dir.)—1983
Película cinematográfica 35mm
Imagen tomada del DVD publicado por Grupo Edider 88 (MIL, 2006)

Fig. 13

El día que Robert conoció a Chantal (boceto)
Francisco Villalobos—2016
Grafito sobre papel—29,7 x 21 cm
Colección del autor
Fotografía del autor

Fig. 14

El día que Robert conoció a Chantal
Francisco Villalobos—2016
Técnica mixta sobre lienzo—130 x 100 cm
Colección del autor
Fotografía del autor

Fig. 15

Lágrimas de miel
Francisco Villalobos—2017
Óleo al agua sobre cartón—130 x 97 cm
Colección del autor
Fotografía del autor

Fig. 16

Dentro de la caja/Inside the Box (fotograma de vídeo)
Nerea Fornell y Francisco Villalobos (dirs.)—2016
Vídeo HD
Imagen tomada del máster original del autor

Fig. 17

Blues for Trumpet, Eyes, Knife and Mirror - Take
One (fotograma de vídeo) Francisco Villalobos
(dir.)—2017
Vídeo HD
Imagen tomada del máster original del autor

Fig. 18

Apólogo abstracto del Demonio
Francisco Villalobos—2017
Xilografía (monotipo) en hueco y relieve (técnica de
Lasansky)—75 x 55,5 cm (matriz: 34 x 23,9 cm)
Colección del autor
Fotografía del autor

Fig. 19

Antología entrópica de disgustos guturales
Francisco Villalobos—2017
Aguafuerte (3 ejemplares)—70,5 x 50 cm (matriz: 34 x 20 cm)
Colección del autor
Fotografía del autor

Fig. 20

El espejo
Francisco Villalobos—2018
Aguafuerte y aguainta (3 ejemplares)—48,5 x 34,4 cm
(matriz: 32,5 x 19,3 cm)
Colección del autor
Fotografía del autor

Fig. 21

Garrote
Francisco Villalobos—2018
Fotograbado (3 ejemplares)—50 x 35 cm (matriz:
28,3 x 19,7 cm)
Colección del autor

Fotografía del autor

Fig. 22

Sin sueños. Parte II (página de storyboard, nº 3 de las entregadas en Arte Público)

Francisco Villalobos—2018

Grafito sobre papel—42 x 29,7 cm—colección del autor

Fotografía del autor

Fig. 23

Dalsy, Salt and Mercury / Lágrimas de miel (boceto para videojuego)

Francisco Villalobos—2017

Grafito sobre cartón—29,7 x 21 cm—colección del autor

Fotografía del autor

Fig. 24

P

Francisco Villalobos—2019-2020

Óleo al agua y papel impreso sobre lienzo—92 x 73 cm—colección del autor

Fotografía del autor

Fig. 25

Richard Kuhnne's All Love Leads to Death (dibujo realizado para el vídeo "Blues for Trumpet, Eyes, Knife and Mirror - Take One")

Francisco Villalobos—2016

Imagen digital (dibujo en Adobe Photoshop)—3600 x 3600 px—colección del autor

Imagen procedente del archivo original digital

Fig. 26

FertiliCalc (logo para aplicación, I)

Francisco Villalobos—2021

Imagen digital (dibujo en Adobe Illustrator)—5071 x 5071 px—colección del autor

Imagen procedente del archivo original digital

Fig. 27

FertiliCalc (logo para aplicación, II)

Francisco Villalobos—2021

Imagen digital (dibujo en Adobe Illustrator)—1000 x
1500 px—colección del autor

Imagen procedente del archivo original digital

Fig. 28

Carmiña (en proceso. Detalle)

Francisco Villalobos—2021

Acrílico sobre lienzo—92 x 73 cm—colección del autor

Fotografía del autor

Fig. 29

Dalsy, Salt and Mercury / Lágrimas de miel (ilustración
de concepto para videojuego)

Francisco Villalobos—2017

Imagen digital (dibujo en Adobe Photoshop)—2480 x
3508 px—colección del autor

Imagen procedente del archivo original digital

Fig. 30

El almacén (storyboard de cortometraje. Detalle)

Francisco Villalobos—2021

Imagen digital (dibujo en Adobe Photoshop)—4961 x
7016 px—colección del autor

Imagen procedente del archivo original digital

6. Bibliografía

En el listado que sigue, hemos decidido concretar un apartado concreto destinado a videojuegos que, siguiendo el ejemplo de la publicación académica “Game Studies”, denominamos “ludografía”.

Bibliografía general.

Fuentes impresas

ASENJO, Frutos, 1998. *Índice del cine español*. Madrid: Ediciones JC

BENJAMIN, Walter, 2003. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. México, DF: Editorial Ítaca

BORNAY, Erika, 1998. El siglo XIX. Barcelona: Planeta

COTÁN Rodríguez, Zacarías, 1993. Manuel Summers, cineasta del humor. Huelva: Festival de Cine Iberoamericano

GIDE, André, 1956. *The journals of André Gide, 1889-1949*. Vol. 1. Nueva York: Vintage Books

REYNOLDS, Kimberley, 1984. *Illustrated dictionary of art terms*. Nueva York: P. Bedrick Books

THOMSON, David, 2002. *The new biographical dictionary of film*. Nueva York: Alfred A. Knopf

TRIBE, Mark y Reena JANA, 2007. *New Media Art*. Colonia: Taschen

Fuentes electrónicas

UCL Institute of Education, 2021a. “Referencing with APA”. En: *IOE LibGuides* [en línea]. [consulta: 2 de marzo de 2021] Disponible en: <https://libguides.ioe.ac.uk/c.php?g=482478&p=3298706>

UCL Institute of Education, 2021b. “Referencing with Harvard”. En: *IOE LibGuides* [en línea]. [consulta: 2 de marzo de 2021] Disponible en: <https://libguides.ioe.ac.uk/c.php?g=482485&p=3298731>

UNIVERSIDAD de Sevilla, s.f. “Guía de Bellas Artes: Citas y Bibliografía BBAA”. En: *Biblioteca de la Universidad de Sevilla* [en línea]. [consulta: 2 de marzo de 2021]. Disponible en: <https://guiasbus.us.es/bellasartes/citasybiblio>

Filmografía

DEL ROSA al amarillo, 1963 [Película]. Película dirigida por Manuel Summers. España: Impala / Eco

ONCE more (Encore), 1988 [Película]. Película dirigida por Paul Vecchiali. Francia: La Sept-Arte / Diagonale

Bibliografía específica

Fuentes impresas

Ensayos y estudios académicos

AGUDO, Ángel y Ángel GÓMEZ, 2009. *Paul Naschy: la máscara de Jacinto Molina*. Vilagarcía de Arousa: Scifiworld

AGUILAR, Carlos, 2011. *Jesús Franco*. Madrid: Cátedra

BARBA, Andrés y Javier MONTES, 2007. *La ceremonia del porno*. Barcelona: Anagrama

BUÑUEL, Luis, 2015. *Mi último suspiro*. Barcelona: Penguin Random House

CALLEJA, Pedro, 2013. *Cine caliente*. Barcelona: Robinbook

EISNER, Lotte H., 1973. *Murnau*. Londres: Secker & Warburg

GARCÍA CORTÉS, José Miguel, 1997. *Orden y caos: un estudio cultural sobre lo monstruoso en las artes*. Barcelona: Anagrama

HEGARTY, Paul, 2000. *Georges Bataille: Core Cultural Theorist*. Londres: SAGE Publications

JOUSSE, Thierry, 2010. *Maestros del cine: David Lynch*. Paris: Cahiers du cinéma

MCGILLIGAN, Patrick, 2003. *Alfred Hitchcock: A Life in Darkness and Light*. Nueva York: Regan Books.

PERRON, Bernard, 2012. *Silent Hill: The Terror Engine*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

RAQUEJO, Tonia, 2004. *Dalí: metamorfosis*. España: Edilupa Ediciones

SAMPEDRO, José Luis y Santiago SEQUEIROS, 2010. *El mercado y la globalización*. Barcelona: Destino

Novelas, poemarios y ficción literaria

AUSTER, Paul, 1985. *City of Glass*. Los Angeles: Sun & Moon Press

BAUDELAIRE, Charles, 1964. *Les fleurs du mal et autres poèmes*. Paris: Granier-Flammarion.

FLORIÁN, Miguel y Santiago SEQUEIROS, 2005. *Problemas*. Sevilla: Ediciones De Ruina

FRANCO, Jesús, 2015. *The Jess Franco Files*, Vol. 1. Cuatro guiones y una sinopsis de Jesús Franco. Alcorcón / Barcelona: Vial of Delicatessens

GOETHE, Johann Wolfgang von, 1986. *Penas del joven Werther*. Barcelona: Bruguera

GOETHE, Johann Wolfgang von, 1999. *Fausto*. Madrid: Unidad Editorial

SADE, Donatien Alphonse François de, 1990-1998. *Oeuvres*. 3 vols. París: Gallimard

Cómics y libros de ilustración

ASANO, Inio, 2008. *Solanin*. San Francisco: Viz Media

ASANO, Inio, 2015. *Nijigahara Holograph*. Seattle: Fantagraphics Books

ASANO, Inio, 2015-2016. *Buenas noches, Punpun*. 13 vols. Barcelona: Norma Editorial

ASANO, Inio, 2015-2021. *Dead Dead Demons DeDeDe Destruction*. 9 vols. [en publicación]. Barcelona: Norma Editorial

ASANO, Inio, 2016. *El fin del mundo y antes del amanecer*. Barcelona: Norma Editorial

HINO, Hideshi, 2005. *El niño gusano*. Barcelona: La Cúpula

HINO, Hideshi, 2006. *Panorama infernal*. Barcelona: La Cúpula

HINO, Hideshi, 2007. *La enfermedad de Zoroku*. Barcelona: La Cúpula

SEQUEIROS, Santiago, 1994. *Ambigü*. Barcelona: Camaleón Ediciones

SEQUEIROS, Santaigo, 1995. *Nostromo Quebranto. El hombre de la mano comida por el tiempo*. Barcelona: Camaleón Ediciones

SEQUEIROS, Santiago, 1996. *Tó Apeirón*. Barcelona: La Cúpula

SEQUEIROS, Santiago, 1999-2000. *La Mala Pena*. 2 vols. Madrid: La Factoría de Ideas

SEQUEIROS, Santiago, 2021. *Romeo Muerto*. Barcelona: Penguin Random House

VILLALOBOS, Francisco (bajo seudónimo FRANCHESK), 2012. "Interruptus" [historieta], *Trampa*, no 1, 8-11

Catálogos de arte

BOSING, Walter, 2000. *El Bosco. La obra completa - Pintura*. Colonia: Taschen

CONFIDENTIAL Concepts Worldwide, 2006. *El Bosco*. Barcelona: Ediciones Aguazul.

JANÉS, Clara, ed., 1988. *Los genios de la pintura española. Solana*. Madrid: Sarpe

WOLF, Norbert, 2003. *Ernst Ludwig Kirchner. 1880-1938. En el abismo del tiempo*. Colonia: Taschen

Entrevistas

BACON, Francis, 1962-1986. *The Brutality of Fact. Interviews with Francis Bacon*, entrevistado por David Sylvester. Nueva York: Thames and Hudson

FRANCO, Jesús, 1993. “El Dr. ORLOFF y sus robots asesinos, invaden la filmoteca”, entrevistado por Arturo Bobadilla Álvarez y Alberto Galache. En: *Fangoria* [edición española, primera etapa], no 21, pp 54-59

HITCHCOCK, Alfred, 1967. *Hitchcock*, entrevistado por François Truffaut. Nueva York: Simon and Schuster

KINSKI, Klaus, 1977. “Klaus Kinski”, entrevistado por Paul-Hervé Mathis. En: *Ciné-Girl*, no 1, pp 23-28

SEQUEIROS, Santiago, 1999. “Las malas penas de Santiago Sequeiros”, entrevistado por Óscar Palmer. En: *Volumen Uno*, no 7, pp 36-39

Otros textos

BATAILLE, Georges, 1970-1988. *Oeuvres complètes*. 13 vols. París: Gallimard

WILDE, Oscar, 1997. *The Collected Works of Oscar Wilde*. Hertfordshire: Wordsworth

Fuentes electrónicas

Ensayos y estudios académicos

LOST *Memories: Silent Hill Chronicle* [en línea], 2003. Tokio: Konami [consulta: 5 de agosto de 2021] Disponible en: https://www.silenthillmemories.net/lost_memories/guide/000_intro_en.htm

MENDÍBIL Blanco, Alejandro, 2019. *Jess Franco: de los márgenes al cine de autor. Análisis del relato cinematográfico* [en línea]. Francisco García García y María Luisa García Guardia, dir. Tesis doctoral. Universidad Complutense, Facultad de Ciencias de la Información, Madrid [consulta: 3 de marzo de 2021]. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/51685/1/T40965.pdf>

Portales de arte, museos y galerías

BIRIMBAO - Arte Contemporáneo, 2020. “Francisco Peinado”. En: *Birimbao - Arte Contemporáneo* [en línea] [consulta: 21 de diciembre de 2020] Disponible en: http://birimbao.es/portfolio_page/francisco-peinado/

MENDÍBIL Blanco, Alejandro y Robert MONELL, 2020. El Franconomicon [en línea] [consulta: 22 de noviembre de 2021] Disponible en: <https://franconomicon.wordpress.com>

FILMIN, s.f. “Herk Harvey”. En: *Filmin* [en línea] [consulta: 22 de junio de 2021] Disponible en: <https://www.filmin.es/director/herk-harvey/>

MUSEU Europeu d'Art Modern, 2020. “Sobre el Artista”. En: *Odd Nerdrum y la Escuela de Nerdrum* [en línea] [consulta: 21 de diciembre de 2020] Disponible en: <https://www.meam.es/es/exhibi->

tions/47/odd-nerdrum-y-la-escuela-de-nerdrum.html/

NEDRUM, Odd, 2020. *Odd Nerdrum – Official Site* [en línea], [consulta: 21 de diciembre de 2020] Disponible en: <http://www.nerdrum.com/>

Cómics

SEQUEIROS, Santiago, 2018. “Larga vida a Romeo Muerto” [historieta], *El Mundo* [en línea], septiembre 2018, Papel, Cultura [consulta: 24 de diciembre de 2020] Disponible en: <https://www.elmundo.es/album/papel/cultura/2018/09/25/5baa5c48e2704e46308b460a.html>

Artículos de prensa

FLINT, David, 2013. “Uncle Jess’ Franco 1930-2013”. Severin Films [en línea], 2 de abril de 2013 [consulta: 17 de noviembre de 2021]. Disponible en: <https://severin-films.com/uncle-jess-franco-1930-2013/>

MIGOYA, Hernán, 2011. “Sequeiros, un vampiro bueno”. *El Mundo* [en línea], 29 de agosto de 2011, Arte [consulta: 3 de marzo de 2021]. Disponible en: <https://www.elmundo.es/elmundo/2011/08/29/cultura/1314606730.html>

Entrevistas

LAPIEDRA, Ramiro, 2019. ‘Más de culto que Arrebato’: hablamos con Ramiro Lapiedra sobre su obra maestra, entrevistado por Mirena Ossorno [en línea]. 15 de abril de 2019. Londres: Vice [consulta: 21 de octubre de 2021]. Disponible en: <https://www.vice.com/es/article/ywyzzm/la-orina-y-el-relampago-ramiro-lapiedra-entrevista-cine>

SEQUEIROS, Santiago, 2018. Santiago Sequeiros: “He tenido dos relaciones en la vida: el alcohol y los cómics”, entrevistado por José María Robles [en línea]. 26 de septiembre de 2018. Madrid: El Mundo

[consulta: 3 de marzo de 2021]. Disponible en: <https://www.elmundo.es/papel/cultura/2018/09/26/5baa08fb468aebec368b45f3.html>

Otras fuentes

Filmografía

En este apartado se consignan todos los vídeos y películas consultados para la elaboración de este Trabajo: tanto los referenciados explícitamente como aquellos útiles para ahondar en referentes y temas abordados en éste. En la medida de lo posible, cuando la fuente consultada se corresponde con una edición comercial (o seudocomercial) en soporte físico de vídeo doméstico, o con un contenido alojado en un servicio de vídeo bajo demanda (ej: Netflix, Prime Video), se indica el título de la edición consultada (entre paréntesis, el original) y el lugar de edición y editora de ésta, consignando, al final y entre corchetes, la fecha y el soporte.

AL Pereira vs. the Alligator Ladies, 2013 [Película]. Película dirigida por Jesús Franco. Barcelona: Cameo [Blu-Ray, 2013]

AQUELLA casa junto al cementerio (“*Quella villa accanto al cimitero*”), 1981 [Película]. Película dirigida por Lucio Fulci. Movistar+ [VOD, <https://ver.movistarplus.es>, consulta: 22 de junio de 2021]

EL AULLIDO del diablo, 1988 [Película]. Película dirigida por Jacinto Molina. España: Freemont-Nash

DAS BILDNIS der Dorian Grey, 1975 [Película]. Película dirigida por Jesús Franco. Suiza: Elite Film

THE BEYOND (“...*E tu vivrai nel terrore - L'aldilà*”), 1981 [Película]. Película dirigida por Lucio Fulci. Reino Unido: Arrow Films [Blu-Ray, 2011]

BLUE Velvet, 1986 [Película]. Película dirigida por David Lynch. EEUU: Dino de Laurentiis

CABEZA borradora (“*Eraserhead*”), 1977 [Película]. Película dirigida por David Lynch. Madrid: Versus Entertainment [DVD, 2008]

EL CARNAVAL de las bestias, 1980 [Película]. Película dirigida por Jacinto Molina. España / Japón: Dálmata Films / Horikawa Seisaku

UN CHIEN andalou, 1929 [Película]. Cortometraje dirigido por Luis Buñuel. Francia

CLASSIC Collection. Cine Europeo. Triple sesión: El Testamento de Orfeo, Juegos prohibidos, Tiempos pasados (incluye “*Le Testament d’Orphée ou ne me demandez pas pourquoi*”, “*Jeux interdits*” y “*Piccolo mondo antico*”). 1959/1952/1941. Películas dirigidas por Jean Cocteau, René Clément y Mario Soldati. Tenerife: Impulso Records [DVD, 2011]

D’est, 1993 [Película]. Película dirigida por Chantal Akerman. Francia / Bélgica / Portugal: Lieurac Productions / Paradise Films / RTP

THE DIABOLICAL Doctor Z (“*Miss Muerte*”), 1965 [Película]. Película dirigida por Jesús Franco. EEUU: Mondo Macabro [DVD, 2003]

DRACULA, 1931 [Película]. Película dirigida por Tod Browning. Madrid: Universal Pictures International Limited [DVD, 2003]

DON Quijote de Orson Welles, 1992 [Película]. Película dirigida por Orson Welles y Jesús Franco. España / México / EEUU / Italia: El Silencio PC

DUNE, 1984 [Película]. Película dirigida por David Lynch. EEUU: Dino de Laurentiis

ENSAYO de un crimen, 1955 [Película]. Película dirigida por Luis Buñuel. Valladolid: Divisa [DVD, 2008]

FAUSTO (“*Faust*”), 1926 [Película]. Película dirigida por F.W. Murnau. Valladolid: Divisa [DVD, 2014]

FREAKS, 1932 [Película]. Película dirigida por Tod Browning. EEUU: Metro-Goldwyn-Mayer

FRENZY, 1972 [Película]. Película dirigida por Alfred Hitchcock. EEUU: Alfred J. Hitchcock Productions

GRITOS en la noche, 1961 [Película]. Película dirigida por Jesús Franco. España-Francia: Hispamer / Leo Lax / Eurocinéac

HALLOWEEN, 1978 [Película]. Película dirigida por John Carpenter. EEUU: Compass International Pictures / Falcon International Pictures

HELLRAISER, 1987 [Película]. Película dirigida por Clive Barker. Reino Unido / EEUU: New World Pictures.

EL HOMBRE elefante (“*The Elephant Man*”), 1980 [Película]. Película dirigida por David Lynch. Madrid: Universal Pictures International Limited [DVD, 2001]

EL HUERTO del francés, 1977 [Película]. Película dirigida por Jacinto Molina. Valladolid: Divisa [Blu-Ray, 2020]

EL HUNDIMIENTO de la casa Usher, 1982 [Película]. Película dirigida por Jesús Franco. España: Elite Films

INLAND Empire, 2006 [Película]. Película dirigida por David Lynch. Barcelona: Público / SAV [DVD, 2009]

INQUISICIÓN, 1976 [Película]. Película dirigida por Jacinto Molina. Madrid: Research Entertainment [DVD, 2009]

LOST Highway, 1997 [Película]. Película dirigida por David Lynch. Asymmetrical Productions / CiBy 2000

LA MARCA del hombre lobo, 1968 [Película]. Película dirigida por Enrique López Eguiluz. . España / RFA: Maxper / HIFI Stereo.

MIL sexos tiene la noche, 1983 [Película]. Película dirigida por Jesús Franco. Torrejón de la Calzada: Grupo Edider 88 [DVD, 2006]

MULHOLLAND Dr., 2001 [Película]. Película dirigida por David Lynch. Asymmetrical Productions / StudioCanal

NECRONOMICON, 1967 [Película]. Película dirigida por Jesús Franco. RFA: Aquila Film

THE NIGHTMARE before Christmas, 1993 [Película]. Película dirigida por Henry Selick. EEUU: Touchstone Pictures

LA NOCHE de Walpurigs, 1971 [Película]. Película dirigida por León Klimovsky. Valladolid: Divisa [DVD, 2003]

NOSFERATU: Eine Symphonie des Grauens, 1921 [Película]. Película dirigida por F.W. Murnau. Alemania: Prana

LA ORINA y el relámpago, 2004 [Película]. Película dirigida por Pablo Lapiedra y Ramiro Lapiedra. España

ORPHÉE, 1950 [Película]. Película dirigida por Jean Cocteau. Francia: André Paulve Film / Films du Palais Royal

AL OTRO lado del espejo, 1973 [Película]. Película dirigida por Jesús Franco. FlixOle [VOD, <https://ver.flixole.com>, consulta: 11 de junio de 2021]

PERSONA, 1966 [Película]. Película dirigida por Ingmar Bergman. Suecia: Svensk Filmindustri

PSICOSIS (“*Psycho*”), 1960 [Película]. Película dirigida por Alfred Hitchcock. Movistar+ [VOD, <https://ver.movistarplus.es>, consulta: 11 de junio de 2021]

SABOTAGE, 1936 [Película]. Película dirigida por Alfred Hitchcock. Reino Unido: Gaumont British Picture Corporation

SAUTE ma ville, 1968 [Película]. Cortometraje dirigido por Chantal Akerman. Bélgica

SILENT Hill: Sounds Box, 2011 [pack de CDs de música, incluye el DVD de vídeo consultado]. Tokio: Konami

SIX men getting sick, 1967 [Película]. Cortometraje dirigido por David Lynch. EEUU

TENEMOS 18 años, 1959 [Película]. Película dirigida por Jesús Franco. Movistar+ [VOD, <https://ver.movistarplus.es>, consulta: 7 de agosto de 2021]

TOUTE une nuit, 1982 [Película]. Película dirigida por Chantal Akerman. Francia / Bélgica / Países Bajos / Canadá: Paradise Films / Avidia Films / Géricik Films

TRISTANA, 1970 [Película]. Película dirigida por Luis Buñuel. FlixOle [VOD, <https://ver.flixole.com>, consulta: 11 de junio de 2021]

TWIN Peaks, 1989-2017 [serie de TV]. Serie creada por Mark Frost y David Lynch. EEUU: Lynch/Frost Productions

TWIN Peaks: Fire Walk With Me, 1992 [Película]. Película dirigida por David Lynch. EEUU / Francia: Lynch/Frost Productions / CiBy 2000

ULTIMO tango a Parigi, 1972 [Película]. Película dirigida por Bernardo Bertolucci. Italia-Francia: Produzioni Europee Associate, Les Productions Artistes Associés

LAS VAMPIRAS, 1970 [Película]. Película dirigida por Jesús Franco. Valladolid: Divisa [DVD, 2004]

VAMPIRAS de Jesús Franco (incluye “*La comtesse noire*” y “*Une vierge chez les morts vivants*”), 1972/1974 [Películas]. Películas dirigidas por Jesús Franco. Pozuelo de Alarcón: RSR [DVD, s.f.]

VENUS in Furs, 1969 [Película]. Película dirigida por Jesús Franco. Alignan-du-Vent: Artus Films [DVD, 2012]

VERTIGO, 1957 [Película]. Película dirigida por Alfred Hitchcock. EEUU: Paramount Pictures / Alfred J. Hitchcock Productions

VIRIDIANA, 1961 [Película]. Película dirigida por

Luis Buñuel. España-México: Films 59 / Uninci / Gustavo Alatraste

WHAT did Jack do?, 2020 [Película]. Cortometraje dirigido por David Lynch. Netflix [VOD, <https://www.netflix.com>, consulta: 22 de junio de 2021]

WILD at Heart, 1990 [Película]. Película dirigida por David Lynch. EEUU: Propaganda Films

Ludografía

KONAMI Computer Entertainment Tokyo. (1999). *Silent Hill* [PlayStation]. Videojuego publicado por Konami

KONAMI Computer Entertainment Tokyo / Creature Labs. (2002). *Silent Hill 2: Director's Cut* [Microsoft Windows]. Videojuego publicado por Konami

KONAMI Computer Entertainment Tokyo (2003). *Silent Hill 3* [Microsoft Windows]. Videojuego publicado por Konami

CLIMAX Studios Ltd. (2009). *Silent Hill. Shattered Memories* [Wii]. Videojuego publicado por Konami



BBAA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Sevilla, diciembre de 2021