

**UNIVERSIDAD DE LA PLATA**

**FACULTAD DE BELLAS ARTES**

**TESIS PARA LA LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS  
(ORIENTACIÓN DIBUJO)**



**AÑO 2017**

**Alumno: Angel Emilio Saab**

**DNI: 36.683.926**

**N° de legajo: 60853/1**

**Teléfono: 221-606-6727**

**E-mail: [angelsaab.92@hotmail.com](mailto:angelsaab.92@hotmail.com)**

**Director: Lic. /Prof. Héctor Fabián Martínez**



**TODES MIS  
DEMONIOS**

**ÍNDICE:**

**ILUSTRACIONES DE DEMONIOS PUNK A PARTIR DE RECURSOS  
TRADICIONALES Y DIGITALES DEL DIBUJO.**

<b>EXTERIORIZACIÓN DE MIS DEMONIOS HACIA LA HOJA: .....</b>	<b>4</b>
<b>CONCEPCIÓN DE DEMONIO: .....</b>	<b>6</b>
<b>LA INEVITABLE PRESENCIA DE LO FEO .....</b>	<b>8</b>
<b>PUNK INGLÉS SETENTERO Y OTROS REFERENTES:.....</b>	<b>11</b>
<b>LA INFLUENCIA DE LO DIGITAL EN MIS ILUSTRACIONES: .....</b>	<b>14</b>
<b>LAS PAREDES VAN A HABLAR: .....</b>	<b>16</b>
<b>CONCLUSIÓN: .....</b>	<b>18</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>19</b>

## **ILUSTRACIONES DE DEMONIOS PUNK A PARTIR DE RECURSOS TRADICIONALES Y DIGITALES DEL DIBUJO.**

### **EXTERIORIZACIÓN DE MIS DEMONIOS HACIA LA HOJA:**

Siempre consideré al arte como el medio indicado para exteriorizar ideas, emociones o pensamientos. Durante mi adolescencia, la cual considero la época más fatídicamente cómica de mi vida, vivía encerrado en mi cabeza.

Mis compañeros de colegio creaban una máscara de superficialidad para esconder su sensibilidad, yo en cambio, era el chico tímido que dibujaba, e inconscientemente, por medio de personajes, estaba plasmando en una hoja lo que sentía. Los demonios vinieron mucho después...

Durante mi adolescencia, mis demonios estaban más activos, ya que cualquier problema era suficiente para empezar una guerra interna. Cuando ingresé a la facultad, me di cuenta que hay problemas más importantes de los cuales preocuparse, así que mis demonios empezaron a tener apariciones esporádicas.

*¿Por qué demonios y no otra cosa? Porque todos somos demonios, pienso que uno/a es "santo" ni bien nace y ni bien muere. En vida, uno se corrompe por lo que absorbe del exterior: las relaciones humanas, el consumo, los excesos, etc. En conclusión, todos/as somos demonios.*

Desde que inició mi estadía en la Facultad de Bellas Artes, el interrogante que me acompaña y es el motor de mi creatividad es: "¿De qué forma le muestro al mundo mis demonios?" Y la respuesta estaba en las Artes Plásticas, más precisamente, en el dibujo.

En el mundo de las artes plásticas y visuales, hay una infinidad de formas de materializar una idea: en una hoja, en un lienzo, con arcilla, con madera, con basura, etc. Yo elegí la hoja y la microfibra, y la pantalla de computadora y el mouse. Gracias a las herramientas digitales de edición de imágenes, se puede crear una imagen de varias formas. Yo estoy constantemente apropiándome de

imágenes, empezando por lo que veo, hasta lo que capturo con una cámara fotográfica, o lo que reinterpreto en un dibujo, o un collage digital.

De todo esto deriva mi justificación de por qué utilizo fotografías y no dibujo los escenarios, sencillamente porque quiero que mis personajes transiten por donde yo lo hago cotidianamente. No soy fan del dibujo mimético, me parece admirable que una persona haga la labor de una cámara fotográfica utilizando lápices, acrílico u óleos, pero para el trabajo personal, prefiero la fotografía para ahorrarme tiempo.

Respecto al sentido de la imagen, si hay un demonio interactuando con la catedral de mi ciudad, el/la espectador/a puede interpretarlo tanto de forma graciosa como de forma ofensiva. Lo único que puedo manipular son los elementos con los cuales construyo una imagen, jamás podré manipular las interpretaciones del público, y creo que eso es lo que le brinda riqueza a mis ilustraciones.

Aún mantengo y me parece mucho más cómodo dibujar con lápiz sobre hoja, por más que también paso tiempo delante de la computadora, siempre acudiré a mi cuaderno de dibujo. No hay mejor forma de plasmar una idea que mediante la espontaneidad de un garabato, el próximo paso es elaborar esa idea de tal manera que la pueda entender el público. La forma que cada dibujante elabora un boceto es mediante un lenguaje propio, cuya única manera de que lo entienda el/la otro/a, es mediante la elaboración del dibujo final.

Al ser situaciones o emociones tan personales, sería un logro grande que el/la otro/a descifrara el significado personal de mi obra, o se sintiera identificado/a, pero la mayoría de las veces eso no sucede y el público queda estupefacto ante una situación surrealista o absurda.

El surrealismo, un tema que aborda muchas de mis ilustraciones, hace hincapié a la súper-realidad. Esta súper-realidad es una psicología de la realidad, oculta a la mente consciente, y era esta realidad la que los surrealistas entendían como el origen del verdadero arte<sup>1</sup>. En mi caso, mi realidad psíquica equivale a lo que en términos freudianos<sup>2</sup> se denomina sistema inconsciente, cuya vía

---

<sup>1</sup> Libro ¿Qué es el arte? De Arthur C. Danto. Pág. 31.

<sup>2</sup> El neurólogo austriaco Sigmund Freud, quién empezó a sentar las bases del psicoanálisis.

primordial para acceder es a través de los sueños. En algunas de mis ilustraciones puede observarse la presencia de lo onírico. Otra vía al inconsciente es a través de la escritura automática o el dibujo automático, lo que Robert Motherwell<sup>3</sup> bautizó como garabatos o doodles.

### CONCEPCIÓN DE DEMONIO:

Según la visión cristiana, son denominados *demonios* a los ángeles que acompañaron a Lucifer en su intento de destronar a Dios. Los demonios son ángeles caídos, y la única conexión que tienen con los humanos, es inducirlos a cometer pecado, mediante la *obsesión* (pensamientos y deseos negativos), la *opresión* (el demonio atormenta a la persona) y la *posesión* (el demonio toma control de la persona)<sup>4</sup>

Desde mi visión, el demonio es la personificación caricaturesca de las acciones humanas. No existe registros de un demonio que haya iniciado una guerra mundial, sino de sujetos que se pueden considerar demonios por su accionar.

El sujeto, desde su nacimiento, se siente atraído por lo prohibido, más en una sociedad donde los excesos no pasan desapercibidos. Ningún demonio va a incitar a alguien a cometer un acto delictivo. No hay que temerle a espectros o fantasmas, sino a la mente humana.

La visión maniqueísta, menciona la luz y las tinieblas, la primera que dispone de sabiduría, y la segunda que manifiesta la estupidez. Desde mi visión, el idiota es el humano, y es el demonio quien le aporta conocimiento. Mis demonios, quienes fueron humanos, reciben la respuesta sobre el sentido de la vida una vez muertos: Somos mortales, somos finitos, y trágicamente nacemos para morir ¿Qué otro sentido podría tener la vida? Quizás alguno esperanzador, sin olvidar que caducamos. Mi mayor interrogante es sobre la muerte y la respuesta más cercana la obtengo cuando produzco arte, porque prefiero eso

---

<sup>3</sup> Fue un pintor estadounidense y una figura destacada del expresionismo abstracto.

<sup>4</sup> <http://www.demonologia.net/que-son-los-demonios/>

antes de perder tiempo formulándome interrogantes que me conducen a un círculo vicioso de incertidumbre.

En mis demonios predomina la ambigüedad sexual, aunque por mi estilo de dibujo, se destaca más el género masculino. Mi intención es romper con los estereotipos convencionales de belleza, con tipo de cuerpos que ya no son válidos en una contemporaneidad que no aprovecha la diversidad. El mal no tiene género, y encapsular todo en géneros es cosa del pasado, en la actualidad predomina la diversidad sexual, por más que todavía no sea aceptada.

Según el papa Pablo VI en 1972: *"...El mal que existe en el mundo es el resultado de la intervención en nosotros y en nuestra sociedad de un agente oscuro y enemigo, el Demonio. El mal no es ya sólo una deficiencia, sino un ser vivo, espiritual, pervertido y pervertidor. Terrible realidad. Misteriosa y pavorosa..."*<sup>5</sup>

A partir de estos conceptos, formulé mi concepción de demonio negando la idea de una energía negativa sobrenatural que enceguece y manipula al sujeto para transitar el camino del mal, o una manera de justificar las acciones atroces que puede cometer cualquier sujeto. A mi parecer, mi único enemigo y responsable de haber tomado malas decisiones, soy yo, nada externo me incita. A partir de estos pensamientos, me imaginé a cualquier pecador/a muriendo y cayendo por un abismo infinito y aburrido, hasta llegar al infierno, donde su piel se enrojece por el calor, le crecen escamas, le florecen dos cuernos en su frente, y los dientes se convierten en colmillos, convirtiéndose en una manifestación de sus instintos más básicas: un animal.

La sensación más parecida a un infierno eterno es la que relata el Capitán Barbossa, antagonista en la película *"Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra"* (2003): *"...No pertenecemos al reino de los vivos por lo que no podemos morir, pero tampoco estamos muertos. Hace mucho que no puedo sofocar mi sed cuando estoy sediento, hace mucho que muero de hambre y no muero... no siento nada. Ni el viento en la cara ni la espuma del mar. Tampoco el calor de la carne de una mujer..."*

---

<sup>5</sup> <http://www.demonologia.net/que-son-los-demonios/>

Para el satanismo que sigue los lineamientos de Anton Tzandor LaVey<sup>6</sup>, los demonios no son seres reales sino entidades simbólicas que representan poderes que, dentro de lo que es la esencia del hombre, se concretan en ciertos aspectos de la naturaleza humana que la religión reprime, niega o combate, causando así que los individuos manipulados disfruten de la vida y de las potencialidades inherentes a su propia naturaleza. De este modo, el culto a Satán y a sus demonios es una manera de adorar los valores liberadores y anticristianos que éstos representan. LaVey cree que “los poderes de la oscuridad” están fuera y dentro de nosotros y que es un aspecto de la Naturaleza que aún permanece bajo el velo de lo misterioso e inexplicable, algo que ha sido temido durante toda la historia, pero a lo cual puede acceder el satanista, a través de esos símbolos-puentes que son los demonios.

Mis demonios van a representar el instinto animal del ser humano, todos los deseos reprimidos, todos aquellos excesos que lo conducen a su autodestrucción. El sujeto es carne que se va descomponiendo durante el paso del tiempo, es frágil y la odisea más extrema le puede causar la muerte. Mi infierno es una fiesta eterna, y el castigo es el aburrimiento, porque la inmortalidad y los excesos constantes conducen a eso. El goce está en lo efímero, pero si se hace eterno, se convierte en un calvario.

## LA INEVITABLE PRESENCIA DE LO FEO

*“Preguntad al diablo qué es bello: os dirá que la belleza consiste en un par de cuernos, cuatro garras y una cola” Voltaire, Diccionario filosófico.*

Desde que empecé a dibujar, la desproporción me pareció más seductora, y no por el hecho de aprovechar, por así decir, los pocos conocimientos que tenía de dibujo, sino porque viendo películas animadas, me llamaba la atención el

---

<sup>6</sup> <http://www.demonologia.net/que-son-los-demonios/>

Anton LaVey (1930-1997), fue el fundador de la Church of Satan en Estados Unidos y es considerado el padre del Satanismo moderno. De su nombre proviene la denominación “Satanismo laveyano” para caracterizar su filosofía, a la que a veces se conoce también como Satanismo simbólico o ateísta. Antes de Anton LaVey, el Satanismo no existía en sentido positivo como una corriente de pensamiento. A lo largo de la historia, había sido por lo general una simple etiqueta para estigmatizar todo aquello que la moral cristiana condenaba.

diseño del villano. Si el héroe siempre es el bello, esbelto, de cabellos rubios y mirada seductora, al villano le toca ser el feo, deforme, grotesco y siniestro. El típico héroe de Disney cumple con varios requisitos formales para que sea considerado como bueno, es luminoso, tiene formas más redondeadas, ojos más grandes y no se le ven colmillos. En el villano, en cambio, predominan las formas angulosas, tiene los ojos rasgados y tiene los rasgos faciales exagerados. La manipulación de estos recursos visuales, crean en nosotros/as un conocimiento concreto sobre en quién debemos confiar y en quién no<sup>7</sup>. Tomemos como ejemplos a los antagonistas de las películas animadas de Disney: Hades (Hércules, 1997), Jafar (Aladdín, 1992) o Claude Frollo (El Jorobado de Notre Dame, 1996).

Considero a mis personajes feos porque son demonios, y por más bello que haya sido Lucifer -antes de haberse revelado ante Dios-, es representado con cabeza de cabra y cola de serpiente. Según Umberto Eco, la atribución de belleza y fealdad se ha hecho atendiendo no a criterios estéticos, sino a criterios sociales y políticos.

Nietzsche sugiere en el *“Crepúsculo de los dioses”*, que en lo bello el hombre se pone a sí mismo como medida de perfección y que en el fondo se mira en el espejo de las cosas, y considera bello todo aquello que le devuelve su imagen. De este modo, lo feo se entiende como señal y síntoma de degeneración. *“...Todo indicio de agotamiento, pesadez, de sensibilidad, de fatiga, toda especie de falta de libertad, en forma de convulsión y parálisis, sobre todo el olor, el color, la forma de la disolución, de la descomposición...todo esto provoca una reacción idéntica, el juicio de valor “feo”... ¿A quién odia el hombre? No hay duda: odia la decadencia de su tipo”*<sup>8</sup> Si la decadencia es fealdad, entonces la especie humana es fea, y todas las características que se le atribuye a este término, son parte de su naturaleza.

Teniendo en cuenta los componentes de la belleza según Tomás de Aquino -una proporción correcta, la luminosidad y la integridad-, se podría considerar a Juanito, mi demonio, como un ser feo por ser desproporcionado y

---

<sup>7</sup> ¿Cuáles son nuestras sirenas? Aportes para enseñanza del lenguaje visual. Mariel Ciafardo. FBA. UNLP.

<sup>8</sup> Historia de la fealdad, a cargo de Humberto Eco. Editorial Lumen. Año 2007. Pag. 15

por ser minusválido por faltarle un ojo. Hay que distinguir entre la *fealdad en sí misma*<sup>9</sup> (un excremento o una carroña en descomposición) y la *fealdad formal*<sup>10</sup>, como el desequilibrio en la relación orgánica entre las partes de un todo. Volviendo a Juanito, él tiene la boca desdentada, y lo que molesta visualmente no es la forma de los labios o los pocos dientes que le quedan, sino el hecho de que los dientes supervivientes no están acompañados por los otros que debería estar allí. Por más demonio que sea, también es considerado feo por poseer aquel conjunto incompleto, ejemplo que también se lo puede atribuir a un linyera.

Karl Rosenkranz, con su "*Estética de lo feo*" (1853), analiza la fealdad en el arte y las distintas formas de imperfección artística, la ausencia de forma, la asimetría, la carencia de armonía, la desfiguración y la deformación (lo mezquino, lo débil, lo vil, lo banal, lo casual y lo arbitrario, lo tosco)<sup>11</sup>, y las distintas formas de lo repugnante (lo grosero, lo muerto y lo vacío, lo horrendo, lo insulso, lo nauseabundo, lo criminal, lo espectral, lo demoníaco, lo hechicero y lo satánico)<sup>12</sup> En base a esto, considero lo feo más que lo opuesto de lo bello.

Cuando estoy dibujando, pretendo impactar al/la espectador/a, y para eso acudo a lo feo. Que el público califique un dibujo como feo, es debido a que socialmente nos inculcan lo bello y lo banal, tanto en los programas de televisión, como en la publicidad y en los productos que consumimos, todo posee un halo de belleza. Cualquier espectador/a acostumbrado a observar el mundo de una forma armoniosa, es agarrado desprevenido/a cuando está frente a una obra considerada fea. A mí entender, y desde mi punto de vista como espectador, todo lo feo provoca reflexión y simpatía, porque una vez que se devela el misterio, dejamos a un lado las apariencias.

Si examino los sinónimo de "feo", me topo con términos que considero aceptables para describir a mis personajes, y no dudo que cualquier ojo ajeno me daría la razón: repelente, horrendo, asqueroso, desagradable, grotesco, abominable, odioso, indecente, inmundo, sucio, obsceno, repugnante, espantoso, abyecto, monstruoso, horrible, hórrido, horripilante, sucio, terrible,

---

<sup>9</sup> Historia de la fealdad, a cargo de Humberto Eco. Editorial Lumen. Año 2007. Pag. 19

<sup>10</sup> Historia de la fealdad, a cargo de Humberto Eco. Editorial Lumen. Año 2007. Pag. 19

<sup>11</sup> Historia de la fealdad, a cargo de Humberto Eco. Editorial Lumen. Año 2007. Pag. 16

<sup>12</sup> Historia de la fealdad, a cargo de Humberto Eco. Editorial Lumen. Año 2007. Pag. 16

terrorífico, tremendo, angustioso, repulsivo, execrable, penosos, nauseabundo, fétido, innoble, aterrador, desgraciado, lamentable, enojoso, indecente, deforme, disforme, desfigurado...

La riqueza está en la cantidad de espectadores/es que pueden ver mis dibujos y negar a partir de su subjetividad, la existencia de una objetividad de lo bello o lo feo. Un público diverso deriva a gustos diversos, y al momento de estar frente a mis ilustraciones, habrá quienes consideren atractivo y gracioso lo que otros/as consideren feo.

Vivíamos en tiempos donde lo feo está acaparando mayor protagonismo que su opuesto, lo bello, por el simple hecho de parecer más exótico y misterioso. Abunda la belleza en todo aviso publicitario, en la televisión o en internet, pero si uno/a está dispuesto a mirar para otro lado, a escarbar en otros lugares, va a horrorizarse, pero por alguna extraña razón, quizá por curiosidad -que considero como el mejor método de aprendizaje- no vamos a dejar de ver lo feo, y por más que lo neguemos, nos sentiremos identificados/as.

### **PUNK INGLÉS SETENTERO Y OTROS REFERENTES:**

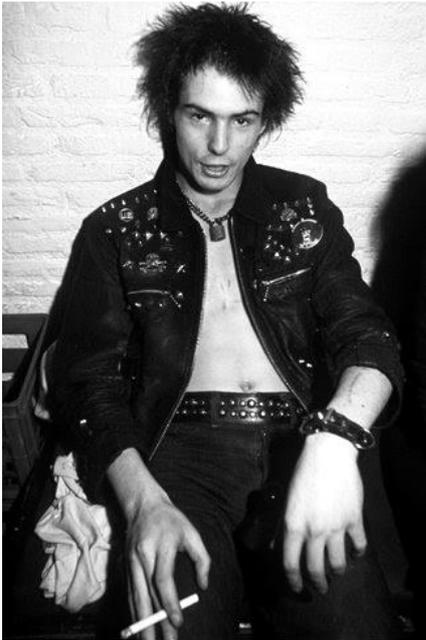
Durante mi adolescencia, me faltó el incentivo para exteriorizar las ideas que vagaban en mi cabeza y mostrarlas a un público. Fue la facultad la que me brindó ese incentivo. Y justo en el momento que finalizaba una etapa, la escolar, se me ocurrió ver el canal VH1 de música y presenciar un documental de los Sex Pistols. Así fue como inicié la etapa universitaria con el movimiento punk.

El punk engloba mucho de mis ideales, que no demuestro en mi vestimenta



**MALCOLM Y VIVIENNE**

-porque no quiero parecer un pseudo punkito<sup>13</sup>-, pero lo plasmo en mis personajes. Empecé a interesarme en la estética punk, en las prendas andrajosas que utilizaban los Sex Pistols, diseñadas por Malcolm McLaren y Vivienne Westwood. En los años '70, los/as jóvenes caminaban semidesnudos por las calles londinenses, con los pelos de colores y con remeras con estampas del rostro de Marx, o una cruz invertida, o una esvástica<sup>14</sup>.



SID VICIOUS

Al principio, el punk me interesó más del lado estético, que del musical. Mi principal referente a la hora de diseñar personajes es Sid Vicious (bajista heroinómano de los Sex Pistols), cuya particular look lo convirtió en uno de los íconos del punk: de estatura alta, despeinado, campera de motoquero y jeans rotos. Al igual que el estilo Ramone, esta imagen es la que mayormente imitan los/as punkis. Al final, no son más que criaturas sensibles luciendo una apariencia salvaje. Tal como decía Luca Prodan: la pelada, los anteojos de sol y la campera de cuero, son una armadura a la hora de enfrentar al mundo.

La mayoría de las veces que dibujo, lo hago acompañado de música, y el punk predomina en mi lista de reproducción. Empecé escuchando bandas inglesas setenteras (Sex Pistols, The Clash, The Buzzcocks, y The Boys, entre otros), y bandas norteamericanas más actuales (The Offspring, Rancid, The Distillers, Dropkick Murphys y Social Distortion, entre otros), hasta llegar a bandas nacionales (Sumo, Flema, 2 Minutos, Los Violadores, Ataque 77) Si el punk era considerado un modo de vida, su música era su forma de expresión, cuyas letras citaban situaciones personales, problemáticas sociales y críticas políticas. Hay gente que le presta más atención a lo que ve, que a lo que oye, y no se esfuerza en captar el mensaje. *“Ser uno mismo”* es el mayor emblema del

<sup>13</sup> Tal como menciona la canción “La Rubia Tarada” de Sumo: Un pseudo-punkito, con el acento finito, quiere hacerse el chico malo, tuerce la boca, se arregla el pelito, toma un trago y vuelve a Belgrano.

<sup>14</sup> Gustavo Bove, “God Save the King, Malcolm McLaren”, Ediciones GO, 2011.

punk. Otro objetivo central de mi tesis es plasmar la esencia del movimiento punk.

Mi estilo de dibujo se lo debo a mi mayor referente: el ilustrador inglés Jamie Hewlett. Copié sus dibujos cuando era adolescente, me gustaba su estilo, que desafía a lo convencional. Jamie es reconocido por dibujar a los miembros de la banda Gorillaz, y también por ser uno de los padres de Tank Girl, comic apocalíptico donde se hace presente la estética punk. Mi trabajo favorito de Jamie es Gorillaz<sup>15</sup>, el cual también tiene una cara musical, que me acompaña varias tardes de dibujo.



JAMIE HEWLETT

Otra cosa que me llamó la atención de los trabajos de Jamie es la presencia de sus referentes: música, cine de terror y literatura. El mayor aprendizaje que tuve de él, fue la de experimentar constantemente, variar en técnicas plásticas y evolucionar. Las ideas pueden ser las mismas, pero pueden materializarse mediante una vasta cantidad de técnicas plásticas, las cuales pueden brindarle otro sentido a la obra. Como artistas del siglo XXI, gozamos con una cantidad casi infinita de procedimientos, y la tecnología se suma a la lista de herramientas. No hay que temerle a lo nuevo, sino darle oportunidades, estudiarlo y experimentar, porque quizás, aquello que estamos buscando, nos lo brinde eso nuevo.

Otra fuente inspiración para crear situaciones y personajes fueron los libros de Bukowski (“Erecciones, eyaculaciones, exhibiciones”, “La máquina de follar”, “Hijo de Satanás”, “Factótum” y “Pulp”) de Chuck Palanhiuk (“El Club de la Pelea” y “Rant”), hasta Nietzsche (“El Anticristo” y “Genealogía de la Moral”). Y las películas (y documentales) las que mayor refleja la efímera existencia del punk son SLC Punk (1998) y The Great Rock N Roll Swindle (1979)

---

<sup>15</sup> Bananaz, documental sobre la banda musical inglesa Gorillaz, dirigido por Ceri Levy, 2008.

## LA INFLUENCIA DE LO DIGITAL EN MIS ILUSTRACIONES:

Empecé a dibujar de la forma tradicional, con hoja y lápiz. Cuando me comenzaron a interesar las lapiceras trazo fino, y las microfibras, en mis dibujos empezaron a aparecer los detalles y las texturas, lo cual creía que brindaba cierto realismo. Empecé dibujando caricaturas y el tipo de línea que usaba era uniforme, lo que provocaba que el dibujo se aplane. Con el uso de la textura logré un cierto volumen en mis dibujos, lo cual continuó perfeccionando.

El ingreso a la facultad me brindó nuevas experiencias plásticas, y me presentó otras técnicas de dibujo. Conocí las microfibras Pizzini, con variados tipos de punta, lo que me enseñó a utilizar una línea más modelada, logrando una profundidad en el dibujo y la realización de pequeños detalles. También estuve experimentando con pluma y tinta china, lo cual parece engorroso para alguien que está acostumbrado a la microfibra. El trazo de la pluma depende de cómo se la utilice, y requiere de prolijidad -si eso se pretende-, y paciencia debido a la reiterada recarga de tinta. En conclusión, cada material tiene su impronta.

La atribución de color a mis dibujos se debió al deseo de experimentar con la acuarela. Principalmente me interesó su modo de uso, el agregado de color mediante capas, su transparencia y su luminosidad. Como cualquier otro material plástico, para dominar a la acuarela se debe experimentar con ella. Con el tipo de hoja adecuado, de gran gramaje, con algodón y textura, puede aprovecharse y apreciarse mejor sus cualidades plásticas. Visualmente, la acuarela se caracteriza por el pintado mediante manchas, y la fusión de los colores. La desventaja de esta técnica pictórica, es que ante una equivocación no podemos corregirla añadiendo pintura encima, cosa que sí puede hacerse con el acrílico.



HIENA PINTADA CON ACUARELA

Una vez que adquirí una computadora, empecé a introducirme en el dibujo digital y en los programas de edición. En un principio, únicamente dibujaba y

pintaba por computadora, y me ahorra el gasto de materiales plásticos. Cabe destacar que visualmente, se nota la diferencia entre un dibujo elaborado manualmente, y otro elaborado con ayuda de un dispositivo digital. Aunque actualmente lo digital intenta emular lo tradicional, jamás podrá superar la impronta de lo tradicional.



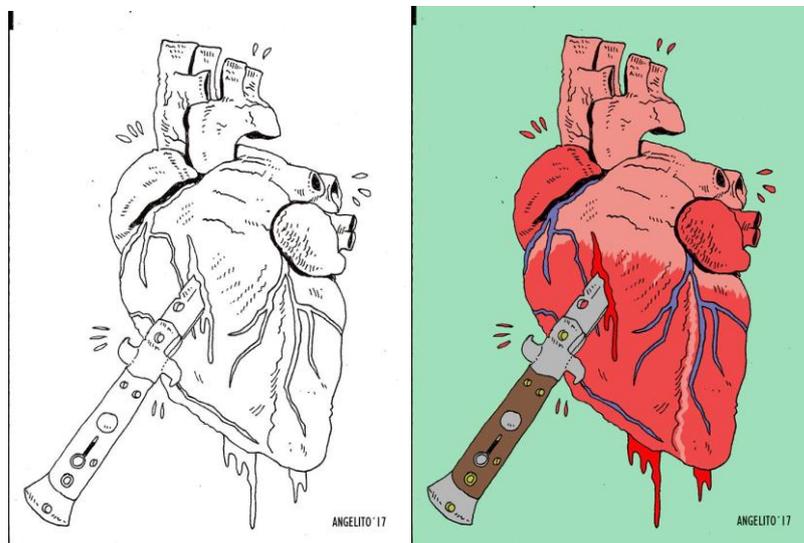
SERIE "DEMONIOS DE VACACIONES" (2015)

El mayor beneficio de la computadora es que posee varias técnicas de dibujo en un solo programa. Gracias a la computadora, se puede trabajar hasta los límites que te impone lo digital. Se puede trabajar de forma

virtual con carbonilla, lápiz, fibrón, pincel, plumín, acuarelas, acrílicos y hasta óleos. En la pantalla se puede apreciar visualmente el rasgo distintivo de cada material plástico, como el empaste del óleo, cosa que no puede apreciarse con el tacto, algo que únicamente te brindan las técnicas tradicionales. En el caso que se imprima una ilustración digital, pueden apreciarse los detalles, lo que no quita que sea una impresión, a diferencia de una ilustración realizada manualmente, donde la materialidad del trabajo alcanza el mismo protagonismo que su sentido.

Vivimos épocas en donde aún se exige originalidad, pero también eficacia, y los recursos digitales le brindan eso al ilustrador. Gracias al escáner, puedo aprovechar al máximo un dibujo, por ejemplo, si está hecho en tamaño A5 (14,8cm x 21cm), puedo escanearlo en una definición lo suficientemente mayor como para imprimirlo en un tamaño A3 (29,7cm x 42cm) Pienso que el uso de

programas digitales permite una libre manipulación de la imagen, posibilidades casi infinitas de tratamiento y resultados distintos de visualización<sup>16</sup>.



DIBUJO REALIZADO CON MICROFIBRA Y COLOREADO DIGITALMENTE.

### **LAS PAREDES VAN A HABLAR:**

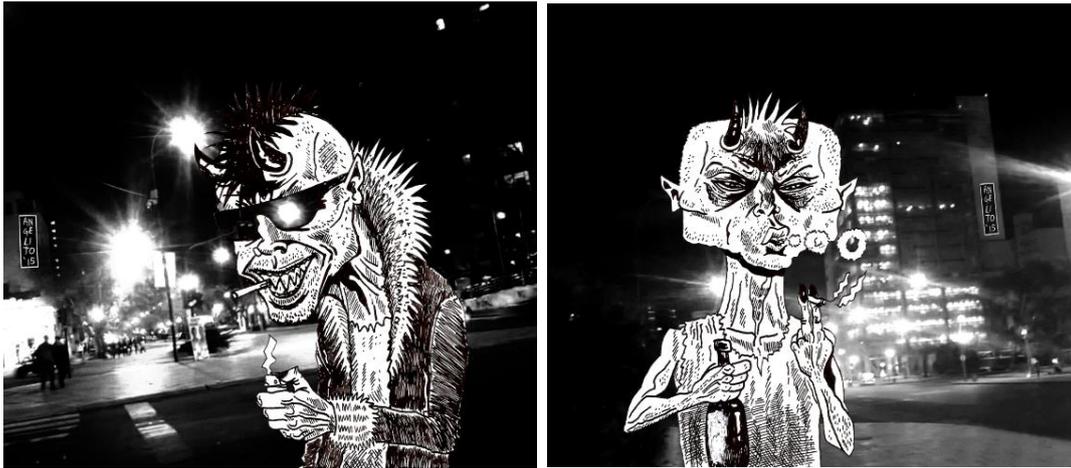
En mis ilustraciones, los personajes estarán interviniendo fotografías, las cuales son un registro de los lugares que transito diariamente. Acudo a programas de edición digital, como el Gimp, para retocar las fotografías y crear nuevos espacios donde interactúen mis personajes. Al momento de exponer la tesis, todo este proceso creativo voy a proyectarlo en la pared por medio de un cañón, junto con otras imágenes<sup>17</sup> realizadas a partir de la experimentación con aplicaciones de edición fotográfica, como Glitch! Este tipo de aplicaciones se utilizan en celulares, y le brindan al/la usuario/a varias posibilidades de resignificar una imagen.

Los dibujos originales se encuentran en un cuaderno tamaño A5, así que es probable que los digitalice, los retoque sutilmente y los imprima, para que el público tenga acceso a ese material, y conozca la evolución del boceto hasta el resultado final expuesto. En total serán 26 (veintiséis) ilustraciones. El tamaño

<sup>16</sup> José Miguel Fuentes Martín, "Dibujo Digital", Facultad de Bellas Artes de Granada.

<sup>17</sup> Algunas de esas imágenes podrán observarse en los reportajes del anexo.

mínimo de las ilustraciones será A3 (33cm x 48,3cm), y de los bocetos será tamaño A4. Cada ilustración estará acompañada con un texto breve donde mis demonios relatarán la situación que provocó lo que se ve en la obra. Las entrevistas tienen la función de brindarle más realismo a lo que el espectador observa, a pesar de ser personajes dibujados por computadora, transitaron por lugares reales y tienen historias que contar. Cada trabajo será impresa en hoja entelada (de 250gr), la cual tiene textura, e irá pegada sobre un foam board.



**SERIE “LOS DEMONIOS SALEN DE NOCHE” (2015)**

Respecto al lugar donde voy a exponer mi tesis, al principio pensé en centros culturales, pero al final elegí el lugar donde todo comenzó, donde tuve la mayoría de las experiencias artísticas, tanto de forma individual como colectiva. Un lugar que es igual de caótico y exótico que el Infierno, la Facultad de Bellas Artes, donde el arte se manifiesta en diferentes formas, y donde hay un público variado y constante.

Cuando el 2017 estaba cerca de acabarse, presencié una tesis de una compañera y me encantó. Mis profesoras estaban allí, algunos/as conocidos/as y varios/as ingresantes, y las reacciones de estos/as últimos/as fueron los que llamaron mi atención. Fue cuando pensé que si iba a exponer en la facultad, iba a provocar una primera impresión sobre la carrera de Artes Plásticas.

Lo que van a ver colgado en las paredes de algún pasillo o algún aula de Sede Central o Sede Fonseca, van a ser algunas ideas que se me ocurrieron ahí mismo, sentado por ahí, con mi cuaderno y lápiz, esperando a meterme a algún teórico, y debo admitir que también dibujé durante teóricos. Para los/as

invitados/as que quieran llevarse más que una experiencia, también habrá stickers, postales y señaladores de mis demonios/as.

## **CONCLUSIÓN:**

Mi trayectoria por el dibujo ocurre en una época donde predomina la tecnología. Por más que la facultad me brinde la posibilidad de aprender a dibujar sobre una hoja, con la presencia de una computadora en mi hogar, ésta juega un rol significativo en mi aprendizaje. Dibujo diariamente, y eso quiero expresarlo en mi tesis, y pretendo trasladar los personajes que hay en mi cabeza sobre soportes tradicionales y dispositivos digitales, para brindar distintas experiencias visuales.

Mi intención con esta tesis no es diferenciar las características de la técnica digital y de la técnica manual, sino complementarlo y unificarlos, para lograr nuevos recursos visuales. Hay ocasiones en donde el ámbito tradicional no tiene en cuenta la repercusión de los avances tecnológicos en el campo artístico, ya que el arte es social, y hoy en día la tecnología ganó un protagonismo en la vida de las personas. Y si el arte desea expandirse y llegar a las nuevas generaciones de espectadores, es necesario aprovechar las nuevas plataformas. No se trata de una lucha entre lo manual y lo digital para ver quién acapara mayor público, sino de la unión de todos estos recursos para llegar a la gente y lograr nuevas experiencias visuales.

Hoy en día, las herramientas informáticas permiten mayores posibilidades de manipulación y difusión de imágenes. El hecho de utilizar determinado programa digital, como el Adobe Animate CC, no me hace un ilustrador original, porque vario/as acuden a ese programa digital. La originalidad únicamente se encuentra en mi impronta. En conclusión, es el usuario quien brinda originalidad, no el programa<sup>18</sup>.

Esta tesis pretende crear una experiencia visual, transformar el aula en mi cabeza, y que el/la espectador/a se meta y descubra mi visión del mundo. Además de cómo el dibujo tradicional se puede complementar con las nuevas

---

<sup>18</sup> José Miguel Fuentes Martín, "Dibujo Digital", Facultad de Bellas Artes de Granada.

herramientas digitales, éstas últimas no pretenden superar los procedimientos habituales del dibujo, sino brindarle mayores beneficios al/la ilustrador/a.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- <http://www.demonologia.net/que-son-los-demonios/>
- **Historia de la fealdad, a cargo de Humberto Eco. Editorial Lumen. Año 2007.**
- **¿Qué es el arte? Arthur C. Danto. Editorial Paidón Estérica. 2013.**
- **José Miguel Fuentes Martín, “Dibujo Digital”, Facultad de Bellas Artes de Granada.**
- **José Miguel Fuentes Martín, “Dibujo Digital”, Facultad de Bellas Artes de Granada.**
- **Gustavo Bove, “God Save the King, Malcolm McLaren”, Ediciones GO, 2011.**
- **Juan Carlos Kreimer, “Punk, La Muerte Joven”, Vomitarte Editora Clandestina.**
- **Gustavo Kerzul, “El nihilismo y la clínica del vacío”, editorial elaleph.com, 2011.**
- **Bananaz, documental sobre la banda musical inglesa Gorillaz, dirigido por Ceri Levy, 2008.**
- **¿Cuáles son nuestras sirenas? Aportes para enseñanza del lenguaje visual. Mariel Ciafardo. FBA. UNLP.**