

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS  
Y ARTES DE CHIAPAS**

**FACULTAD DE ARTES**

**LICENCIATURA EN ARTES  
VISUALES**

**ELABORACIÓN DE TEXTOS**

**CAMINO A LA IMAGINACIÓN SURREALISTA.  
EL ESGRAFIADO COMO EXPRESIÓN  
PLÁSTICA**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN ARTES  
VISUALES**

**PRESENTA  
ALDAIR PÉREZ PÉREZ**

**ASESOR  
DR. MARCO ANTONIO SÁNCHEZ DAZA**



Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Noviembre del 2020



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS  
DIRECCION DE SERVICIOS ESCOLARES  
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR

Autorización de impresión



Lugar y Fecha: Tuxtla Gutiérrez Chiapas, a 12 de Febrero de 2021

C. Aldair Pérez Pérez

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Artes Visuales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

Camino a la imaginación surrealista. El esgrafiado como expresión plástica

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

**Revisores**

Dr. Sánchez Daza Marco Antonio

Lic. Jiménez Chacón Ramiro de Jesús

Mtra. Astudillo Constantino Sandra Beatriz

Firmas: 

c. c. p. Expediente

## ÍNDICE

Introducción	5
Planteamiento	7
Problematización	7
Objetivos	8
Objetivos específicos	8
Justificación	9
Teoría	10
CAPÍTULO I: Un proceso creativo poco ortodoxo	11
1.1 El don del ser humano	11
1.2 La creatividad	12
1.3 Los sueños y lo onírico	14
1.4 La conexión con el surrealismo	16
1.5 La importancia para el mundo del arte	17
1.6 ¿Una ilustración es una obra de arte? ¿Una obra de arte es una ilustración?	19
1.7 La imagen y su lenguaje visual	21
1.8 Ensayo y error	23
CAPÍTULO II: No siempre se trata de realismo	25
2.1 Gary Baseman	25
2.2 Eduardo Martínez	28
2.3 Nacho Chincoya	31
2.4 Hannah Höch	34
2.5 René Magritte	37
2.6 Joan Miró i Ferrá	40
2.7 Jean Arp	43
2.8 Man Ray	45
CAPÍTULO III: Prueba de mí mismo	48
3.1 El esgrafiado	48
3.2 La odisea en la busca de un tema	49

3.3 Mi proceso de creación	51
3.4 Libro de artista	58
3.5 El arte de rascar	60
CONCLUSIONES	91
BIBLIOGRAFÍA	92
ANEXOS	94



## Introducción

El nombre de este proyecto nace de diferentes experiencias, una de ellas es querer expresar de manera libre mi forma de ver el mundo, sacar a la luz esos miedos que son una carga, contarle al mundo lo que siento sin necesidad de palabras, dejar que mi subconsciente tome el control en mi creación y también difundir mi conocimiento sobre las artes, el cómo puede ser utilizado como un método de expresión personal. El surrealismo juega un papel importante en el nombre, conforma una vanguardia interesada en resaltar ese mundo, busca llegar a ese inconsciente primitivo y tratar de llegar a lo más profundo de esos deseos y pensamientos, con el fin de plasmar y expresarlos, compartirlo con los demás, desafía las leyes de la lógica que existen en la realidad que vivimos, me parece ser la mejor forma de transmitir mensajes o visiones, pensamientos y deseos que se producen de forma consciente o inconsciente, como transfiere estos conceptos a la realidad, buscando llegar a lo más profundo de la persona y también del artista, siendo para este último una fuente de inspiración.

En mi primer capítulo hago mención a diferentes temas, que como artista me fueron interesantes y uno de ellos es como hemos dejado a la imaginación y la creatividad de lado durante el crecimiento y no se le da la importancia que merece; como se les ha restado importancia a estos elementos tanto en el ámbito educativo como en la sociedad, pues se considera que imaginar es solo de niños, expresar sueños, sentimientos y pensamientos es para los débiles, que eso no sirve para un mundo en constante cambio. Muchas veces este tipo de comentarios o comportamientos encierran al espíritu y nos limitan pues la creatividad es un pilar importante en el desarrollo del ser humano, trae consigo a personas innovadoras, con una mayor capacidad de adaptarse a los problemas que se les pongan enfrente y a las exigencias de la sociedad. Otro de los temas que abordo es sobre los sueños oníricos, esos recuerdos, fantasías y deseos que la mente consciente había suprimido o relegado al inconsciente, como este concepto tiene una conexión con el arte a través del surrealismo ya que en los sueños oníricos no hay límites y probablemente la noción de lo moral desaparece, no está limitada, tan solo crea y crea, juntando y sacando a flote cosas realmente escondidas del artista o recuerdos pasados, algo que tiene mucha relación con esta vanguardia artística. Otro tema es como la ilustración a pesar de no ser arte, tiene relación con la misma ya que es un recurso de comunicación visual, aunque tienen diferentes intenciones u objetivos. Una imagen puede ser la representación gráfica o espacial de algún elemento de la realidad objetiva, o bien puede contener conceptos abstractos, como lo pueden ser las ideas,

sentimientos, sueños, pensamientos, etc., para el arte, la imagen es el medio de expresión que utiliza el lenguaje plástico-visual para transmitir un mensaje. En el último punto de mi primer capítulo al ser más personal hablo sobre como el “ensayo y error” forma parte del aprendizaje y que del fracaso aprendemos.

Mi segundo capítulo está compuesto por mis referentes artísticos tanto antiguos como contemporáneos, los cuales han trabajado con la temática del surrealismo, donde toman experiencias personales o diferentes ideales como inspiración para sus obras, así como también retomo de ellos su concepto de qué es arte y que para la mayoría de ellos el arte es un juego y es algo que debemos disfrutar, el cómo es importante abandonar los métodos convencionales del arte para poder favorecer una forma de expresión que fuese contemporánea y no querer doblegarse a exigencias ni a la estética.

En mi tercer capítulo hablo sobre mi proceso de creación, las dificultades que tuve en el camino como la elección del proyecto a realizar, esas ideas que fueron cambiando a último momento, como decidí presentar mis piezas y darles un toque más interactivo. Como punto final están mi serie de esgrafiados los cuales están compuestas de 30 piezas, acompañadas de un texto personal, cada una cuenta el proceso y en otros contienen un texto metafórico, pero siempre hablando de una experiencia personal.

Termino en estas conclusiones, hablando sobre cómo durante este proceso de investigación me di cuenta que no hay ningún criterio o regla acerca de cómo el arte deba verse y que no hay una narrativa a la cual los contenidos de una obra deban ajustarse, el artista es libre en cuanto a lo que puede crear, el arte debe ser sinónimo de libertad, un medio de expresión sin barreras, una forma de liberarnos de la opresión de la razón y que también hay que disfrutarlo.

## **Planteamiento**

El razonamiento lógico puede ser cruel algunas veces, cuando lo adquirimos, se nos abre un mundo de posibilidades, pero también de limitaciones, comenzamos a ser conscientes de la realidad, de lo que nos rodea y que antes ignorábamos, algunas cosas comienzan a tomar sentido y otras no las comprendemos, nos preocupan, entramos en crisis existenciales, nos limitamos por miedo y al qué dirán los demás, dejamos atrás ese sentimiento de libertad de la niñez y de juventud, se limita la imaginación o ya no es tomada en cuenta por seguir los reglamentos del mundo moderno, conocemos sentimientos nuevos como la nostalgia y la frustración, nos aburrirnos de una misma rutina, de los objetos y lugares que nos rodean, así como nos fastidiamos de convivir con ciertas personas, algunas veces deseamos regresar en el tiempo y volver a donde éramos felices o libres, donde nada nos preocupaba, esa etapa donde lo ilógico tenía lógica para nosotros.

El mundo cambia constantemente, el tiempo vuela y los días pasan más rápido de lo que recordábamos, estamos siempre atareados o preocupados por asuntos personales o colectivos, las personas cada vez se miran más estresadas y alteradas, muchos dejan de lado las cosas que desean hacer por gusto debido a las responsabilidades y la supervivencia, muchas veces se han dejado de lado los sueños, la imaginación y la esperanza por mencionar algunos, cada persona es un mundo distinto, cada sueño y pensamiento es muy variado, algunos miran esto como un sufrimiento pero otros se adaptan fácil y no les preocupa tanto este tipo de situaciones, es interesante saber las opiniones, los pensamientos, sus metas y sueños de ambas partes, se pueden obtener cosas muy interesantes de ahí para representar mediante alguna técnica artística, al final el arte sirve para expresar emociones, sentimientos o transmitir algún mensaje que no podemos explicar con palabras.

## **Problematización**

¿Qué observo en mi entorno?, ¿Por qué elegí hablar de estos temas?, ¿Qué ocurrió en mi vida para hablar de estos temas?, ¿Por qué tengo miedo a mostrar mis trabajos u obras?, ¿Qué son los sueños?, ¿Por qué elegí estudiar artes?, ¿Por qué es tan complicado elegir un tema para tesis?, ¿Me siento seguro de mi propuesta?, ¿Puedo cambiar el mundo con mi propuesta?, ¿Cuál es mi motivación? ¿Por qué elegí el taller de ilustración?, ¿Qué es la ilustración?, ¿Qué significado tienen los sueños?, ¿Qué es la creación?, ¿Qué es el pensamiento?, ¿Qué es la realidad? (Contexto de la época), ¿Qué es lo cotidiano?, ¿Cómo influyen los sueños en la vida cotidiana?, ¿Cómo

influye el pensamiento en la vida cotidiana?, ¿Qué tipos de pensamientos existen?, ¿qué es el razonamiento lógico?, ¿Por qué nos cuesta salirnos de lo convencional?, ¿Es malo romper las reglas de la lógica?, ¿Qué es el subconsciente?, ¿Por qué soñamos?, ¿Los sueños predicen el futuro?, ¿Por qué las personas consideran ridículo el soñar?, ¿Qué es el soñar despierto?, ¿El mundo vive estresado?, ¿ya no hay tiempo para soñar y pensar?, ¿Qué consideramos como creatividad?, ¿Cómo reconocer una propuesta creativa?, ¿Cómo puedo perder el miedo a las críticas?, ¿Cómo puedo defender mi propuesta?, ¿Qué es una vanguardia artística?, ¿Cómo nacen las vanguardias artísticas?, ¿Cuántas vanguardias artísticas existen?, ¿Por qué la elección del surrealismo?, ¿Cuáles son las obras más importantes del surrealismo?, ¿Quiénes son los artistas más importantes del surrealismo?, ¿Qué es el esgrafiado?, ¿Por qué quiero representarlo mediante la técnica del esgrafiado?

Preguntas centrales

Principal: ¿Por qué al crecer limitamos la imaginación y la creatividad y como rescatarla a través de la expresión plástica?

Secundarias:

¿La ilustración es una expresión artística o plástica?

¿Por qué surrealismo es ideal para ilustrar lo ilógico?

¿Por qué los sueños son el reflejo del subconsciente?

**Objetivos:**

**General:**

- Resaltar situaciones de mi entorno cotidiano, sueños oníricos, pensamientos, sentimientos y elementos imaginativos representado a través de la construcción de una ruta del imaginario desde una mirada surrealista, tomando como guía textos personales.

**Específicos:**

- Organizar y sintetizar información de diversas fuentes, como lo son libros, revistas, artículos académicos y opiniones.
- Mencionar a diversos referentes de la vanguardia surrealista y artistas plásticos que han trabajado con temática del surrealismo a través de la historia del arte.
- Producir con las posibilidades del esgrafiado a través de la experimentación, retomando elementos imaginativos, oníricos, sentimentales y cotidianos.

## **Justificación**

### **¿POR QUÉ HAGO ESTO?**

Por mucho tiempo estuve en conflicto conmigo mismo por la razón de que ya estoy en la recta final de mi licenciatura y no sabía de qué hablar o no me sentía capaz aun, así como hacer algo destacado, proponer algo nuevo, etc., pero en la actualidad en el mundo del arte, ya todo está hecho, el comparar y ver las propuestas de mis compañeros y otras personas a un lado de la mía, me llego a desanimar y sentirme frustrado, pero hablando con mis profesores sobre mi problema, me di cuenta de que no es necesario pasar una tragedia para proponer un tema artístico, con la cosa más sencilla pero que realmente venga de mi interior es más que suficiente, por eso decidí tocar un tema quizás más personal para mí, esto comenzó cuando ya estaba descansando y desperté algo agitado por un sueño, me levanté y anoté lo que recordaba, como me sentía libre pero a la vez algo confundido, no soy una persona que sueña cuando duerme y cuando llega a suceder, son cosas algo surrealistas, algo que me hace pensar en ese sueño todo el día y analizarlo hasta que puedo encontrar una solución lógica, que pensamientos me llevaron a tener esa interpretación en mi subconsciente. El surrealismo busca superar los límites de la imaginación, sobrepasando lo real, expresar lo absurdo que puede haber dentro de nosotros y también es parte de la expresión del subconsciente, es por ello que me decidí por esta vanguardia, en el caso del esgrafiado, es una técnica decorativa consiste en hacer incisiones sobre el cuerpo de un soporte, de manera que se descubre una capa inferior de otro color, se ha utilizado en la decoración de paredes y la cerámica además de paredes en Europa desde la época clásica y es una técnica que sigue vigente hasta nuestros días, es sencilla y con grandes posibilidades para la creación en cuanto a colores.

### **¿PARA QUÉ HAGO ESTO?**

Para perder el miedo a dibujar, expresar algunos de esos sueños y mi visión de lo que me rodea, para contar esas cosas que normalmente no expreso con mis palabras, reinterpretar algunos conceptos de artistas y también aplicar mis conocimientos y técnicas aprendidas en el taller de ilustración.

## Teoría

André Breton fue el fundador y uno de los mayores exponentes de la vanguardia surrealista, también escribió el texto fundacional de un nuevo movimiento, el Manifiesto del surrealismo, del cual destacaría la siguiente frase

Creo en la pura alegría surrealista del hombre que, consciente del fracaso de todos los demás, no se da por vencido, parte de donde quiere y, a lo largo de cualquier camino que no sea razonable, llega a donde puede (p.48).

El surrealismo va más allá de la imaginación y también puede ser una declaración de nuestro inconformismo absoluto, quizás pueda ayudar explicar el estado de completo aislamiento al que esperamos llegar, aquí, en esta vida. Con una prosa casi poética y un estilo emotivo y exaltado, postulaba la existencia de una realidad superior a la que sería posible acceder poniendo en contacto dos mundos, la vigilia y el sueño, que tradicionalmente se habían mantenido separados. Reivindicaba la liberación del mundo del subconsciente y con ello una nueva forma de pensar que terminara con la dictadura exclusiva de la lógica y la moral.

Leonora Carrington fue una artista inglesa nacionalizada mexicana que destacó dentro de la corriente surrealista, curiosamente ella tenía más amor por México que por su país de origen, sus obras son reconocidas por mezclar elementos autobiográficos y onírico, siento que esto tiene relación con el tema y la vanguardia que quiero tratar en mis trabajos.

Salvador Dalí fue un pintor, escultor, grabador, escenógrafo y escritor español del siglo XX. Se le considera uno de los máximos representantes del surrealismo, es conocido por sus impactantes y oníricas imágenes surrealistas, sus habilidades pictóricas se suelen atribuir a la influencia y admiración por el arte renacentista y también fue un experto dibujante. Acertó a introducir nueva vida al surrealismo europeo hasta convertirse en su más conocido representante, sus confusas ideas estéticas (le nombraron paranoico-crítico) fueron mucho menos decisivas que sus impresionantes e impactantes composiciones, a las que trasladó un personalísimo universo onírico y simbólico, nítido y luminoso como profundamente inquietante y perturbador.

## Capítulo I: Un proceso creativo poco ortodoxo

### 1.1 El don del ser humano

Según relata la Biblia el hombre fue creado a imagen y semejanza de Dios, estamos dotados en mayor o menor cantidad de alguna chispa o destello creador, independientemente creamos en un ser divino o en la teoría de la evolución biológica de Charles Darwin (1859). El ser humano ha tenido esa chispa creadora para su supervivencia como especie, con un cerebro y una imaginación compleja, diferenciándonos de otras especies que han habitado este planeta, desde el descubrimiento del fuego hasta la creación de aparatos tecnológicos como los celulares, computadoras y la inteligencia artificial, siempre estamos jugando a ser dioses con nuestras ideas, conceptos y sueños, tratando de llevarlas al mundo real y físico, la imaginación no está peleada con la lógica ni las ciencias, al contrario estas van de la mano, apoyándose una de la otra, complementándose con la experimentación, todos los genios que han surgido a través de la historia y sus inventos o creaciones surgieron de su imaginación y trataron de llevar cada una de esas ideas por medio de diferentes métodos y técnicas, tratando de salirse de lo común, cuestionando las leyes de su época, rompiendo esquemas y desafiando a la lógica, alguno de ellos fueron tachados de brujos, de locos, de extraños y los hacían a un lado de la sociedad, pero el tiempo les dio la razón y ahora reconocemos ese valor de tener esas ideas y atreverse a realizar cosas nuevas, rompiendo con la lógica, quizás no todos podamos llegar a ser genios, pero si podemos llegar a ser inteligentes y creativos. Si partimos de la Psicología, la creatividad y la imaginación no tienen final ni techo, aun cuando ya todo este hecho, no resulta difícil detectar la creatividad y desarrollarla mediante fáciles procedimientos y técnicas.

Prado Diez (1980) en su libro llamado “La imaginación creadora” menciona:

Sin duda, una de las fuentes de desarrollo humano más estimable en el área mental es el cultivo de la imaginación creadora. Por un lado, ello supone construir peldaños para el progreso de la humanidad, la cultura y la ciencia; por otro, el desarrollo creativo significa un paso importante de enriquecimiento humano personal no sólo en la capacitación intelectual, sino principalmente en el desarrollo de la propia personalidad; en la forma de concebir la vida personal y social; en la búsqueda de un estilo de vida más humano, sencillo y feliz; en el enfrentamiento constructivo y optimista ante los problemas; en la tolerancia y apertura hacia los demás. (p. 3)

Pero, ¿Por qué hablar sobre la imaginación y la creatividad?, ¿es importante?, porque es algo que hemos dejado de lado durante nuestro crecimiento y no le damos la importancia que merece, muchos consideran que imaginar es solo de niños, expresar sueños, sentimientos y pensamientos

es para los débiles, que eso no sirve para un mundo en constante cambio, se les ha restado importancia a estos elementos tanto en el ámbito educativo como en la sociedad, esto es un limitante para esas personas soñadoras y emprendedoras, aquellos que quieren escapar de la lógica y la realidad, que tienen que someterse a la rutina la cual termina siendo desgastante, sin tentar la suerte como menciona André Breton (1924) en su manifiesto surrealista, él se cuestiona lo siguiente en un párrafo:

¿Dónde la imaginación comienza a hacerse peligrosa y dónde cesa la seguridad del espíritu? Para el espíritu, la posibilidad de errar ¿no constituirá quizás la contingencia del bien? Queda la locura, "la locura que se encierra", como se dice con acierto. Ésa o la otra. Todos saben, en efecto, que los locos sólo deben su internación a una pequeña cantidad de actos reprimidos por las leyes y que, a no mediar tales actos, su libertad (por lo menos lo visible de su libertad) no estaría en juego. Me inclino a creer que tales seres son víctimas en alguna forma de su imaginación que los impulsa a la inobservancia de ciertas reglas, al rebasar las cuales el género humano se siente amenazado, hecho que todos hemos pagado con nuestra experiencia. Pero la profunda despreocupación que demuestran hacia las críticas que se les dirigen, y aun hacia los diversos correctivos que se les infligen, permite suponer que ellos obtienen tan elevado confortamiento de su imaginación y gozan tanto con su delirio que no pueden admitir que sólo sea válido para ellos. Por esta razón, las alucinaciones, las ilusiones, etc., no constituyen fuentes de goce despreciables. No ha de ser el miedo a la locura el que nos obligue a poner a media asta la bandera de la imaginación. Es indispensable instruir el proceso contra la actitud realista, que debe seguir al proceso contra la actitud materialista (pp. 21-22).

La imaginación no es peligrosa ni es algo negativo, simplemente no se le ha dado el valor, la importancia y el espacio, para el desarrollo creativo e imaginativo se necesita perder el miedo y tener el atrevimiento de realizar cosas nuevas, dejar de lado la realidad y lo lógico por un momento y abrir la mente, para que fluyan las ideas y salgan las que están reprimidas, además de un ambiente en el que te veas motivado tanto a aprender como a romper las normas, salirnos de lo establecido puede asustarnos ya que es algo a lo que estamos acostumbrados y algunas veces no estamos preparados para enfrentar los retos nuevos que se nos pongan enfrente. Gombrich (1950) hace mención sobre el espíritu:

Si queremos comprender esta situación espiritual, debemos retroceder a nuestra infancia, cuando convertíamos el palo de una escoba en una varita mágica, y a unas cuantas piedras en un castillo encantado. A veces, esas cosas adquirieron inmensa significación para nosotros, tal vez tanta como la que tendría una imagen para el primitivo. (p. 585).

## 1.2 La creatividad

¿Qué entendemos por creatividad? diversos autores han tratado de explicar y opinar sobre este concepto, en el lado científico este concepto en sus variadas definiciones está vinculada con el pensamiento original, una imaginación constructiva y con el pensamiento divergente o el proceso de pensamiento que genera ideas creativas mediante la exploración de muchas posibles



soluciones. En el mundo del arte no es distinto, pero tiene otro propósito, en generar o producir ideas nuevas u obras, en ser un método de expresión por medio de distintas técnicas y procesos. Pero hay que tener claro que la creatividad es un pilar importante en el desarrollo del ser humano, ya que esto traerá consigo a adultos innovadores, con una mayor capacidad de adaptarse a los problemas que se les pongan enfrente y a las exigencias de la sociedad, todos tenemos esa capacidad pero el entorno en donde nos desarrollamos y nos desenvolvemos influye en la construcción de la misma, tanto en el medio como en el lado afectivo, es una competencia necesaria, para tener un buen desarrollo en los niños, adultos y hasta en la propia sociedad, sin creatividad e imaginación, junto con la necesidad de innovar, no hubiera sido posible la evolución del hombre y la sociedad.

Indagando más en el concepto de creatividad, el Cuaderno FAROS recopiló la obra de Edward Taylor (1959), en donde este filósofo define cinco niveles, según su complejidad, vinculados al desarrollo intelectual del individuo en los que es posible la manifestación de la creatividad de una forma de menos a más compleja:

Expresivo: Vinculado con el descubrimiento de nuevas formas de manifestar sentimientos. Productivo: Supone la aplicación de la creatividad en el desarrollo de algo tangible, con el fin de que pueda ser replicado y alcanzar valores productivos. Inventivo: Es aquel que participa de la generación de algo (tangible o intangible) totalmente novedoso y de lo que no se tenía conocimiento con anterioridad. Se basa en la denominada flexibilidad perceptiva que permite generar nuevas relaciones en diferentes ámbitos del conocimiento (ciencia, arte, etc.). Innovador: Supone el valor añadido del nivel anterior, pero considerando que el precursor de la idea o de producto procede de disciplinas ajenas al ámbito en el que se genera la idea o el producto en cuestión.” Emergente: Se considera el máximo nivel de la creatividad. Genera un antes y un después en la disciplina en la que aplica, además de un reconocimiento social y un momento de inflexión que determina el futuro de ese ámbito de conocimiento. Normalmente a esto se le conoce como genialidad. (p.11)

Como podemos ver, este documento tomará el primer nivel o el denominado “expresivo”, ya que el producto está en busca de descubrir formas de manifestar diferentes sentimientos e ideas, motivando a las personas a expresarse y de manera más personal a descubrir mi lado artístico, algo a lo que no le he dado el tiempo, ya sea por miedo o por no tomarle importancia, es algo que explicare con más detalle en el tercer capítulo de este documento. Hay que tener claro que cada persona se expresa de forma diferente, tiene diferentes miedos e inquietudes, metas y sueños, forma de pensar e imaginar, pero lo importante es potenciar esa chispa imaginativa, creadora e innovadora, pues de ahí se pueden obtener propuestas artísticas interesantes y de paso nos ayuda a expresar esas emociones que no podemos o que con palabras no es suficiente, de eso se trata el arte. “La creatividad se aprende igual que se aprende a leer.” (Robinson, 2010).

### 1.3 Los sueños y lo onírico

Aunque se puedan entender a los sueños como un sinónimo de metas, deseos, ilusiones o fantasías, me centrare en la parte onírica. Los sueños son uno de los fenómenos más intrigantes dentro de la psicología humana, teniendo diferentes perspectivas las cuales pueden ser neurocientífica, mística o psicosocial, por mencionar algunas, desde hace siglos su misteriosa naturaleza nos ha intrigado y ha sido objeto de estudio durante siglos, aunque para conocer y experimentar sus causas, consecuencias y esencias es simplemente entregarnos a soñar, como dice el dicho, nadie experimenta en cabeza ajena. Al hablar de sueños es imposible no citar a Freud, considerado el “padre del psicoanálisis” y su libro “La interpretación de los sueños” publicado en 1899, solía decir que las neurosis estaban causadas por recuerdos y deseos que la mente consciente había suprimido o relegado al inconsciente, y que técnicas como la interpretación de los sueños y la libre asociación de ideas podían liberarlos. Su definición de los sueños eran deseos no saciados que, alojados en las profundidades, se manifestaban para llamar la atención de la mente consciente. En su libro menciona cómo antiguos autores a la época de Aristóteles tenían otro concepto sobre los sueños, cito un pequeño párrafo:

Los autores antiguos anteriores a Aristóteles no consideraban el sueño como un producto del alma soñadora, sino como una inspiración de los dioses, y señalaban ya en ellos las dos corrientes contrarias que habremos de hallar siempre en la estimación de la vida onírica. Se distinguían dos especies de sueños: los verdaderos y valiosos, enviados al durmiente a título de advertencia o revelación del porvenir, y los vanos, engañosos y fútiles, cuyo propósito era desorientar al sujeto o causar su perdición. (p. 11-12).

Algo muy distinto al concepto que conocemos, pero no quiere decir que estas interpretaciones o teorías sean equivocadas, tomándolos como revelaciones importantes o divinas, así como la predicción de un suceso futuro. Hay que tener en cuenta que los sueños nos ayudan a emplear las inmensas posibilidades de la consciencia acrecentada, en otras palabras, una consciencia que no es la habitual para ver las cosas y la vida diferente, por ejemplo: solucionar problemas, ganar confianza, mejorar la creatividad, afrontar y superar miedos e inhibiciones, crear un nuevo sentido de empoderamiento y libertad en la vida, aprovechar innumerables posibilidades para vivir con mayor plenitud y consciencia. Stephen LaBerge y Howard Rheingold (2014) en su obra llamada “Exploración de los sueños lucidos” comentan más sobre esto, de cómo los soñar y los sueños lucidos nos pueden ayudar a encontrar nuestra identidad más profunda, de quienes somos en realidad. Pero, ¿Qué es un sueño lucido? De manera resumida es ser conscientes de que estamos soñando, que estamos dentro de un sueño y podemos cambiar o manipular el contenido a nuestro antojo:

Los soñadores lúcidos pueden influir conscientemente en el resultado de sus sueños, pueden crear y transformar objetos, gente, situaciones, mundos e incluso a ellos mismos. Según los estándares del mundo familiar de la realidad física y social, pueden hacer lo imposible. (p. 11).

El sueño lucido ya es conocido, pero es poco entendido, es extraño y extravagante, además de que es complicado llegar a ese nivel de conciencia en este viaje, pero cuando lo logramos se vuelve en una experiencia maravillosa, intensa, vivida y placentera.

El concepto “Onírico” viene del vocablo griego “sueño” y hace referencia a sueños y fantasías, todo lo que esté conectado al mundo de los sueños y todo aquello que parece irreal, abandonando por completo las lógicas que imperan en nuestra realidad. La mayoría de las cosas que suceden en un mundo onírico son confusas, extrañas y pueden ser una alteración de la realidad, el pensamiento onírico y el mundo de los sueños son pensamientos aleatorios que venían del subconsciente humano. En el mundo del arte, el contexto de lo onírico puede hacer referencia a una pieza u obra realizada con un elevado grado de fantasía o surrealismo al punto de considerarse que fue producto o toma referencia de algún un sueño, si buscamos sinónimos de este concepto podremos observar que contiene características de un artista, como lo pueden ser: alucinado, imaginativo, soñador y creativo.

Por otra parte también existe el concepto de “Onirismo”, que parte del vocablo griego como “sueño” y “doctrina”, el cual tiene como características alucinaciones visuales, las cuales pueden también relacionarse con el sentido del tacto y el sentido auditivo que son las más comunes, aunque no se descarta que puedan tener otras combinaciones con los demás sentidos, todo esto desemboca al llamado “delirio onírico”, el cual es producido por un cansancio físico o mental, aunque también hay otros factores como el abuso de sustancias como lo pueden ser el alcohol o antidepresivos, así como puede ocasionarlo la fiebre o alguna enfermedad crónica. Pero, ¿Qué tiene que ver el delirio onírico con los sueños y el mundo del arte?, las experiencias de los delirios oníricos son muy similares a los sueños lúcidos, así como estos tienen conciencia y reconocen que están en un sueño en el cual pueden tener control, los llamados Onironautas pueden provocar estos delirios con diversos métodos y ser conscientes dentro de ellos. Si lo vemos desde un concepto artístico, nos daremos cuenta que se relaciona con lo abstracto y lo surrealista, pues todo lo que sucede se aleja de la realidad y la lógica, aunque si se obtiene un estímulo de estas cosas, seleccionando los elementos, detalles o eventos que estudiamos, observamos y recordamos, todo esto para plasmarlo en una obra y compartirlo con los demás.

La historia de ejemplos por los cuales artistas, músicos, dramaturgos, poetas, escritores,

directores, filósofos, científicos y místicos han encontrado no solo inspiración sino también solución directa en sus sueños es muy amplia. E. Fromm (1951) consideraba que “no sólo somos menos razonables y menos decentes en sueños, sino que también somos más inteligentes, más sabios y más justos cuando estamos durmiendo que cuando estamos despiertos” (p. 51-52).

## **1.4 La conexión con el surrealismo.**

Gombrich (1950) menciona en su libro “la historia del arte” que la denominación “Surrealismo” fue acuñada en 1924 para expresar el anhelo de muchos artistas jóvenes, los cuales tenían la inquietud y deseo de crear algo más real que la propia realidad:

Muchos surrealistas quedaron profundamente impresionados por los escritos de Sigmund Freud, quien mostró que cuando los pensamientos que caracterizan el estado de vigilia se adormecen, el niño y el salvaje que viven en nosotros se hacen con el control. Fue esta idea la que llevó a proclamar al surrealismo que el arte nunca puede ser producido por el pensamiento consciente. Admitían que la razón puede darnos la ciencia, pero afirmaban que sólo lo inconsciente puede producir arte. También se obsesionaron por los estados anímicos en los que puede salir a la superficie lo más profundo de nuestro espíritu, un artista no debe planear su obra, sino dejarla surgir. El resultado puede parecer monstruoso a un profano, pero si éste soslaya sus prejuicios y deja que su fantasía obre por sí misma, llegará a compartir el extraño sueño del artista. (p. 592-593)

Como se mencionó anteriormente, en los sueños experimentamos cosas muy extrañas, como la sensación de que las personas y los objetos se combinan y cambian de lugar o forma, la mente se relaja, no hay límites y probablemente la noción de la moral desaparece, no está limitada, tan solo crea y crea, juntando y sacando a flote cosas realmente escondidas del artista o recuerdos pasados. este mundo se manifiesta con la recopilación de sucesos que ocurren en nuestra vida cotidiana y pueden abarcar hechos de suma importancia o también de poco interés. El surrealismo juega un papel importante, siendo la vanguardia interesada en resaltar ese mundo, en su aspecto por desafiar las leyes de la lógica que existen en la realidad que vivimos, es la mejor forma de transmitir esos mensajes o visiones, pensamientos y deseos que se producen de forma consciente o inconsciente, transferir estos conceptos a la realidad, buscando llegar a lo más profundo de la persona y también del artista, sirviendo para este último como una fuente de inspiración. El surrealismo busca llegar a ese inconsciente primitivo y tratar de llegar a lo más profundo de esos deseos y pensamientos, con el fin de plasmar y expresarlos, compartirlo con los demás, los surrealistas siempre tuvieron interés en esa realidad superior del sueño y su proceso, creando así arte visual la cual surge de la unión de la psicológica y las artes plásticas. El surrealismo es un medio para reflejar estos sucesos del mundo onírico, sueños lucidos, delirios oníricos y del inconsciente ya que estos se alejan de las leyes y la lógica que rigen la realidad y el

orden, así como lo hacen los sueños y la imaginación, las posibilidades de lo absurdo y lo ilógico no tienen espacio en la realidad.

Para los surrealistas el universo creativo era sinónimo de alucinación, yuxtaposición e inconsciente. De “automatismo psíquico puro, un dictado del pensamiento sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral”, así lo llamó André Breton en el Primer manifiesto surrealista (p.44). Las obras de los surrealistas eran producto de la mente inconsciente liberada de todas las ataduras, para ellos el arte era sinónimo de libertad.

## 1.5 La importancia para el mundo del arte

La palabra arte deriva del latín “ars” y “artis”, y este calco del griego τέχνη el cual designa el talento, el saber-hacer, la capacidad y la habilidad, y remite, por consiguiente, a la práctica de la pintura, la escultura, dibujo, obra plástica y la retórica por mencionar algunas (Real Academia Española, 2001, 22º ed.). Una creación artística no es más que una actividad liberal que inventa sus reglas durante su proceso y está basada en el libre desarrollo de la imaginación o fantasía creadora del autor, la obra artística es el resultado de la improvisación, de modo que su lenguaje es diferente del común. Una obra de arte como producto no tiene reglas concretas, no pueden ser definidas de manera rigurosa, para Roger Pouivet (2007) se puede obtener una perspectiva y opinión sobre lo que puede llegar a ser:

¿Qué es la obra de arte?, la obra de arte es la realización sensible de la idea, el arte es un estado de espíritu, la obra de arte es la expresión de sí para el artista, la obra es la donación de lo invisible, la obra de arte hace visible lo invisible, la obra produce el sentido, la obra está más allá del sentido, la obra de arte es un encuentro, la obra de arte es lo que abre una dimensión inaccesible a cualquier experiencia, el arte es lo que se expone: obras, instalaciones, performance, carne, excrementos, cadáveres, la obra de arte es la subversión de cualquier norma y la desmitificación de la realidad social. (p. 8)

La imaginación es importante para componer ficciones a partir de elementos tomados de lo real o lo ya existente y en el caso del arte, es “creadora” y también “productora”. En su trabajo como creadora, la imaginación inventa símbolos y elementos todo con la finalidad de sugerir objetos o ideas no accesibles a los sentidos. Dada su importancia en el proceso del artista-creador, Charles Baudelaire afirma: “Sin ella (la imaginación) todas las facultades por más sólidas y agudas que parezcan, son como si no fueran” (Baudelaire, 2003: p. 5). La imaginación inventiva y creadora siempre inicia con una idea inicial a partir de la cual el artista va avanzando mediante improvisaciones, inspiraciones y meditaciones con la finalidad de moldear adecuadamente esos mundos ficticios. La editora y analista de arte Lupina Lara Elizondo explica en una entrevista:

La imaginación ayuda a crear nuevos enfoques sobre la realidad, te permite crear esas realidades y transformarlas. La realidad se crea a partir de elementos existentes, es creada, es una aportación del ser humano, está implícita en la vida y en el arte es un tema muy poderoso. A todos nos mueve. La imaginación es un acto de voluntad, un acto personal. Y se traduce en una nueva visión, en un nuevo enfoque. (Elizondo 2016)

La imaginación y la fantasía resulta fundamental en el arte y el proceso de construcción de una obra artística, es de esta manera que un artista logra concretar la obra de arte a partir de aquella concretización de la idea inicial y de la fusión de otros elementos, las cuales son plasmadas en muchos casos en productos artísticos, convirtiéndose en imágenes o elementos abstractos o surrealistas, produciendo imágenes cosas fuera de lo natural, inexistentes o de ensalzar las reales y existentes. La fantasía cumple la función de hacer posible, lo imposible en nuestra imaginación, compartiendo este pensamiento del artista con las demás personas. La fantasía y la imaginación se complementan con los sueños, es parte esencial de nuestra vida, nadie nos puede privar del gran poder de estos elementos. Muchas veces con el impulso creador del ser humano, se ha logrado concebir cosas que alguna vez pensamos, no serían posibles y hoy por hoy son realidad.

El mundo en el que vive una persona creativa no es el mismo al de una persona rutinaria o al de una persona inerte, aquella percibe más valores, más soluciones, más cosas interesantes y se más siente capaz de afrontarlas, la creatividad ve posibilidades donde otra no logra ver ninguna, puede consistir en enfrentarse a problemas o en resolverlas de una manera especial, esos problemas que nacen de las necesidades, deseos, proyectos, etc., ya sean de manera individual o colectiva. En el caso del arte, la creatividad nace de la imaginación del artista, desarrollando ideas nuevas o creándolas de a partir de otros elementos o conceptos ya existentes, la inspiración es un punto clave para generar ideas, el gran Albert Einstein dijo una vez “la creatividad es la inteligencia divirtiéndose”. La capacidad de innovación está estrechamente vinculada a la creatividad. La capacidad de innovación está estrechamente vinculada a la creatividad, nos dan capacidad de producir trabajos novedosos, originales e inesperados, así como útiles y adaptables para superar limitaciones.

El arte es un lenguaje universal, es la expresión material o verbal de cómo nos vemos y nos sentimos en el mundo, es una forma de comunicarnos entre seres humanos, complementa y amplía los diálogos, junto con la creatividad y la experimentación abren un campo de conocimiento y expresión nuevos. La creatividad forma parte de nuestra vida diaria, no solamente tiene que ver con las cosas que creamos si no como se resuelven los problemas cotidianos de manera innovadora o por caminos que no pensaríamos recorrer para resolverlos,

esto no es exclusivo de artistas y no hay subestimarnos como seres creativos, hay que dejar conceptos erróneos a un lado y desarrollar la mente creativa en lugar de ir extinguiéndola poco a poco.

La presencia de los sueños en las artes visuales data de mucho antes de los surrealistas, destacando el conocido grabado de Goya “*El sueño de la razón produce monstruos*” (1799) de la serie “*Los Caprichos*” (1797-1799). “El artista dormido sobre su mesa de trabajo con los monstruos alados que invaden el espacio desde el fondo oscuro, se erige como la primera descripción moderna de un sueño, precursora de los proyectos del simbolismo y surrealismo” (Kuspit, 2000). Rossa Anna Ferrando menciona en su trabajo “El sueño del arte, la vertiente onírica del surrealismo”:

Con el movimiento surrealista, el mundo onírico cobra una importancia inusitada. Para los surrealistas, el dormir y su corolario el soñar adquiere tal importancia que supera a lo que pueda ocurrir en estado de vigilia. Ellos encuentran en los sueños una forma de liberación de los seres humanos y un modo de huir de las normas establecidas, de la lógica, la razón y el buen gusto. El sueño es individual, ocurre en un ámbito personal dentro de la experiencia humana. Todos soñamos, en mayor o menor medida, pero siempre de una manera individual. Es esa individualidad lo que libera el surrealismo. Autores como Breton y Aragon, en el mismo inicio del surrealismo, se encargan de rescatar esas experiencias. Los surrealistas van más allá, y no sólo piensan que los sueños vienen de recuerdos pasados o de las experiencias vividas que nuestro inconsciente libera, también admiten la posibilidad de que las imágenes y las acciones que nos presentan puedan llevarse, en un futuro, a la práctica. En ese sentido los sueños serían una fuente de inspiración que anticiparían el futuro. (p.11)

El Surrealismo está en la calle, en el modo de pensar y sentir de los habitantes de las ciudades y puede que en estilo de vida y, sobre todo, en el trasfondo de casi todas las prácticas artísticas, hay que recordar que era el arte para los surrealistas, un sinónimo de libertad.

## **1.6 ¿Una ilustración es una obra de arte? ¿Una obra de arte es una ilustración?**

La ilustración como medio de expresión visual ha tenido gran importancia, es un recurso de comunicación visual y ha favorecido la comprensión de textos y transmisión de mensajes en distintos ámbitos como lo son los educativos, científicos y culturales, mediante carteles, libros narrativos, educativos o científicos. Si bien este medio visual puede tener sus diferencias con otras disciplinas como pueden ser el arte, el diseño y el dibujo debido al contexto y áreas de conocimiento, no están peleadas pues tiene muchas cosas en común con las disciplinas anteriormente mencionadas.

Hay que decir que la imagen es más antigua que la escritura, y ha sido usada para comunicar desde civilizaciones primitivas y parcialmente analfabetas, hasta la contemporaneidad, lo que permite resaltar su autonomía e importancia con respecto a los textos (Barthes, 1986, p. 3)

David Sanmiguel (2003) describe que el dibujo es la representación de formas y figuras mediante el uso de técnicas de línea y sombreado, las cuales se convierten en la base para la construcción de obras artísticas u obras de ilustración, de esta forma, el dibujo debe ser la principal herramienta de un ilustrador, es la base sobre la cual se construyen las imágenes visuales. “El oficio del ilustrador gráfico se sustenta en el dibujo” (p. 16).

En el diseño se deben tener en cuenta diversos aspectos como equilibrio, composición, iluminación, contraste y color, estos aspectos también están presentes en el proceso de obras artísticas. Así como el dibujo debe ser la principal facultad del ilustrador, elementos del diseño también son parte importante.

El lenguaje visual utilizado por el diseño, se basa en el uso de elementos conceptuales como punto, línea, plano y volumen; elementos visuales como forma, medida, color y textura; elementos de relación como dirección, posición, espacio y gravedad; y elementos prácticos como representación, significado y función, los cuales reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño (Wong, 1991, p. 42).

El arte puede no tener una definición concreta y es algo compleja de comprender, pero hay que tener en claro que es una expresión intencionalmente creada por humanos, que busca la representación de ideas, sentimientos, observaciones, experiencias y más, a través del uso de técnicas y herramientas de varios medios o disciplinas, con lo cual el creador busca tocar temas como lo pueden ser la búsqueda de la belleza o la estética, la glorificación religiosa y la representación de personas y lugares. “El arte es algo esencial del ser humano que hace que éste lo haga o responda a él” (Dissanayake, 1990).

Pero puede haber diferencia entre ilustrador y artista y esta radica en la función de su obra y el contexto en el que ésta se ubica, el artista e ilustrador comparten el talento y la creatividad, pero la ilustración muchas veces pretende ilustrar textos, dar un mensaje y comunicar cierto tipo de información más allá de la imagen, mientras que la obra de arte, expresa la visión personal, los sentimientos, libertad de expresión y creatividad del artista. “Un artista puede tardar años en encontrar su fuente de inspiración, crear una obra y no recibir un peso por ella, mientras que el ilustrador, trabaja poco tiempo para recibir un dinero” (Fitzgerald, 2013). La ilustración es un dibujo o expresión artística que tiene un fin informativo, cuyo objetivo principal es la comunicación visual, se encarga de clarificar, iluminar, decorar o representar visualmente un texto escrito, sin importar su género. El ilustrador Steve Heller (2007), explica que la ilustración



“entrega una dimensión visual más allá del alcance del texto”. (p. 64). La ilustración, aunque también tiene como prioridad la representación de textos, y su lenguaje visual se fundamenta en la aplicación de técnicas artísticas, busca entregar mensajes y ejercer una comunicación visual. De igual manera, Da Vinci expresó su postura frente a la ilustración y su ventaja, mediante una frase que reafirma la importancia de la imagen:

Y tú deseas representar con palabras la forma del hombre y todos los aspectos de su metrificación, renuncia a esa idea. Por el mayor tiempo que tú describas, más confinarás la mente del lector, y más lo alejarás del conocimiento de la cosa descrita. Entonces es necesario dibujar y describir. (Revista KEPES, Año 13, No. 13, p. 267)

El libro “La ilustración: dilucidación y proceso creativo” explica con más claridad este tema:

¿Una ilustración es una obra de arte? ¿Una obra de arte es una ilustración? La ilustración es entendida como una expresión artística, que no es arte; se realiza para comunicar a una gran masa de personas y al ser hecha por encargo, muchas veces se aleja del arte en el sentido de no tener una expresión propia del ilustrador acerca del tema de la ilustración. Además, el arte no es ilustración porque su creación no está limitada por un texto, ni busca entregar un mensaje específico para ser distribuido en cualquier medio; no se crea para las grandes masas y busca representar el pensamiento del artista. Por otro lado, se encontró que la ilustración tiene por objetivo comunicar; la ilustración no es dibujo, ni es diseño, pero sí se sirve de ellos (p.277)

Quizás algunos no consideren la ilustración como un arte, pero tienen características en común, el fin de ejercer una comunicación visual, la comunicación que se establece entre emisor y receptor a través de la ilustración es una comunicación narrativa, argumental, secuenciable y dotada de una singular elocuencia, la ilustración es narrar y eso convierte a un ilustrador en un narrador, además el receptor lo interpreta y se apropia de esta narración.

## **1.7 La imagen y su lenguaje visual**

La imagen es una parte fundamental del ser humano, es un fenómeno cultural muy importante y tiene diferentes funciones en relación con la historia, normas sociales, políticas, culturales y hasta económicas de una sociedad, teniendo un vínculo con la representación de acontecimientos importantes, sucesos cotidianos, y también un valor didáctico. Leer una imagen nos enseña a ver las características básicas de la misma y comprender su mensaje. Cito un párrafo del libro “Educación plástica y Audiovisual Graphos C” (2016) de Bargeño Gómez:

Las imágenes tienen la capacidad de reproducir la apariencia de las cosas que existen en la realidad o mostrar otras que nunca han existido. El creador de una imagen representa e interpreta algo que no está presente y que va a transmitir una serie de sensaciones concretas; pero es el espectador quien le atribuye significados concretos, que pueden o no estar relacionados con la finalidad de su realizador (p. 14)

Una imagen puede ser la representación gráfica o espacial de algún elemento de la realidad objetiva, o bien puede contener conceptos abstractos, como lo pueden ser las ideas,

sentimientos, sueños, pensamientos, etc., en el mundo del arte es el medio de expresión que utiliza el lenguaje plástico-visual para transmitir un mensaje.

Hay que recordar que una imagen no se trata de la realidad misma, sino de una representación de ésta, la transforma para dar un significado, presentándose de formas realistas, abstractas, esquemáticas o deformadas, entre otras diversas apariencias con el apoyo de los diversos elementos que conforman el lenguaje visual como lo son las líneas, colores, texturas, formas y espacio, pudiendo elegir, combinar y organizar estos elementos de diversas maneras, en función de las ideas y de aquello que se quiere expresar y transmitir.

La realidad es todo aquello que es y existe verdaderamente, mientras que una imagen es una apariencia realizada mediante el lenguaje visual, para comunicarse, el emisor crea una imagen que sustituye a la realidad, transformándola con el fin de darle un significado concreto y aportando su conocimiento personal. El espectador, a su vez, asocia lo que sabe a la imagen recibida, por lo que la imagen no es la realidad sino la apariencia de una realidad representada en un soporte físico, donde se mezclan las experiencias comunes de varias personas. (p. 10)

Las imágenes visuales creadas por el hombre no se centran solo en las obras de arte, sino que incluye una gran diversidad de imágenes como son los afiches, las historietas, los carteles que vemos en las calles, ilustraciones de diversos libros, las piezas de esos artesanos que muestran las diversas regiones y culturas de nuestro país, no solo los artistas plásticos y diseñadores crean imágenes, un artesano también es un creador de imágenes, todos estos elementos han enriquecido nuestra cultura y embellecido nuestra vida cotidiana, forman parte de nosotros como sociedad. Cito nuevamente un párrafo del libro “Educación plástica y Audiovisual Graphos C” (2016)”. Como comentario personal, durante mis prácticas de docencia con ayuda de una compañera, hablamos sobre el significado y significante con jóvenes de primer grado.

Todas las imágenes tienen dos niveles de lectura: por un lado, la lectura objetiva en la que se enumeran y describen los elementos que aparecen en ella, sin incorporar valoraciones personales y por otro, la interpretación subconsciente y subjetiva que de esos elementos se desprende. Los aspectos denotativos de la imagen hacen referencia al significante, es decir, a lo que literalmente muestra una imagen, y es similar para todas las personas que la observan. Los aspectos connotativos hacen referencia al significado, es decir, al valor que le pueden dar los convencionalismos sociales y personales. No es observable en una primera lectura y cambia dependiendo de la persona y del contexto donde se lea. En todas las imágenes podemos encontrar un elemento que nos lleva a conectar con nuestras propias experiencias y sensaciones, esto nos hace pasar del significante (aspecto denotativo) al significado (aspecto connotativo), consiguiendo que podamos aportar un nuevo sentido a la imagen (p. 15)

La palabra imagen engloba muchos términos como pintura, dibujo y diseño gráfico, por mencionar alguno, muchos de estos términos también son trabajos artísticos que comunican una idea o concepto. Como se había mencionado en el punto anterior, la ilustración consiste en imágenes alusivas a un texto con la finalidad de favorecer su interpretación y proporcionar

información acerca de la narración, las imágenes son un elemento casi imprescindible, se convierte en el elemento principal ya que llevan todo el peso narrativo, con apoyo del texto, que por lo general es breve. Aunque también podemos mencionar que hay algunos tipos de ilustración que funcionan por sí mismos y tienen un mensaje propio sin necesidad de un texto.

El ilustrador puede dejarse llevar por sus sentimientos y elaborar obras que evoquen su forma particular de pensar e interpretar la realidad, así, por la vía subjetiva, las ilustraciones generan una ambigüedad en su interpretación, entre lo que el ilustrador quiere comunicar, y lo que el lector logra comprender (Durán, 2005)

Es importante resaltar que una ilustración debe tener un fin más allá del puramente estético, puede haber una ilustración que contenga una imagen o un dibujo feo, pero todavía siga siendo una buena ilustración, porque cumple con su propósito de comunicación.

Ser "estético" no siempre es un cumplido en boca de los profesionales de la verdad, especialmente de la verdad histórica, política o religiosa. En cierto modo algo "estético" es como una cereza sobre el pastel de lo real: algo decorativo y no esencial. (Huberman, 2012, p. 14)

## 1.8 Ensayo y error

¿Por qué debemos tener miedo a cometer errores?, ¿A equivocarnos o fracasar? Quizás por no estar a la altura de las exigencias ya sean propias o ajenas, a que “no te salga nada bien”, los errores tienen una marcada tendencia a persistir, el miedo como emoción nos paraliza, nos bloquea emocionalmente y nos dificulta disfrutar de placeres de la vida, nos limita, provoca la ansiedad e inseguridad en una persona.

¿Conoces esta sensación? Estás sentado ante tu mesa de trabajo frente a un cuaderno, un sacapuntas y algunos lápices de colores... ¡Pronto surgirá una fabulosa ilustración! Sacas punta rápidamente a todos los lápices y ¡allá vamos! Todo está listo. Los lápices están afilados, ahora a pensar un poquito y luego... Por cierto: ¿no sería todo más agradable con una taza de té? Así que te preparas un té... Ahora sí que sí... Pero, espera... tal vez sea mejor fregar los platos antes... y llamar a tu novia o novio. Revisas los emails. Echas un vistazo a Facebook. Duermes una siesta, etc., etc., etc. ¿Te resulta familiar esta situación? Este fenómeno se llama “miedo a la página en blanco” y siempre ha estado ahí. Los artistas, los diseñadores gráficos, los escritores y los profesionales de otras mil disciplinas creativas han sufrido este síndrome durante generaciones. Es un auténtico enigma: ¿por qué a veces complicamos tanto las cosas en lugar de ponernos simplemente “manos a la obra” con ligereza y libertad? En realidad, el famoso miedo a la página en blanco no es más que el miedo al fracaso, a cometer errores. (Scheinberger, 2018, p. 10)

El mundo real puede ser cruel con las personas, con los nuevos talentos, con los que quieren romper los moldes de la sociedad o las reglas que nos ha impuesto, no nos enseñan a que fallar o equivocarse es necesario para aprender, como dice el dicho “echando a prender se aprende”, cito una parte del libro “Ser ilustrador, 100 maneras de dibujar un pájaro o cómo desarrollar tu profesión” de Felix Scheinberger que habla del por qué es bueno cometer errores y en parte esto nos ayudara a perder ese miedo.

Los fallos tienen una cualidad muy interesante: el potencial creativo que encierran. Si solo nos dedicamos a producir lo que ya sabemos hacer bien, desperdiciamos la oportunidad de descubrir nuevos territorios. Y, sin embargo, los procesos creativos se alimentan precisamente de lo imprevisto, de lo incontrolable; en una palabra: de los errores. A veces es justo la mancha fortuita de café o ese trazo que nos sale mal los que nos sugiere nuevas ideas y nos acaba llevando a realizar mejores dibujos. El miedo a la página en blanco es, por tanto, innecesario desde dos puntos de vista: por un lado, porque los errores son algo normal y todo el mundo los comete, cuando es principiante y también cuando es profesional; y por otro, porque, contra lo que pudiera parecer, a veces los errores nos hacen avanzar. Por tanto, mi consejo es que te permitas tener miedo a la página en blanco, de igual modo que un actor tiene pánico escénico. Esos sentimientos son una realidad de la vida y también los veteranos tenemos que luchar contra ellos una y otra vez. (p.11)

De manera más personal me está sucediendo con este proyecto, tengo miedo a fracasar y quedarme en el intento, muchos artistas tuvieron miedo, e incluso le pasó a Van Gogh y lo expresó en una de las cartas que escribió a su hermano Theo:

Tú no sabes cómo es de paralizante, la mirada fija de un lienzo en blanco que dice al pintor “no puedes hacer nada”. El lienzo tiene una mirada idiota, e hipnotiza a algunos pintores para que ellos se conviertan a sí mismos en idiotas. Muchos pintores tienen miedo al lienzo en blanco, pero el lienzo en blanco tiene miedo del pintor verdaderamente apasionado que se atreve – y que alguna vez ha roto el hechizo del “no se puede (Van Gogh, 1872-1890)

El miedo al fracaso y a los errores puede llegar a ser una fuerza muy poderosa en cada decisión que tomamos. Aunque a veces este temor nos puede vencer, también nos puede motivar para tener éxito, hay que tener en claro que todos cometemos errores, es normal, es lo que se llama “ensayo y error” y forma parte del aprendizaje. Un conocido proverbio dice que “el mayor fracaso es no haberlo intentado”, la derrota no existe ya que de ahí aprendemos, como en el arte la experimentación es muy importante.

Todo niño es un artista. Porque todo niño cree ciegamente en su propio talento. La razón es que no tienen ningún miedo a equivocarse... Hasta que el sistema les va enseñando poco a poco que el error existe y que deben avergonzarse de él. Los niños también se equivocan. El único error en un colegio es penalizar el riesgo creativo. ¿Se puede medir la inteligencia? La pregunta no es cuánta inteligencia, sino qué clase de inteligencia tienes. La educación debería ayudarnos a todos a encontrar la nuestra y no limitarse a encauzarnos hacia el mismo tipo de talento. Hemos estigmatizado el riesgo y el error. Tipos con suerte... Son quienes se negaron a asumir el gran error anti creativo: creer que sólo unos pocos superdotados tienen talento. "Sé humilde: acepta que no te tocó". ¡Falso! ¡Todos somos superdotados en algo! Se trata de descubrir en qué. (Robinson, 2010)

## Capítulo II: No siempre se trata de realismo

### 2.1 Gary Baseman (1960)

Es un reconocido artista interdisciplinario, visual, diseñador de juguetes y animador estadounidense originario de la ciudad de Los Ángeles, creció cerca de los estudios cinematográficos de Hollywood, desde joven Gary había mostrado interés por el arte pop, la mitología y por supuesto, los dibujos animados, trabajó como ilustrador en la ciudad de Nueva York. Investiga la historia, el patrimonio y la condición humana, especialmente el amor, el anhelo y la pérdida las cuales transforma en arte, a través de una iconografía única y narrativas visuales fantásticas, observaciones y experiencias cotidianas, su obra reúne los mundos de la cultura popular y las bellas artes. Utiliza como medio las narrativas visuales, pintura, actuación, cine y la moda las cuales celebran “la belleza de la agridulce vida”. La carrera multifacética de Baseman incluye ilustración para clientes como The New York Times, Rolling Stone, The Wall Street Journal y el exitoso juego de mesa Cranium. El arte de Gary está en la delgada línea entre las Bellas Artes, el arte comercial y en las caricaturas sabatinas, explica el sitio web Widewalls.

Del proceso creativo de Gary Baseman retomaría la forma surrealista pop y de arte macabro, el cómo realiza una versión adulta de los personajes de dibujos animados que le impresionaron cuando era pequeño, ofreciendo así una visión íntima de sus recuerdos de niñez y de su proceso creativo, además de que una de sus inspiraciones para dibujar nació de algo cercano y amado, su gato de nombre “Blackie”.

En mi trabajo como artista, estoy tomando los recuerdos agridulces, los errores, los éxitos, para cruzarlos y dejarlos atrás por medio del arte. Eso significa tanto para mí que he querido documentarlo de una manera poética, para que así otras personas puedan sentirse relacionadas y encuentren algún tipo de emoción. Así que cuando me cuestiono sobre qué trata mi arte, veo que es una celebración de esos momentos agridulces de la vida. (Baseman, 2018)

Para el ser un artista es un estilo de vida, y que el concepto de lo que es un artista ha cambiado durante estos últimos años, ahora está la oportunidad de trabajar de maneras distintas, cree que el balance entre la pasión, lo que quieres hacer y lo que se necesita hacer para ganar dinero juega cada vez un papel menos preponderante o ya no tiene tanto impacto en el mundo del arte, pero al mismo tiempo es importante el cómo desarrollar tu propia voz.

De hecho, creo que no soy tan buen artista, dibujo de la manera en que dibujo y soy pésimo copiando otra gente. Mi consejo sería: sigue creciendo, toma riesgos y ve qué hay allá afuera, no tengas miedo. (Baseman, 2020)







## 2.2 Eduardo Martínez

Es un diseñador, ilustrador y artista visual, nacido en Barcelona. Empezó con el diseño gráfico en el boom de los 90 y actualmente ejerce como freelance. Influenciado por el surrealismo, el pop-art y las portadas de discos, ha encontrado en las redes un medio de expresión y comunicación para introducirse en el mundo del Collage, una técnica artística que lo atrapa y le lleva a conocer artistas internacionales, colaborando en proyectos mutuos y exposiciones. Él se define como foto-manipulador, un término que descubre en la red y con el cual se identifica en esa búsqueda constante por encontrar la magia de una buena composición y la fuerza visual de una gran imagen. No tiene un estilo propio, pero existen elementos comunes que entrelazan sus trabajos, la geometría, las fotos antiguas, los grabados, el coloreado de imágenes, la anatomía, objetos representativos de nuestra época o anteriores, edificios, entre otros elementos forman parte de su imaginario creativo. Su principal motivación es descubrir nuevos estilos y lenguajes e intentar sorprenderse a sí mismo.

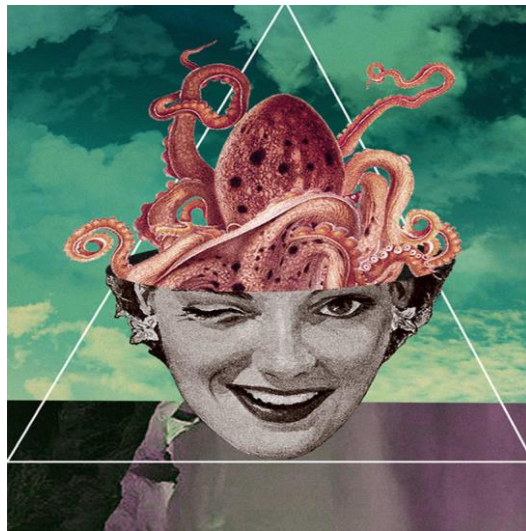
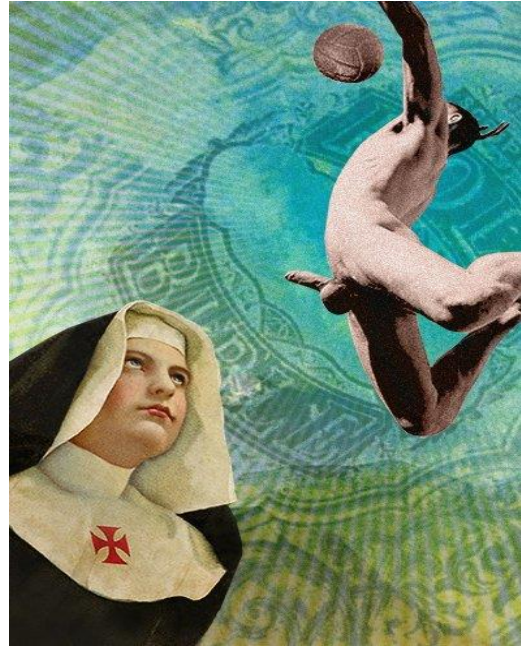
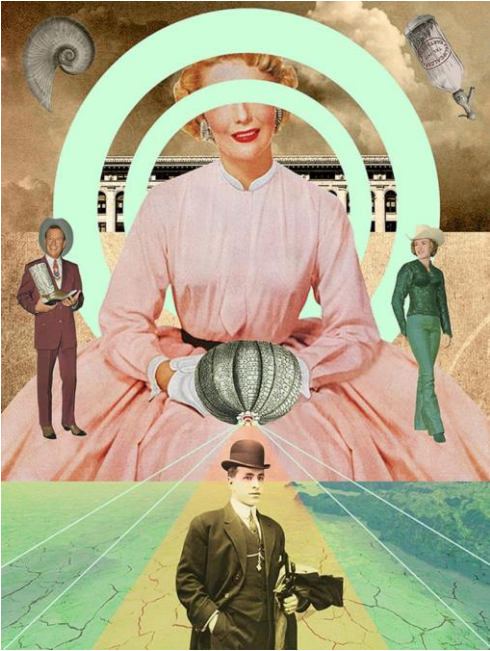
De su proceso creativo destacaría como toma diversos elementos y con ello crea un trabajo visual para expresar sus sentimientos o pensamientos, el cómo convierte al Collage en una técnica artística y un medio de expresión contemporáneo, su capacidad de relacionar conceptos totalmente distintos o de diferentes épocas y procedencias para después unirlos de algún modo y crear un extraño mundo propio, lo cual sin duda es bastante creativo, el surrealismo también se construye con collage, a pesar de no tener algún estilo característico, toma diversos elementos del pop-art y el surrealismo, los cuales son el epicentro y la fuente principal para entender su universo.











## 2.3 Nacho Chincoya (1973)

Egresado de la Escuela de Artes Plásticas de la UNICACH y la Escuela Gestalt de Arte y Diseño, en su ciudad natal, así como cursos orientados a la producción, apreciación y teoría del arte. Destaca su participación en numerosas exposiciones individuales y colectivas en México, Estados Unidos, España y Japón. La pintura de este artista se refiere a la enunciación poética de la infancia, mediante la apropiación de objetos, fetiches e imágenes del entorno en el cual admite desempeñarse como recolector de imágenes y viajero del tiempo, tomando cosas del pasado y del presente para conectarlas a una realidad pictórica. Su particular interés nace de las expresiones populares y cotidianas como: juguetes, dibujos infantiles, tatuajes, artesanía tradicional, historietas, gustos musicales, comics, etc. Nacho define el acto de crear como construir al monstruo de Frankenstein, situando su condición de viajar al pasado y retomar cosas perdidas, rescatar paisajes, plantear presentes antiguos, o futuros del pasado, la pintura se convierte en un contenedor y cada pieza se comporta diferente, adquiere vida propia. El comenta que no sólo pinta lo que le gusta sino también lo que le disgusta y de cómo preferiría verla.

Siempre he tenido gran atracción por lo infantil, especialmente por el dibujo y los juguetes. Me agrada trabajar con estos materiales tan espontáneos, tan extraños y a la vez absurdos. Me recuerda siempre esa parte lúdica y desenfadada de la niñez. Además, que tengo la afición de coleccionar juguetes y utilizarlos como modelos. (Chincoya, 2013)

Algo que me sorprendió de este artista es ser un talento local, además de ser egresado de esta misma universidad, como ha trascendido internacionalmente y ha puesto en alto al talento artístico chiapaneco frente al mundo. Lo destacado de su proceso creativo sería la forma de experimentar con la nostalgia, la espontaneidad y lo desenfadado de la niñez por medio del collage en diversos medios artísticos, cómo toma elementos de su pasado y los combina con su presente los cuales son sus gustos personales, experiencias y también diversas cosas que le disgusta, para así crear un futuro imaginario y surrealista, como toma inspiración de su cotidianidad para crear cuentos personales.

Básicamente trato de estructurar una secuencia; pienso siempre en la narración, la historia detrás de las imágenes. Una especie de cortometraje estático. Yo simplemente selecciono, dirijo a los personajes y reacciono por medio de la pintura. Es el medio que me permite protestar, reflexionar acerca de mi entorno y de mi paso sobre este planeta. Como pintor, asumo diferentes personalidades e interactúo con los elementos que hay en la narrativa pictórica. Es como penetrar en un mundo que sólo observas en tu imaginación y que se materializa al pintarlo. La nostalgia fue la principal causa de llevarla a cabo. Al hacer el pasado como parte del proceso te ayuda a situar elementos que creías perdidos u olvidados. También creí importante el interés de experimentar con otro tratamiento pictórico que exigía una serie de riesgos y lógicamente otros resultados. Cuando alguien me pregunta cómo es mi pintura, generalmente no sé cómo explicarla; es como hacer mi propio cuento. (Chincoya, 2013)





Mientras tanto (2013). Óleo sobre tela. (150 x 300 cm.)



Lost Sonors (2010) (145 x 145 cm.)  
Óleo sobre tela, grafito, pastel cera, acrílico.



Carnada sumergida en el viento (2011)  
Óleo sobre tela (140 x 140 cm)





Escena biomecánica (2013)  
Óleo sobre tela (150×150 cm)



El fantasma de la luz murmura de nuevo  
a mis espaldas la necesidad de volver al volcán (2011)  
Óleo sobre tela (145 x 145 cm)



## 2.4 Hannah Höch (1889-1978)

Fue una artista plástica, fotógrafa alemana, diseñadora textil y escritora, pionera del movimiento dadá. Utilizó como modo de expresión el fotomontaje, con intenciones plásticas, siendo considerada pionera en esta técnica fotográfica. Fue además una importante activista de los derechos de la mujer, denunciando continuamente una sociedad machista y misógina. Descubrió junto a Hausmann la técnica del fotomontaje, pudiendo así observar de primera mano el proceso de creación del mismo. Sin renunciar a la pintura y a la acuarela de carácter geométrico y constructivista, Höch crea figuras humanas con un toque de humor e ironía en las que los rasgos europeos se mezclan con los africanos o japoneses. Fue además una importante activista de los derechos de la mujer, denunciando continuamente una sociedad machista y misógina.

Una de las razones por la cual está aquí no es tanto por los temas que abordo sino por ser una de las pioneras en la técnica del fotomontaje y hacer de esta misma una técnica artística, retomando experiencias personales y uniendo diversas imágenes para expresar sus ideales o sus historias más íntimas, además de ser pionera en el movimiento del dadaísmo, donde se rebelaban en contra de las convenciones literarias, y especialmente artísticas, por burlarse del artista burgués y de su arte, cuestionando y retando los cánones establecidos, siendo una especie de anti arte que al final paso a la historia por la incorporación de las nuevas técnicas artísticas de difusión de ideas entre las masas, como lo fueron el fotomontaje y el collage.

Entre los temas que desarrolló (si es que el dadaísmo tiene algún tema) se encuentran la androginia y el amor lésbico, la presentación de la “mujer nueva”, esa que puede vivir independiente, libre y de tú a tú con el hombre, todo desde la experiencia personal:



Little Sun (1969)





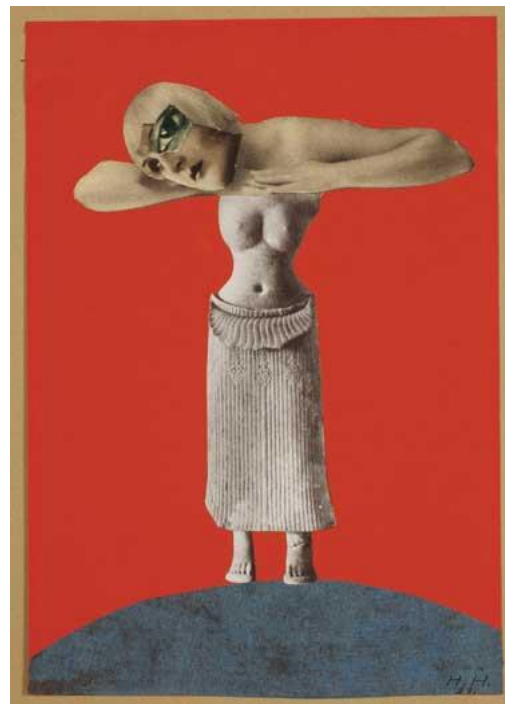
Die Braut (Pandora) (1927)



The Puppet Balsamine (1927)



J.B. und sein Engel (1925)



Untitled (From an Ethnographic Museum) (1930)



Watched (1925)



Study for Man and Machine (1921)



Von oben (1927)



Flight (1931)



## 2.5 René François Ghislain Magritte o René Magritte (1898-1967)

Fue un artista surrealista nacido en Bélgica principalmente conocido por sus imágenes ingeniosas y estimulantes, así como por el uso de gráficos simples e imágenes cotidianas, comenzó a pintar en el estilo surrealista en la década de 1920. Las obras de Magritte son en no pocas ocasiones, reconocibles a primera vista, ya que fue pródigo en la utilización de motivos recurrentes, algunos de ellos son: manzanas verdes, rostros cubiertos, sombreros de bombín, y la propia persona del artista retratado de mil formas. Sus cuadros no son revelaciones oníricas ni jeroglíficos cuyo sentido hay que descifrar o analizar exhaustivamente, algunas no ilustran nada en concreto, manipuló imágenes cotidianas como un juego con el que quiere devolvernos la frescura de la mirada, incluso parodió además en ocasiones cuadros célebres, creando de los mismos una especie de versión surrealista. Magritte dotó al surrealismo de una carga conceptual basada en el juego de imágenes ambiguas y su significado denotado a través de palabras, poniendo en cuestión la relación entre un objeto pintado y uno real.

Resaltaría el cómo Magritte nos ofrece que para la construcción de lo fantástico no hacen falta grandes alardes imaginativos; basta con la violación de las leyes que rigen el orden común poético de las cosas, con cuestionar la solidez de los principios, siempre convencionales y estereotipados, sobre los que construimos nuestra existencia cotidiana.

Algunas de sus obras más destacadas:



"La traición de las imágenes" (1929). Óleo sobre lienzo (63 x 93 cm.)



"La invención colectiva" (1934)

Óleo sobre lienzo (35 x 123 cm)



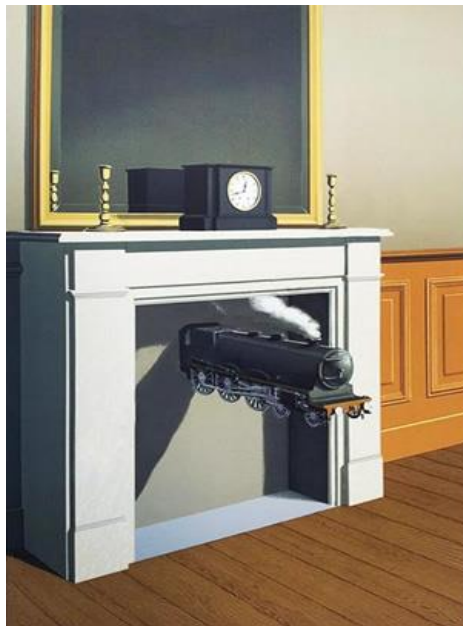
“El arte de vivir” (1967)

Óleo sobre lienzo



“El Hijo del hombre” (1964)

Óleo sobre lienzo (116 x89 cm)



“El tiempo perforado” (1938)

Óleo sobre lienzo



“Golconda” (1953)

Óleo sobre lienzo (81 x 100 cm)



“El imperio de las luces II” (1950)

Óleo sobre lienzo



“La gratitud infinita” (1963)

Óleo sobre lienzo

## 2.6 Joan Miró i Ferrá (1893-1983)

Fue un pintor, escultor, grabador y ceramista español, también se dedicó a la técnica del collage, considerado uno de los máximos representantes del surrealismo. En sus obras reflejó su interés en el subconsciente, en lo "infantil" y en la cultura y tradiciones de Cataluña. Aunque se le asocia al arte abstracto por su estilo maduro de formas estilizadas e imaginarias, en su juventud se inició en la figuración, con fuertes influencias fauvistas, cubistas y expresionistas. A partir de su estancia en París, su obra se vuelve más fantasiosa y onírica, coincidiendo con los puntos del surrealismo e incorporándose a este movimiento. Sus creaciones se van volviendo cada vez más abstractas, más simples, más infantiles. Reduce también su paleta a colores primarios, a formas primarias, su arte roba de la infancia, pero también de la cultura popular, por lo que hay mucho simbolismo que refleja su visión ingenua, feliz e impetuosa del mundo, huyendo del academicismo, a la búsqueda constante de una obra global y pura, no adscrita a ningún movimiento determinado. Contenido en las formas y en las manifestaciones públicas, muestra su rebeldía y una gran sensibilidad por los acontecimientos políticos y sociales que lo rodean, este contraste de fuerzas lo lleva a crear un lenguaje único y personal. Uno de sus grandes proyectos fue la creación en 1975 de la Fundación Joan Miró, ubicada en Barcelona, centro cultural y artístico para la difusión de las nuevas tendencias del arte contemporáneo, de acuerdo con la voluntad del artista, la nueva institución debía fomentar el conocimiento y la difusión del arte más actual, en todas sus vertientes.

Una de las razones por cual destaco a Miró fue porque manifestó su deseo de abandonar los métodos convencionales de la pintura, en sus propias palabras de "matarlos, asesinarlos o violarlos", además de tomar conceptos fantásticos, oníricos e infantiles, para poder favorecer una forma de expresión que fuese contemporánea, y no querer doblegarse a sus exigencias y a su estética ni siquiera con sus compromisos hacia los surrealistas, esta fundación aportó vitalidad con un nuevo concepto de que debía ser un museo, algo más dinámico, en el que la creación de Miró convivía con las manifestaciones artísticas más diversas.

Sus obras se consideran como iniciadoras del estilo surrealista europeo, entre las formas abstractas se vislumbran siluetas que sugieren figuras reales e imaginarias. La sensibilidad infantil, junto a la riqueza creativa plasmada en sus cuadros, siguen unos parámetros característicos y únicos, por esta razón sus composiciones son reconocibles a primera vista. Algunas de sus obras más destacadas:





“El carnaval de Arlequín” (1924-1925)

Pintura al óleo y lienzo.



“El Gallo” (1949)

Óleo sobre lienzo de linio



"Escalera Cruza el Azul en Rueda de Fuego"

Óleo sobre lienzo de linio (1953)





“Perro frente al sol” (1949)

Óleo sobre lienzo



“Interior Holandés” (1928)

Óleo sobre tela



El campo labrado (1924)

## 2.7 Jean Arp (1887-1966)

Fue un escultor, poeta, pintor francoalemán y uno de los fundadores del movimiento conocido como Dadaísmo. Su herramienta casi siempre fue el yeso, que después se transfería a piedra o bronce. En su arte mezcla las técnicas surrealistas del automatismo y las imágenes oníricas con el concepto dadaísta de azar, dando lugar a sus características formas orgánicas, conocidas como escultura biomorfa. Como buen dadaísta, jugó con la idea de azar. Una de sus técnicas fueron el cortar papeles de colores y lanzarlos al aire dejándolos caer para que la composición resultante fuera del todo arbitraria, no veía caos en el azar como otros de sus colegas, más bien consideraba al azar como una especie de ley de la naturaleza. Su exigencia estética atribuía al arte el deber de liberar al hombre de la vanidad y de la opresión de la razón, de salvarlo, simplificándole la vida e identificándolo con la naturaleza. Desde sus relieves en madera y los collages, nacieron los relieves metálicos, los dibujos, los collages de papel recortado. Sus esculturas son liberadas de las inflexiones humanísticas, reconducidas hacia los valores espirituales de la esencia y del absoluto.

Él está en esta lista no tanto por sus creaciones, sino por su concepto de crear arte, su proceso creativo, el cómo suprime el control consciente sobre el proceso de producción, permitiendo que el inconsciente tenga gran influencia, que el azar forme parte de sus obras, dejando de lado los conceptos estéticos y rompiendo las reglas establecidas del arte en aquellos años como todo buen dadaísta, además de que sentía que se deben dejar de lado esos conceptos de vanidad o belleza, creando así otro método de creación y también los terrenos del arte abstracto.

Algunos de sus trabajos:

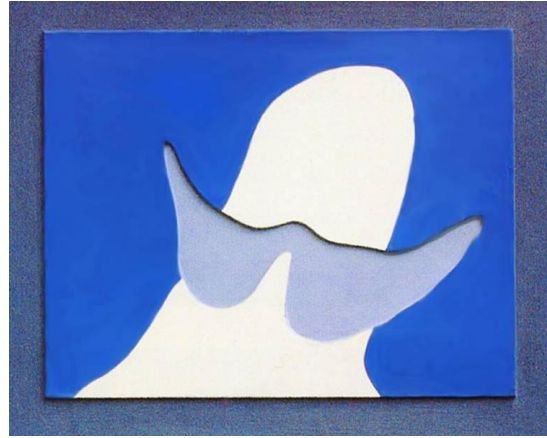


Automatic Drawing (1916)





Relief, Clock (1914)



Head with mustache (1926)



Evocation of a form: human, lunar, spectral (1950)



Danger of Death (T05007) (1954)

Human Concretion (1933)

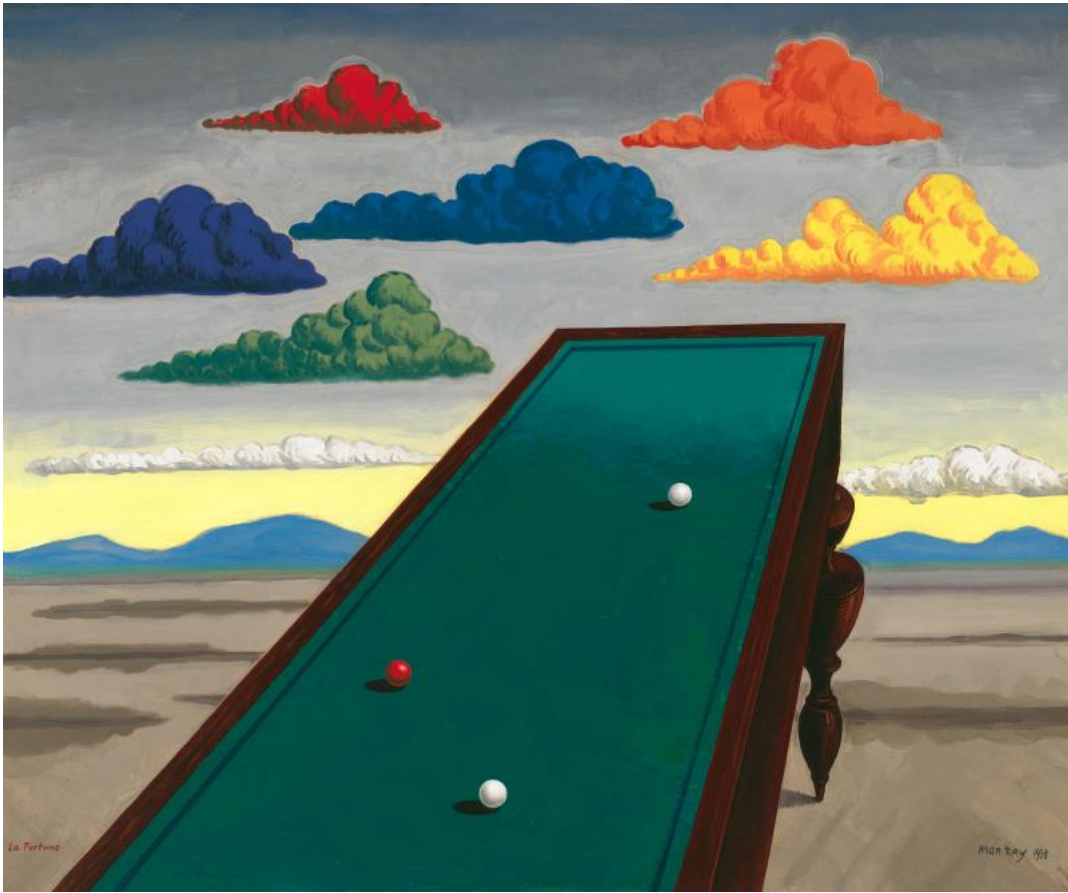




## 2.8 Emmanuel Radnitzky o Man Ray (1890-1976)

Fue un americano en París, fotógrafo, pintor, escultor y cineasta relacionado con el arte modernista, aportó importantes contribuciones al dadaísmo y el surrealismo, aunque nunca militó en ninguno de los movimientos, siempre se mantuvo a la vanguardia de todos ellos. Junto a los dadaístas Duchamp y Picabia creó el Dadá neoyorkino. El carácter autodestructivo del movimiento hizo que pronto se aliara con el surrealismo, donde pudo plasmar sus obras de mujeres fatales, sus desnudos y sus juegos de dobles lecturas. Detrás de cada imagen hay una idea y en ese sentido Man Ray también trabajó el arte conceptual. Nunca dejó de ser un dadaísta, le gustaba lo irracional, lo incongruente y lo absurdo, sus trabajos esquivan las clasificaciones, está cargado de imaginación, sensibilidad y sentido del humor. Como pionero del dadá y del surrealismo, buscaba el escándalo, sus obras son siempre originales, intencionadamente incongruentes, incluso irracionales, a veces eróticas y casi siempre escandalosas, convirtió la fotografía en arte. Inventó la “rayografía”, una técnica que le permitía obtener imágenes sin cámara fotográfica, experimento con imágenes abstractas obtenidas de objetos expuestos sobre un papel sensible a la luz y luego revelado. Fue un gran artista multidisciplinar cuya creatividad no tuvo límites, su fértil producción de abarca, además de pintura y fotografía, películas, escultura, collages, obra gráfica, dibujos, diseño publicitario y moda. En 1999, la revista ARTnews nombró a Man Ray uno de los 25 artistas más influyentes del siglo XX, citando su fotografía innovadora, sus exploraciones en los ámbitos del cine, la pintura, la escultura, el collage, el montaje y el arte conceptual. Buscar el placer y la libertad fue uno de sus principios en cuanto al arte, no temía a enfrentarse a las prohibiciones sociales.

De Man Ray retomo su pensamiento o ideales, de cómo consideraba el proceso creativo como un juego, actividad que requiere no solo creatividad e inteligencia, sino un acercamiento lúdico a la resolución de los problemas, para él la vida y por tanto el arte eran un juego, además de que, si hoy podemos disfrutar cada vez más de la fotografía como técnica artística, en parte se lo debemos a él. Nos hizo ver la importancia de la idea, del concepto, de la transmisión artística visceral, creativa, imperfecta y despreocupada pero siempre realizada con un sentido. Llevó sus fantasías al límite de la parodia en una época en la que la historia quizás aún no estaba lista para conocer, una pisada fuerte, vanguardista, misteriosa y sobretodo diferente.



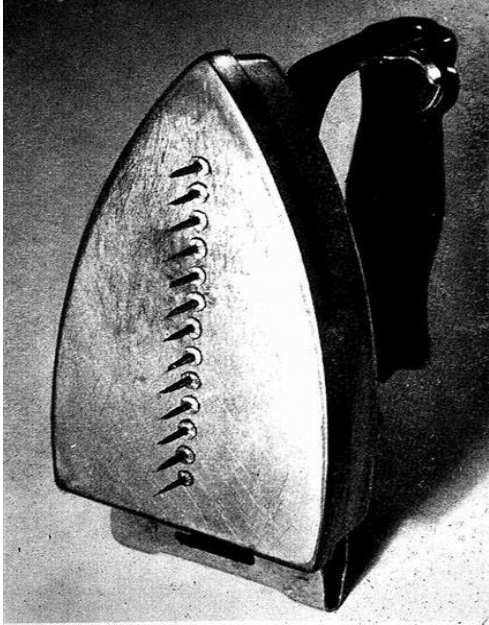
“La fortuna” (1938)  
Óleo



Promenade (1916)



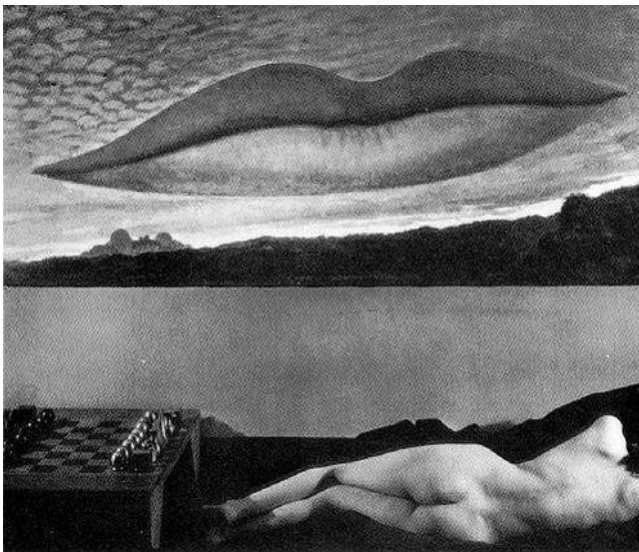
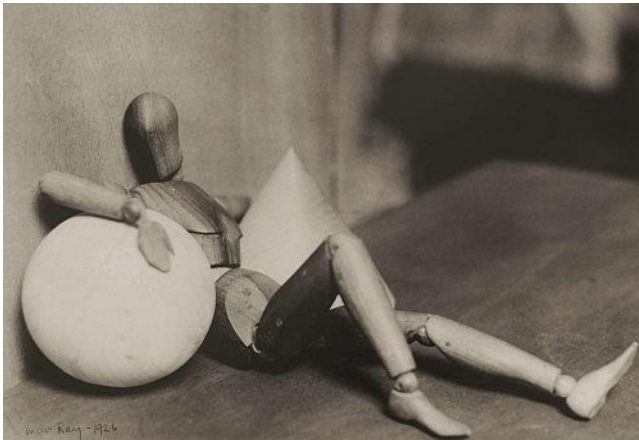
Objet indestructible (1923)



The Gift (1921)



Rayografía (El beso) (1922)



## Capítulo III: Prueba de mismo

### 3.1 El esgrafiado

Un esgrafiado puede referirse como dibujar con un grafito o alguna otra herramienta con punta, rayando la superficie y permitir que quede a la vista un color diferente. Sus orígenes son antiguos variados, se han utilizado en la decoración de paredes y cerámica, así como en las paredes en Europa desde la época clásica, decorando fachadas e interiores de edificios, se puso de moda hacia la segunda mitad del siglo XIX prolongándose hasta el siglo XX como decoración de viviendas de familias adineradas, tiempo después la gente humilde imitará esta forma de decoración. El esgrafiado arraigó en la tradición arquitectónica de aquella época produciendo una evolución y modernización de la arquitectura rural. Los asirios, egipcios, árabes, griegos y romanos la utilizaron en vasijas y cerámicas representando escenas de la vida cotidiana, igualmente la usaron en algunos elementos de la arquitectura, al final fueron los romanos quienes finalmente la perfeccionaron. Los diseños no siguen un patrón único, por lo que todos nace de la voluntad del decorador generando multitud de esgrafiados distintos.

La técnica es muy sencilla de realizar y con la ayuda de la creatividad e imaginación nos da la posibilidad de crear obras muy coloridas, así como también puede dar a las pinturas un sentido de textura y profundidad. Se puede trabajar con pocos elementos o materiales económicos muy variados, desde una cartulina hasta una madera, que el papel o el material sea lo suficientemente grueso para albergar las pinturas acrílicas o la tinta china y que también sea lo bastante fuerte para soportar la presión de herramienta con punta y así transferir los dibujos e imágenes sobre la superficie, es necesario tener una buena coordinación entre las manos y los ojos para no cometer errores, pero no hay que desanimarse pues este tipo de trabajos ayudan a realizar trazos más precisos y exactos, además de desarrollar imaginación y despertar el interés en experimentar con distintos tonos y dibujos.

Los colores del esgrafiado se pueden crear con diversos materiales, como había mencionado antes, se puede utilizar pinturas acrílicas, pero también se puede recurrir al óleo, crayones, tizas, plastilina, temperas de colores, sobre papel aluminio, por mencionar algunas posibilidades, todo depende de la visión del creador, así como de sus posibilidades económicas y en el caso de las herramientas que usan para rascar la pintura o la tinta no debe ser demasiado afilada, esto es para no rasgar el lienzo o papel en el que se esté trabajando.

## 3.2 La odisea en busca de un tema

La propuesta de este proyecto nació de diversas experiencias personales a través de mi camino por el mundo del arte y mis prácticas en la materia de docencia, remontándome a esas clases de “educación artística” que tuve en mis días de primaria y secundaria hasta en la búsqueda de mi tema personal. Para ser sincero nunca tuve en mente el estudiar artes visuales, pues en la preparatoria curse el área de físico matemático, quizás fue un impulso por no saber a qué dedicarme y en mi mente lo primero que cruzó fue mi gusto por el dibujo, me gustaba la materia de historia pero nunca me enseñaron a fondo la historia del arte, no fue fácil llegar a este punto de la carrera ya que en diversas ocasiones pensaba en desertar, ya que sentía que no era para mí, además de ver los trabajos de mis compañeros que a un lado de los míos eran inferiores, pero conforme pasaban los semestres fui aprendiendo a dejar las comparaciones poco a poco.

La docencia me abrió a nuevas ideas, quizás las prácticas fueron pocas pero son puertas a nuevas experiencias, durante mis planeaciones siempre tuve presente un objetivo, hacer de las artes algo divertido, didáctico y lúdico, dejando de lado esas clases aburridas de artes que tuve durante mi educación básica, ya que él profesor de turno no le tomaba importancia, no pasaban de dibujos libres, manualidades y horas libres sin hacer nada, siempre me quedó ese concepto de clase libre, y quise impartir esa materia como me hubiera gustado que me enseñaran, al menos me sirvió como un primer acercamiento a lo que quiero dedicarme en el futuro, todos estos factores influyeron o fueron una base en las ideas y la construcción de este documento.

En el caso del proyecto artístico, tomé un poco de esas experiencias miedos e inquietudes y las junté con mis observaciones que obtuve en mis prácticas, de diversos niños de kínder y jóvenes de secundaria, de los más pequeños tomé esa libertad a la hora plasmar sus ideas, gustos personales y sueños, cómo en simples trazos te transportaban a su mundo o te narraban historias personales, sus formas abstractas o estilizadas a su manera, además de disfrutar de las actividades. De los jóvenes de secundaria fui tomando el miedo o la inseguridad que tenían hasta para realizar un simple trazo, siempre comparándose con el trabajo de sus compañeros, preocupándose demasiado por la estética y las proporciones, noté como esa libertad de la niñez se fue perdiendo, y como son fáciles de impresionar, ya que cuando les enseñaba algún dibujo que había realizado deseaban hacer algo así pero nunca tomaban la iniciativa o se atrevían a intentarlo. Me identifiqué con ellos, ya que estuve pasando por eso al momento de realizar mis trabajos personales en el



taller de ilustración, me di cuenta que tenía algo en común con todos esos jóvenes y esa fue otra de las bases tanto para mi documento como para mi serie de esgrafiados.

La elección tanto de la propuesta como de la técnica fue muy complicada, me llevó más tiempo del que debería, aceptando que no le tomé importancia en un inicio y dejé pasar el tiempo, no seguí los consejos de pensar en una propuesta cuando estaba a mitad de la carrera, en una primera opción tenía planeado intervenir en libros, lo cual consistía en tomar libros viejos y dibujar sobre ellos o recortarlos para hacer una especie de obra de teatro interactiva, es algo que ya había trabajado con anterioridad en el taller de ilustración y tenía un ejemplo para presentar, pero a mis profesores no les gustaba esa idea ya que no veían correcto mutilar libros, en un inicio me sentí un poco frustrado pues no entendí el porqué de esa respuesta y sintiéndome sin libertad para crear lo que tenía en mente, tratando de no quedarme atrás, comencé a buscar mis trabajos del taller y me fijé en los esgrafiados que había realizado como ejercicios, era una técnica sencilla de realizar, además de que me gustaba el contraste de los colores en el resultado final, se lo propuse a mi asesor como proyecto y le enseñé esos ejercicios que había realizado Me dio el visto bueno, pero él no veía algún tema o propuesta en esos esgrafiados, pues solo había dibujado las cosas que me gustaban o imágenes que recolectaba para experimentar, cosa que no veía mal pero que en si no proponía un tema para ser arte y me recomendó investigar o proponer alguno, no fue fácil tener una propuesta, pues veía a mis compañeros con temáticas y técnicas más llamativas a un público en general.

Comencé a leer parte de los “ismos” que existen en el arte, complementado con mis clases de historia, di con dos corrientes que llamaron mi atención, el dadaísmo y el surrealismo, me gustaba esa libertad que otorgaban y las cualidades de cada una, así como los trabajos de diferentes artistas y como rompieron con las reglas establecidas para crear arte. Aunque hubo diferentes influencias para llegar a este punto de este trabajo, como comenté anteriormente, me remonté a esas clases que tuve en el pasado de educación artística, el cómo inicio mi camino en el dibujo pintando bigotes o mascararas en revistas y folletos hasta entrar a un taller de verano sobre el dibujo en estilo manga, este último me dio un impulso para estudiar la licenciatura, porque ya llevaba conocimientos sobre el dibujo, aunque era muy básico o estilizado, fue ahí donde descubrí ese gusto.

Otro factor fue el consejo de un profesor en la materia de dibujo que siempre tuve presente, que, a pesar de no dibujar realista, tenía un potencial en crear ilustraciones para libros infantiles.

Traté de ver el lado positivo a mis desventajas y convertirlas en algo a mi favor, así fue como llegue al taller de ilustración, la experiencia con los niños y jóvenes en docencia también me dieron ideas sobre qué realizar y a lo que me puedo dedicar en un futuro, de los primero tome esa la libertad al dibujar y como se disfrutaban de las actividades que realizábamos, de los últimos me identifique con sus inseguridades y querer aprender a mejorar, además de mostrar mis creaciones a los demás, nada es casualidad pues logré unir cada una de mis experiencias con las ideas que tenía en ese momento de una manera fácil y ver como se complementaban, además de servirme en el futuro como creador y para difundir mis conocimientos a los más jóvenes, ayudándolos a perder esos miedos y que para crear arte primero hay que disfrutarlo.

### **3.3 Mi proceso de creación**

Para la creación de mis esgrafiados recurrí a materiales diversos, entre los cuales están los crayones, cartulinas blancas, tablas de fibracel, reglas, tinta china, pinceles, lápices de puntilla, compas, pinturas acrílicas y un estilógrafo sin tinta para rasgar, materiales muy económicos y que pueden conseguirse fácilmente. Una de las razones por las que trabajé con materiales sencillos fue por la falta de recursos económicos, antes de entrar en la cuarentena obligatoria había comprado cartulinas para hacer mis primeras pruebas, pero al no tener clases presenciales me quedé con unos pocos ahorros y tomé la decisión de trabajar con lo que ya tenía, aunque tiempo después ya comenzaría a comprar más materiales como lo fueron las tablas de fibracel y diversas pinturas acrílicas para hacer más pruebas, cosa que es notoria ya que los esgrafiados realizados en madera fueron los últimos de la serie y por ende son menos a comparación de los realizados en cartulina.

El proceso para crear las piezas de trabajo es muy sencillo y cualquier persona puede realizarlo sin tantas complicaciones, en mi caso las cartulinas tomaron unas medidas de 25 cm por 25 cm, pero trabajando en un espacio de 23.5 cm por 23.5 cm aproximadamente, ya que tienen un borde blanco alrededor, esta idea nace al ver esos antiguos grabados que había realizado al inicio de la carrera donde quedaban unos espacios en blanco alrededor de mis imágenes, quise darle a mis esgrafiados unos pequeños aires de grabados, aunque el proceso será muy distinto y no se comparan más que en el resultado final. Una vez tenía esas cartulinas con sus medidas, comencé a pintar con crayones de diversos colores, sin seguir un orden en específico ya que era una explosión de colores, tiempo después comencé a pintar los bocetos para que los colores coincidieran con la imagen, crear pequeños patrones con diferentes figuras geométricas como

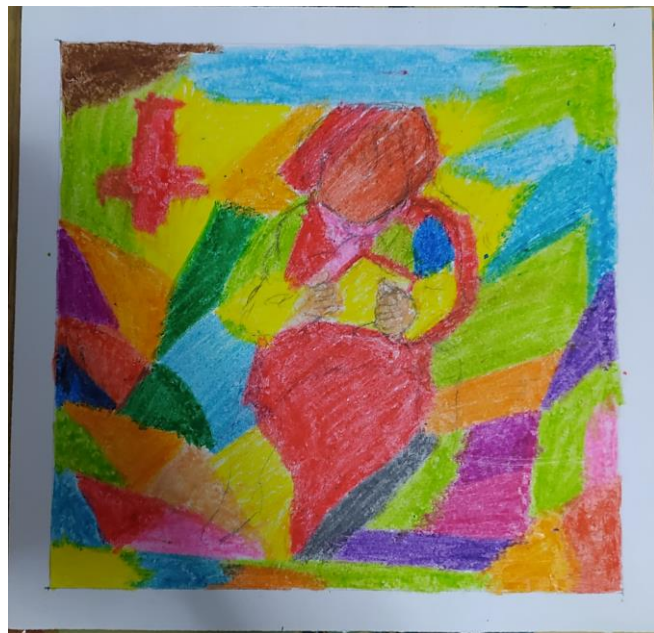
cuadrados, círculos, rectángulos y rombos, así como a contrastar colores, pero al final el proceso para crear la capa de colores fue un caos, en el sentido de que no me limite a esos patrones o formas, deje que mi muñeca y mi mente fueran libres por un momento, como si fuera un niño aprendiendo a pintar con esos crayones, podrá parecer fácil pero lleva su tiempo y también es agotador para el brazo o la mano. Aquí diversos ejemplos y evidencias:





Como habia mencionado anteriormente, en algunos casos realizaba un boceto como una primer idea o guia y despues lo rellenaba con los colores de los crayones, como una forma de experimentar, aunque sería complicado seguir ese mismo boceto ya que quedaba oculta con la tinta china. Anexo algunos ejemplos de este proceso.







Como puede verse en las imágenes, algunas cartulinas y maderas tienen patrones y otros no siguen alguno, todo este proceso se repitió en los 30 esgrafiados presentados en este documento, tratando de variar en la parte de los crayones. El siguiente paso fue aplicar una capa de talco con ayuda de una servilleta, esto principalmente para quitar esa grasa o cera que dejan los crayones y así poder aplicar las capas de tinta china, ya que sin este procedimiento se vuelve imposible cubrir la cartulina o la madera, puede ser cualquier talco, sin importar la marca o el olor que contenga.



Una vez aplicada la capa de talco sobre el área de los crayones, se procede a aplicar la tinta china con ayuda de algún pincel, es importante dejar secar y después aplicar una segunda capa de tinta, en algunos casos hasta una tercera capa, lo fundamental es ocultar esos colores.



Mi herramienta para rasgar fue un estilógrafo con punta de .005 milímetros, no es tan difícil de conseguir, decidí trabajar con el debido a su forma de lápiz y por no tener tinta, aunque se puede utilizar cualquier otro material con punta, como lo puede ser un punzón, clavos, palillos, etc., lo más importante es no aplicar mucha fuerza para así no rasgar el papel o lastimar la madera.



Para la creación de las imágenes en mis esgrafiados recurrí a la técnica del collage, en este caso tuve que pensar en una idea central y buscar diferentes imágenes por diferentes medios como lo fueron las revistas e internet, para poder organizar o tener más claro el acomodo de cada elemento y así dar vida a esos pensamientos, experiencias y sueños que tuve en diversas ocasiones, aunque también realicé esgrafiados con ideas propias y sin tomar referencias de imágenes o fotos, siendo un poco más abstracto o imaginativo. Si bien recurrí al collage para trabajar, lo que se ve en el resultado final son cosas más personales que en su mayoría no expreso con ninguna persona, por mencionar algunos ejemplos, pueden ser la soledad, la frustración, miedos, gustos, etc. Este proyecto de creación nace como un medio de expresión más personal pero dándole un toque más divertido o vistoso, sin un público en específico ya que tuve en mente que quien llegue a verlo o a quien se lo presente se dé cuenta que crear va más allá de dibujar con realismo o proporciones, se puede iniciar con los trazos más sencillos y estilizados, lo importante es tratar de vencer esos miedos y atreverse, algo que yo también pase durante el proceso y que fue muy complicado, el mismo problema observe en las aulas donde los jóvenes no tienen ese atrevimiento, quiero romper con esas reglas si en un futuro tengo la oportunidad de impartir una clase de artes, pues para crear arte hay que disfrutarlo primero, es despertar el interés de las generaciones futuras. El arte no es secundario, propicia el pensamiento alternativo y la búsqueda de soluciones creativas a diversos problemas, favorece cualidades como la tolerancia y la sensibilidad, ayuda a que se aprecie la diversidad y se abra un diálogo intercultural, además de desarrollar las habilidades intelectuales y creativas de una persona.

Como mencioné anteriormente, estos esgrafiados están basados en distintas experiencias personales, sentimientos, sueños oníricos, pensamientos y también mi cotidianidad, no cuentan una historia pues cada uno trata de hablar por si solo o cualquiera puede interpretarlo de manera libre, algunos cuentan el proceso de este proyecto, mis estados de ánimo o pensamientos que normalmente nunca le he contado a nadie y que en esto vi una forma de sacarlos y otros cuentan mi cotidianidad, tratando de darle un enfoque surrealista, donde no interfirió la estética ni las proporciones, con un poco de azar y sacando a flote el subconsciente, teniendo claro la pieza que quería lograr. Durante este proceso siempre estuvieron presente la música y sobretodo mi mascota que estuvo durante muchas noches brindándome su compañía, quitándome esa soledad y aunque no me pueda entender siempre le agradecí el estar ahí, quizás siendo una especie de musa para mi trabajo y mis ánimos.



Siempre tuve la idea de que si un día quería crear arte no sería para cambiar al mundo, no me sentía un artista como tal, pero las experiencias que obtuve en esta licenciatura y de mis errores me hicieron cambiar muchos de mis ideales, no cambiando al planeta o crear alguna tendencia artística, sino cambiar el mundo de aquellos que quieren conocer y experimentar el arte en algunas de sus técnicas, dejar en ellos esa semilla de la curiosidad o quizás ayudarlos a descubrir una nueva pasión, me llena de satisfacción el motivar a una persona y ver como pierde poco a poco ese miedo a dibujar o exponer su trabajo.



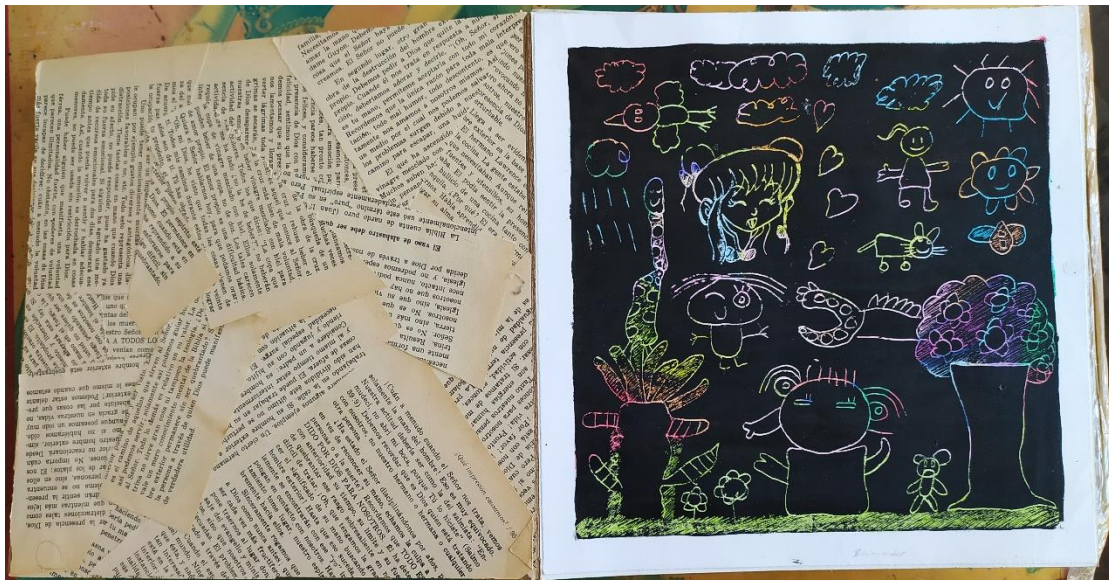
### 3.4 Libro de artista

Para la presentación de mis esgrafiados, decidí realizar un libro de artista en zigzag, esto con el fin de hacer mi proyecto más interactivo, ya que los esgrafiados están acomodados para verse en diferentes ángulos. Los materiales con los que trabajé o realicé este libro de artista fueron tres pliegos de papel caple, tijeras, cúter, reglas, libros viejos, tablas de fribracel con tela y lo más importante que es el pegamento UHU.

El proceso para crear el libro fue algo pesado, como inicio corte el papel caple al mismo tamaño de mis esgrafiados, es decir 25cm x 25cm, esto me sirvió para pegarlos en la parte trasera de cada uno y así unirlos de manera fácil y sin maltratar los trabajos, para unir cada pieza realice diversos dobleces al papel al estilo concertina o en zigzag, de esta manera al unir las tomaron forma de un acordeón



Una vez unidos los trabajos, decidí tomar páginas de libros viejos que mi hermana estaba por tirar a la basura, para reutilizarlos de alguna forma y darles otro propósito, cortando en trozos con ayuda del cúter y una regla sin tener formas específicas, una vez teniendo las hojas en trozos comencé a pegarlos en la parte trasera de cada esgrafiado, sobre el caple que anteriormente había colocado, esto para hacer alusión a un libro común con diferentes ilustraciones:



Para el final y para dar más presentación a este libro, decidí realizar una especie de portada con unas tablas de fibracel que ya tienen una tela de color negro incluida, combinándola con un poco de papel caple en los costados, le apliqué varias capas de pintura acrílica roja para hacer un contraste con el negro de la tela, esta especie de caja o portada es removible, así el libro de artista está protegido y hace más interactiva la pieza final.





El resultado final es bastante largo, el acomodo de mis esgrafiados en zigzag hacen un aproximado de 7 metros de largo si se estira por completo, como dije anteriormente, esto es para hacer estas piezas mas interactivas ya que pueden verse desde diferentes angulos y al ser largo se hace una especie de recorrido por cada uno.



### 3.5 El arte de rascar

Como había mencionado anteriormente, mi proyecto de creación consiste en una serie de esgrafiados, están realizados en cartulina y fribracel de 25 cm x 25 cm, donde los crayones y la tinta china están presentes, en total son 30 en donde abordo temas de mi cotidianidad, recuerdos, pensamientos, sentimientos, sueños oníricos y alguna que otra experiencia, la técnica a la que recurrí fue al collage, donde reuní diversas imágenes que iba recolectando de diferentes medios como lo son revistas, libros, internet y cosas que tengo cerca y las reuní con creaciones propias o ideas para lograr un equilibrio de ideas. La ilustración en su mayoría va acompañada de un texto para ilustrar o complementar las ideas, por lo que estos 30 esgrafiados tienen un texto personal donde relato el proceso o cómo surgió esa idea, así como otros van acompañados de un texto más personal o con un tema metafórico pero que tiene relación con lo que soy o con lo que siento, cada esgrafiado cuenta una historia o una vivencia distintita, con la que también espero que el espectador se identifique o lo interprete con alguna experiencia personal propia. Va a continuación el resultado:



### Imaginación marchita:

*Algunas personas leen muchos libros, ven muchas películas y se inspiran en ellas, ciertas personas tienen el éxito con el valor de su propia experiencia sin tocar las obras de otros en tanto sea posible. La presencia o ausencia puede aumentar la imaginación de algunas personas, pero, por el contrario, algunas pueden volverse rígidas y marchitarse. Aldair Pérez Pérez (APP)*



### El nacimiento de las ideas:

*Este fue uno de mis primeros esgrafiados, conceptualizando las nuevas ideas como algo que iba floreciendo de mi interioridad, como iba naciendo la vida o el concepto de cada esgrafiado en esos pétalos al abrirse, pero que a su vez crecían con una frustración de no saber cómo acomodar esas piezas y miedos de saber si estaba en el camino correcto, pues de esto dependía mi futuro y eso no dejaba de dar vueltas en mi mente. APP*



## Los gatos, los reyes y dueños de la casa

*Siempre me ha fascinado la actitud misteriosa de los mininos, cómo esas pequeñas criaturas peludas nos manipulan en ocasiones, cómo pueden hacer un desastre y dormir por horas en posiciones tan incómodas, pero si de algo no me olvido es de esa ocasión en que un veterinario me dijo que para los gatos no somos más que mozos, sus sirvientes personales. Estos seres son de los más complejos, algunas veces nos tratan con cariño y otras no quieren ni que te les acerques... APP*





### Collage, dibujos de preescolar:

*Esto no es más que un pequeño homenaje y agradecimiento a quienes me dieron ideas para la creación de este proyecto, a esos niños con su imaginación infinita y abstracta, fueron mi inspiración y mi camino a seguir, tomando un poco de esos dibujos que me quedaron como recuerdo, que de alguna manera estoy atesorando, los junte en este pequeño espacio. Cuando ellos dibujaban lo hacían con ilusión y sin prejuicios, agregaban a sus personajes favoritos, familia y mascotas, ellos hacían una especie de collage con lo que más querían o deseaban. Para ser artista hay que disfrutar. Ellos fueron mis primeros alumnos y si bien controlarlos era complicado, aprendí que ellos tienen que divertirse para aprender, algo que ya no se aplica en los siguientes niveles educativos o que poco a poco va desapareciendo y se torna más pesado o una especie de sufrimiento, sólo espero que ellos no pierdan esa alegría cuando crezcan. APP*



Collage, trabajos de secundaria.

*Un pequeño homenaje y mención a jóvenes de primer grado de secundaria, mi segundo grupo de práctica en mi intento para enseñar artes, de alguna manera me enseñaron a perder el miedo a dibujar y a mostrar mis creaciones en público, siendo bastante fáciles de impresionar. En este proceso me di cuenta que teníamos mucho en común, siendo un aprendizaje mutuo en cada clase que tuve la oportunidad de impartir con ayuda de una compañera. En esta ocasión no me quedaron los trabajos que realizaron, pero si las fotografías como evidencia, tomé un poco de cada uno y los uní en este pequeño espacio, trabajar en este esgrafiado me trajo buenos recuerdos. APP*





### El árbol de la vida:

*Basado en uno de mis sueños, donde observé como los infantes salían de las ramas y de los pétalos de las flores, quizás mi subconsciente lo interpretó como una forma de ver el nacimiento de la vida y el árbol representa esa unión. APP*



### Migraña:

*Hay ocasiones en la que estoy molesto con la vida, frustrado, pero sin saber el motivo, en una ocasión los fantasmas de la ansiedad y la soledad se juntaron con un dolor de cabeza muy fuerte durante varios días, las punzadas fueron el remate o la cereza en ese pastel de desastres. APP*

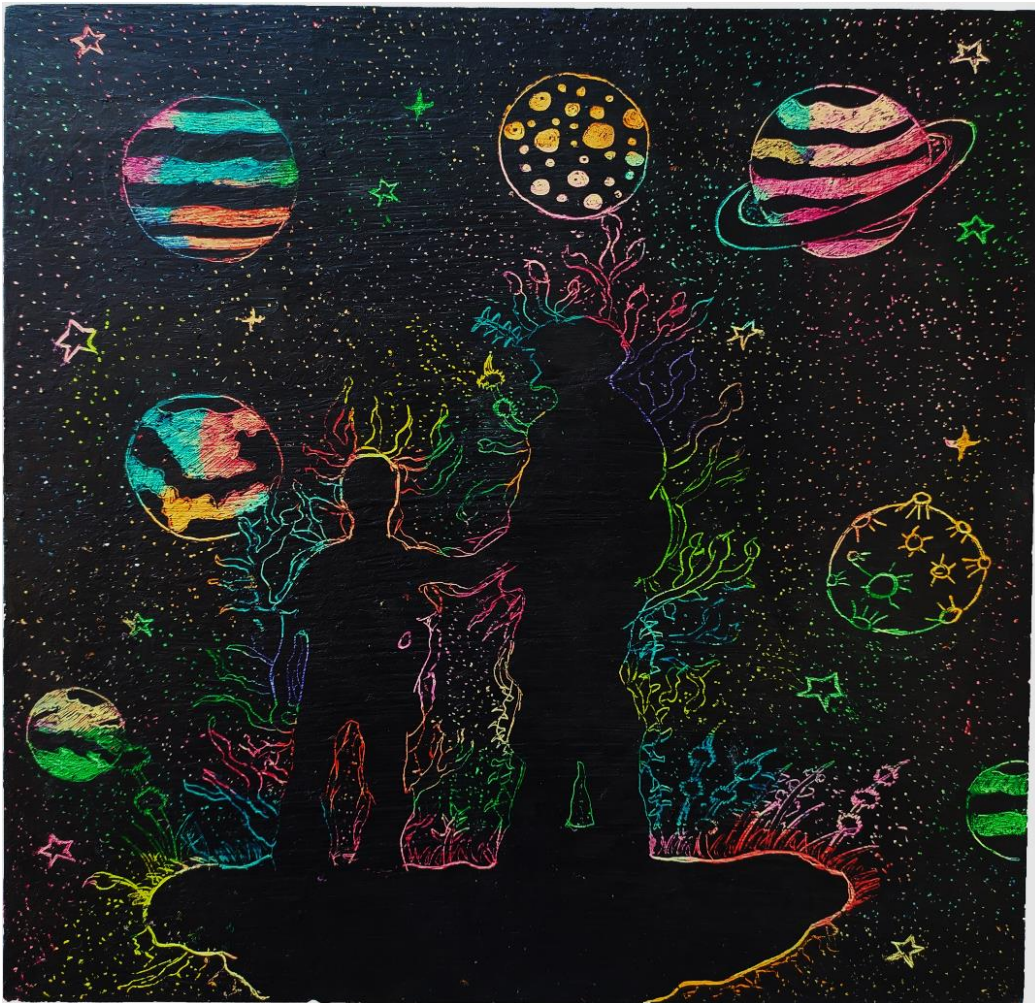




## Esgrafiado en madera

Una planta que crece lenta fortalece su tallo

*La transición de la niñez a la adultez es un proceso muy complejo, pasas de jugar todo el día a preocuparte por tu existencia, de pensar que queremos ser de grandes a querer regresar al pasado, no es que no queramos crecer, lo intentamos, pasa lo mismo que en el mundo de las plantas, algunos crecemos o maduramos muy lento, aunque los avances sean diminutos, poco a poco se van convirtiendo en algo más grande, solo porque el crecimiento sea lento no quiere decir que no este progresando. APP*



Esgrafiado en madera

Enfrentándose al lienzo en blanco

*Uno de los principales problemas en este proceso fue el tratar de romper ciertas reglas del arte como la estética o la belleza, sentarse por horas frente a los materiales, con las ideas en mente, pero sin tener el valor de plasmarlas, que en mi cabeza estuviera siempre presente el saber si lo estoy haciendo bien o rendirme en el camino, no poder evitar comparar los trabajos de los demás con el mío, frustrarme frente a la cartulina o la madera, con punzón en mano, pero sin valentía en mi corazón, pensando en la ironía de que mi proyecto se centra en eso pero mis miedos y prejuicios no me dejaban ser libre. APP*





Esgrafiado en madera

¿Quién controla nuestros sentimientos?

*¿Por qué a veces estoy tan feliz, luego, a veces me siento tan triste? De donde vienen esos sentimientos felicidad y de tristeza, de donde viene ese dolor y esa alegría, aunque sus formas son un poco diferentes, te hacen sentir algo en tu interior, esta pila de sentimientos que no se pueden mostrar ni pueden ser vistos por nadie, se acumulan entre la utopía y la realidad, y al final esa realidad se acorta, es doloroso mentir a tus verdaderos sentimientos. APP*



Un pajarito me dijo que debía irme por la ilustración

*No recuerdo el semestre, ni tampoco la fecha, pero sí donde comenzó mi camino por la ilustración, fue una casualidad que llegó en buen momento, antes de la elección de mi taller principal, todo comenzó desde el comentario de un profesor en la materia de dibujo. Nunca me sentí un artista pues mi manera de dibujar contrastaba con la de mis compañeros, algo que le expresé en la presentación de mi trabajo, pero él me dio ánimos diciendo que mis bocetos o piezas tenían un potencial en la ilustración de libros infantiles. Si bien el pájaro de aquel trabajo era distinto, quise utilizar al mismo animal para este esgrafiado. APP*



## Autorretrato

*Mi intento de dibujar de manera realista terminó en otra cosa, todo comenzó con verme al espejo y querer hacer un autorretrato, me tomé una foto donde se viera mi rostro y parte de mi torso, comencé con el contorno de la cabeza y luego los detalles, pero durante el proceso me llegaron ideas y al final decidí plasmarlo, con el cerebro sobresaliendo, haciendo alusión a esa idea fugaz que tuve, quizás la cafeína tuvo algo que ver, ya que en ese momento tenía una taza de café a mi lado. APP*





## Los aliens atacan mis sueños

*En mis sueños un alien gigante abrió un portal y atacó una escuela con muchos platillos voladores, un grupo de niños salió corriendo a una montaña para refugiarse, pero cruzaron un pequeño barranco con ayuda de un tronco, caminaron a unos pastizales muy largos y se ocultaron en una cueva, ahí miraban al fondo como parte de la ciudad era atacada y esperaban a que todo pasara. Si bien suena a una trama de película palomera, realmente no sé porque soñé esto pues casi no veo series o películas de ciencia ficción con aliens, me levanté muy confundido y anoté rápido esto que había pasado por mi subconsciente. APP*



## Videojuegos

*No soy una persona codiciosa y mucho menos materialista, pero si hay algo que aprecio demasiado es mi colección de videojuegos, los que me conocen bien saben que este es mi hobby y también mi método de escape a los problemas, quizás sea por el tiempo que me ha llevado tener algo así o el esfuerzo de varios años, además de que han sido mis acompañantes durante el confinamiento. Puede que esta sea la razón por la cual mi subconsciente los junto en uno de mis sueños, donde pude ver como varias de mis consolas se agrietaban y de ellos salían esos personajes que me han dado un buen rato de diversión durante tantos años. APP*





¿Y si un día ya no despierto?

*Esto no es una carta de suicidio, nunca he tenido este tipo de pensamientos, es más bien una pregunta que muchas veces me he realizado, una duda que me invade, ¿Qué sucedería si en algún momento entro en sueño profundo del cual ya no pueda regresar?, que cosas cambiarían o que impacto tendría en esas personas que han convivido conmigo, si mi presencia en este mundo realmente es necesaria, hay veces en que quisiera que así fuera pues no le tengo miedo a la muerte, pero de alguna manera si a la de mis seres queridos o personas cercanas.*



## Ahogándose en un vaso de agua

*En ocasiones me pregunto como esos pedazos de papel que circulan a diario tienen un valor, examino el billete que tengo a la mano y me pierdo en los detalles, en los números y el material con el que esta fabricado, como se le da validez a un papel que se rompe tan fácil. Se que no somos los únicos con estos problemas, pero si hay algo que siempre escucho es como mi familia tiene deudas o mucho que pagar mes con mes, el dinero no siempre alcanza y cuando se paga un recibo a los pocos días llega otro, la pandemia sólo agravo la situación en mi casa así como el de muchas familias que también se las están viendo negras, de alguna manera siento que esos personajes que están en cada uno de esos billetes salen a atormentarnos y en ocasiones a bendecirnos, es un ruleta que siempre esta girando. APP*





## Espacio personal

*Esto es una representación de los elementos que hay en mi habitación y que también es mi espacio de trabajo, eso que estuvo a mi alrededor durante la creación de mis esgrafiados, los videojuegos para una distracción rápida, lápices y crayolas para hacer un boceto de las ideas que pasaban por mi mente. Canela viniendo en las noches a dormir, o llorar para que le diera de comer, las croquetas le gustan las cuales tienen forma de estrella, de alguna manera ella fue la compañía en esas tardes y noches solitarias. Traté de hacer algo propio sin tomar referencias y este fue el resultado. APP*



## Los cuadros cobran vida

*En una ocasión soñé que estaba en un museo, donde había un pasillo largo y con muchos cuadros, pero sentí que podía entrar en esos cuadros que estaban exhibidos y podía ver qué sucedía en cada uno de ellos, por alguna razón enfoqué mi vista en uno donde había un bosque con dragones y pingüinos volando en los cielos, algo que no sucedería en la vida pues los pingüinos son aves que no pueden volar, no entendí el propósito de ese sueño pero al despertar lo primero que hice fue anotar esa experiencia que no se volvió a repetir. APP*



## Perdiendo la noción del tiempo

*Hay veces que no se la fecha o el día de la semana en la que estamos, sólo veo cómo pasan volando los días y las noches de manera rápida; como pasan los meses y las estaciones. En ocasiones analizo qué hice de provecho durante ese tiempo, sólo veo cómo sale el sol y luego la luna. Siento como si afuera es de día y en mi habitación de noche. Solo veo los días pasar... APP*





## Futuro incierto

*No soy una persona que se preocupe por el futuro, pero si me surge la curiosidad de saber que sucederá o donde estaré dentro de varios años, siempre vivo al día, sin planes o metas a corto y largo plazo, expectante a lo que diga el tiempo, en ocasiones me frustra no saber cual es la razón de mi existencia, no digo que no pueda hacer nada pero, ¿qué soy capaz de hacer?. Si algo tengo claro es que el futuro no está escrito, nosotros lo construimos y también decidimos que caminos tomar. APP*





## Física matemática artística

*No imaginé que mi futuro se desempeñaría en el mundo del arte, no fue de mis primeras opciones al momento de elegir una carrera, mi pensamiento en la preparatoria fue buscar una alternativa donde pudiera aplicar esos conocimientos de mi área de físico-matemático, e irónicamente recuerdo poco sobre los conceptos que aprendí. Es curioso cómo cambian las ideas o los planes cuando las llevas a la práctica, cómo las transforma la realidad. Vas hacia adelante, aprendiendo sobre la marcha, pensando que vendrá a futuro, sienta bien echar la vista atrás y ver todo lo que has hecho, y todo lo que has conocido. Si de algo puedo estar seguro es que las ciencias y las artes no están peleadas, al contrario se complementan. APP*



## Muerto en vida

*Vacío emocional, un concepto difícil de definir, así como de conocer el origen y causa de este estado. No hay peor sensación que sentirte incompleto, sin una razón clara del por qué te invaden sentimientos negativos, ganas de llorar y gritar, sentirse solo a pesar de tener gente cerca, tener un vacío y un dolor muy fuerte en el pecho que luego invade el cuerpo y lo debilita lentamente, pensamientos referentes a que no hay esperanza, que no hay nada que hacer o que no merece la pena. Por alguna razón estamos diseñados para encontrarle un sentido a nuestra existencia y si no la hayamos, tenemos esa sensación de que la vida carece de significado. APP*





## Recuerdos de la niñez

*Siempre me gusta observar la lluvia, ver como las gotas caen del cielo y de alguna manera llenan de vida a las plantas y al planeta, no hay nada más relajante que escuchar como caen gotas sobre los charcos en esas noches de silencio total. En uno de esos momentos de paz, llegué a recordar como en mi niñez creía que en el cielo habían personas y que cuando llovía es porque alguien estaba tomando un baño o había dejado abierta la llave de agua de alguna bañera o lavadero, todo eso fue antes de conocer el ciclo del agua. APP*





Esgrafiado en madera

Pánico escénico

*Basado en el miedo que siento al momento de exponer algún tema o hablar en público, es inevitable sentir este miedo ya que todas las miradas están sobre ti, el nerviosismo siempre me invade y toma control de mis palabras o en los movimientos que hago para relajarme, el lenguaje corporal me delata pues en ocasiones me hace sudar o mi cuerpo se tambalea de un lado a otro, teniendo presente ese pensamiento negativo de si haré el ridículo o seré rechazado. Se que no soy el único que lo ha llegado a experimentar, todos tenemos miedos pero algunos lo enfrentan y otros nos cuesta más lidiar con él. APP*



Esgrafiado en madera

Mis pecados capitales

*Quien es movido por los pecados capitales se deshumaniza y deshumaniza a los otros al reducirlos a meros obstáculos de su deseo o instrumentos de su voluntad. Todos nos hemos dejado llevar por los impulsos, deseos y caprichos, pero siento que no al grado de ser considera un pecado mortal. En esta pieza quise conceptualizar a los que considero mis pecados, tomando en cuenta los comentarios de las personas que me conocen, como lo son la pereza por la flojera que me invade en ocasiones o quizás en la falta de madurez y en el segundo, que es la gula, ya que soy glotón, cuando se da una oportunidad abuso del consumo de comida hasta llegar a mí limite. Si bien cometer un pecado capital implica afectar a terceros o perjudicar a otros con las acciones, trato de brindar mi ayuda cuando alguien lo necesite, tengo una ideología personal la cual es tratar a las personas como a mí me gustaría que me trataran. APP*





Esgrafiado en madera

### Amores a distancia

*El amor es un sentimiento libre que no atiende a barreras físicas o mentales, que no se detiene en las diferencias y que tampoco puede ser condicionado por distancias geográficas, actualmente es más fácil conocer personas y entablar amistades con desconocidos gracias a las nuevas tecnologías, así como también pueden surgir relaciones sin haber convivido en la vida real, este fue mi caso hace varios años, cosa que nunca me convenció y no le vi futuro, pero que gracias a mi pareja todo funcionado, pues ella fue la insistente y ahora los dos estamos saliendo adelante. A pesar de que a mí me ha funcionado, sinceramente no es algo que le aconsejaría a otra persona o que experimente, ya que es muy difícil de llevar ya que en ocasiones puede producir ansiedad y soledad, genera un agotamiento y puede caer en la monotonía. Puedo decir con seguridad que no me arrepiento de nada y es bonito experimentar algo que no tenias planeado, pero no es algo que le recomendaría, ya que no siempre puede funcionar, todo depende de la comunicación y la paciencia de ambos. APP*

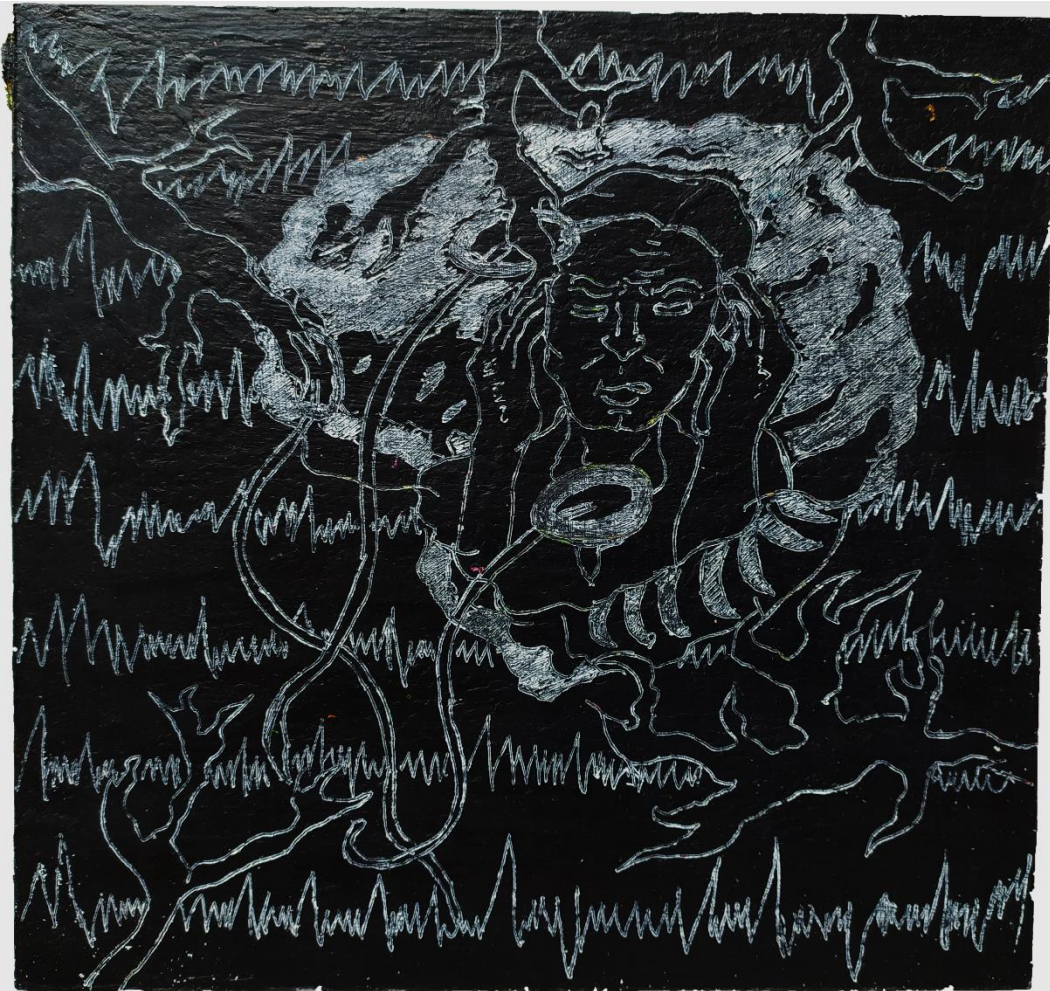




## Esgrafiado en madera

### Recuerdos de una epilepsia

*Basado en mis tratamientos y experiencias con este trastorno que tuve cuando era más joven, sinceramente no recuerdo nada ya que me desvanecí y al despertar estaba en una camilla con una transferencia de suero y un fuerte dolor de cabeza, pero si tengo presente el como mi brazo izquierdo se puso rígido un momento y comenzó a doblarse, fue un dolor indescriptible. Mi tratamiento fue de varios años con pastillas para el cerebro y también diversos estudios de tomografía y encefalogramas, en las cuales un día antes de las citas tenía que desvelarme por completo, aun recuerdo como una especie de chupones con vaselina se apoderaban de mi cabeza para medir mi actividad cerebral mientras dormía levemente. Si bien el ataque solo se presentó en una ocasión, el tratamiento fue de varios años. APP*



Esgrafiado en madera

Paisaje surrealista

*Una de las observaciones que me dieron mis profesores fue que todos mis esgrafiados tenían el mismo fondo negro, esto es debido a la tinta china, además de enfocarme más en las imágenes principales. Si bien fue un comentario con una opción a desarrollar, tome la decisión de hacer una pieza enfocada en un paisaje. APP*





## Cadáver exquisito

*Nunca le entendí al ajedrez, quizás no le he dedicado el tiempo para aprender las estrategias de este juego, pero si hay algo que me da curiosidad es ver como cada pieza tiene un nombre y una función. Esto fue lo primero que pasó por mi mente cuando pensé en la reina. APP*





## Mientras como una manzana

*Realmente no hay una historia detrás de este esgrafiado, mientras comía una manzana recordé aquella vez en la que encontré un gusano dentro de una, además de imaginar cómo se sostiene cuando termino de comerla. APP*



## Conclusiones

Como mencioné en capítulos anteriores, la propuesta de este proyecto nació de esos miedos e inseguridades que tuve como artista, sin saber de qué era capaz de hacer ya que siempre me comparé con mis compañeros y sus propuestas. Durante este proceso de investigación me di cuenta que no hay ningún criterio o regla acerca de cómo el arte deba verse y que no hay una narrativa a la cual los contenidos de una obra deban ajustarse, el artista es libre en cuanto a lo que puede crear, pues la pregunta filosófica sobre cuál era la naturaleza del arte surgió dentro del arte cuando diversos artistas insistieron al ir en contra de lo establecido, encontrando así que las reglas cedían, liberándose así de esa carga de la historia por lo cual fueron libres de hacer arte en cualquier sentido que desearan, cualquier propósito que desearan o también sin ningún propósito.

Mi breve experiencia en docencia fue otra parte importante, gracias a estas prácticas pude darme cuenta de los problemas que ocurren en un salón de clases, como lo son la falta de interés en los profesores ya que su conocimiento no está enfocado en las artes visuales, sino en otras disciplinas artísticas y muchas veces no le toman tanta importancia al proceso creativo, esto hace que no haya un interés en los alumnos por el arte, me base en esto ya que en un futuro quiero dedicarme a impartir clases en la materia de educación artística y quiero impulsar a los alumnos a que disfruten del arte no solo como espectadores, sino como creadores. Me di cuenta que ellos tenían el mismo miedo que yo tuve en el inicio de mi proyecto, por eso en el lado de la investigación me enfoque en buscar diversos artistas de la vanguardia surrealista ya que esta corriente ofrece una mayor libertad para la creación y también como método de expresión, sin preocuparse por la estética o las proporciones, permitiendo que el inconsciente tenga gran influencia, proponiendo a esta vanguardia como un primer acercamiento al arte, sin desanimarse o aburrirse en el proceso y que tengan ese atrevimiento de realizar cosas nuevas.

En el caso de mis esgrafiados, fueron un especie de ventana a lo que soy como persona, sacando a la luz esas ideas, gustos y miedos que no me atrevo a contar o que no tengo con quien hacerlo, tratando de que cada uno contara una historia distinta y que quienes sean los espectadores vean que se puede realizar una obra de manera sencilla y se atrevan a expresar esas experiencias que normalmente nos atormentan o nos hacen felices, teniendo el concepto de arte como medio de expresión sin barreras, una forma de liberarnos de la opresión de la razón. No hacen falta grandes alardes imaginativos o de materiales caros para llevar las fantasías a la realidad, solo disfrutarlo.

## Bibliografía.

- Bretón, A. (1924). *Manifiestos del surrealismo*. Francia: Argonauta.
- De Prado Diez, D. (1980). *La imaginación creadora*. Santiago: Lubricán.
- Marina, J.A. (Coord.) (2014). *Creatividad en la educación, educación de la creatividad. Claves para hacer de la creatividad un hábito*. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu (Ed).
- Freud, S. (1899). *La interpretación de los sueños*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Fromm, E. (1951). *El lenguaje olvidado. Introducción a la comprensión de los sueños, mitos y cuentos de hadas*. S.l. Paidós: 2012.
- LaBerge, S, Rheingold, H. (2014). *Exploración de los sueños lúcidos: la guía más completa teórica y práctica*. Madrid: Arkano Books
- Gombrich, E.H. (1950). *La historia del arte*. México: Editorial Diana.
- Amiguet, LL. (2010). *Entrevista a Ken Robinson*. La Vanguardia. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/lacontra/20101103/54063818455/la-creatividad-se-aprende-igual-que-se-aprende-a-leer.html>, consultado en el año 2020.
- Ponce, F. (2016, Noviembre 10). Entrevista a Lupina Lara Elizondo. Recuperado de <https://www.economista.com.mx/arteseideas/El-poder-de-la-imaginacion-en-el-arte-20161110-0261.html>, consultado en el año 2020.
- Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22.a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html> en el año 2020.
- Baudelaire, C. citado en Bouriau, C. (2006). *¿Qué es la imaginación? 2ª edición*. París: Librería filosófica Vrin.
- Pouivet, R. (2007). *¿Qué es una obra de arte?*. París: librería filosófica J. Vrin.
- Ferrando, R. (2014). *“El sueño del arte, la vertiente onírica del surrealismo”*. Facultad de ciencias y humanas y sociales: Universidad Jaume I.
- Sanmiguel, D. (2003). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Parramón Ediciones, Barcelona.
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Séptima edición. Barcelona.
- Heller S. (2007). *Is illustration a big enough profession?* Varoom 04. Recuperado de [http://www.hellerbooks.com/pdfs/varoom\\_04.pdf](http://www.hellerbooks.com/pdfs/varoom_04.pdf)
- Menza, A. Sierra, E. Sánchez, W. (2016). *La ilustración: dilucidación y proceso creativo* (págs. 265-296). Colombia: Revista KEPES.
- Bargueño, E. Sánchez, M. Sainz, B. *Educación plástica y Audiovisual Graphos C 2ª edición*. (2016). España: McGraw Hill.



- Durán, T. (2005). *Ilustración, Comunicación, Aprendizaje*. Revista de Educación. Sociedad Lectora y Educación. S.l.i. Edición Extra 1.
- Didi-Huberman, D. (2012). *Arde la imagen*. (pág. 14). Oaxaca de Juárez: Serieve
- Baseman, G. (2020). *Extended Bio*. Recuperado de <https://garybaseman.com>, consultado en el año 2020.
- “El arte de Gary Baseman”. (2018). Artefeed. Recuperado de <https://artefeed.com/arte-gary-baseman/>. Consultado en el año 2020.
- Pacheco, J. (2018, mayo 5). *Gary Baseman: “Celebrar lo agridulce de la vida”*. Recuperado de <https://www.maspormas.com/entrevistas/gary-baseman/>. Consultado en el año 2020.
- Pedroza, E. (2020, febrero 4). “La creatividad sin fronteras de Gary Baseman”. Recuperado de <https://meowmag.mx/la-creatividad-sin-fronteras-de-gary-baseman/>. Consultado en el año 2020.
- Casa Kuxtal, arte y diseño. (2019). “Artistas: Nacho chincoya”. Recuperado de [https://www.casakuxtal.mx/artista-contemporaneo-moderno-mexicano-nacho-chincoya-mexico-chiapas/#:~:text=Tuxtla%20Guti%C3%A9rrez%20Chiapas%201973.&text=Ha%20sido%20becario%20del%20Fondo,y%20las%20Artes%20\(2003\)](https://www.casakuxtal.mx/artista-contemporaneo-moderno-mexicano-nacho-chincoya-mexico-chiapas/#:~:text=Tuxtla%20Guti%C3%A9rrez%20Chiapas%201973.&text=Ha%20sido%20becario%20del%20Fondo,y%20las%20Artes%20(2003)). Consultado en 2020.
- “ESP- Soy mi propio cuento: Nacho Chincoya (México)”. Recuperado de <https://artefacto.today/nacho-chincoys-esp/>. Consultado en el año 2020.
- Arvide, C. (2013, septiembre 6). “Entrevista a Nacho Chincoya”. Recuperado de <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/arte-cultura/entrevista-a-nacho-chincoya>. Consultado en el año 2020.
- Danto, A. (1997). *El fin del arte*. Barcelona: Paidós Ibérica.

## Anexos