



Universidad de Chile
Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales

YO DIBUJO

Memoria para optar al título de pintor.

MARTIN SEGURA SOTO

Profesor Guía
Arturo Cariceo

Santiago.
2023

Yo dibujo

Martin Mortepia Segura Soto

2023

ÍNDICE

■	CAPITULO I	6 - 58
■	CAPITULO II	59 - 83
■	CAPITULO III	84 - 122
■	CAPITULO IV	122 - 155
■	CAMPO REFERENCIAL	156 - 187

Dibujo desde que tengo memoria.

Influenciado por la cultura *pop*, particularmente la cultura *Nerd*, he aprendido a observar y crear.

A partir del nicho familiar artístico en el que nací, mi relación con el arte siempre ha sido cercana, especialmente hacia la novela gráfica.

He desarrollado mi oficio de dibujar marginándolo de las Instituciones del Arte, subyugándolo a otras exploraciones como cerámica y grabado. Tras rescatar diversas herramientas y aprendizajes, he discriminado a favor del Dibujo con decisión, autenticidad y recelo. Hoy me dispongo con objetivos claros y autoconsciencia de mi oficio y mi obra.

CAPITULO I



Serie Tigres #8
Tinta sobre papel bond
200x77cm.
2023







Hoy voy al museo, me acerco con los ánimos altos, con ansias de darle la razón a ese impulso tácito de quien trabaja las artes y siente aquel deber de ir a un museo o exposición cada cierto tiempo. Como profesores a una escuela, como pilotos a un avión; artistas al museo. Estos ánimos que siento ya no son aquellos de pertenencia y fascinación, de quien lleva a un niño a jugar, sino de salir del umbral y no sentirme decepcionado.

La piel se me eriza al instante cuando escucho una canción con audífonos, mezclada con exactitud y balance entre ritmo y melodía, me atraviesa el cuerpo de pies a cabeza. ¿y por qué el arte visual no?

Porque, así como tu papá, tu hermana, tu abuelo, tu prima; no veo nada, solo cosas colgadas y otras pocas en el suelo.

Si, mi formación ha deformado mi ojo al punto de ver a través de las cosas. La educación artística universitaria o academia de artes, ha desarrollado en mí cierta conciencia al mirar. Y a la vez, relacionar lo que veo, desde el lenguaje pictórico o gráfico, como composición, color, forma y espacio; como también a reconocer códigos y crear lazos entre cualquier objeto y sujeto. Entender relaciones ciertamente invisibles. La carga que el artista deposita en un *algo*, podemos llamarle la idea de la obra, el *concepto*, lograr ser capaz de ver y responder aquello que todo el mundo se pregunta siempre:

¿Y esto qué quiere decir?

Y ahí estoy yo, junto a tu abuela viendo esa *cosa*, intentando descifrar lo que veo y por qué *esto* está en un museo. Nos quedamos viéndolo, tratando de buscar dentro de nuestra mente algo que nos haga *click* y podamos comprender. Y es en ese momento cuando nos desentendemos de la gente que no tiene noción artística. En mi cabeza sí hace *click* y en tu abuela no. Solo porque he sido contagiado con Duchamp y las vanguardias, y las hazañas de artistas que hicieron qué cosas, porque otro venía haciendo no sé qué cosa de composición, con qué técnica que el otro hacía distinto, entonces hizo algo innovador e irrumpió en el circuito del arte y bla bla bla.

No es posible que al entrar a un museo sea requisito hablar el lenguaje del arte para poder conectar con lo que veo. Es como si al entrar al lugar, todo se comunicara en otro idioma, y es que es así, los códigos que se manejan dentro de las instituciones del arte no son democráticos. Quiero decir, para lograr empatizar con las obras desde un punto más profundo que superficial, es necesario tener una base de educación artística en lo que a sus conceptos, fundamentos y argumentos respecta. Para luego leer un texto larguísimo en la pared que me cuenta de cómo este artista quiere problematizar sobre la violencia en el Neomundo cibernético de las plantas y su abuela que cree en las noticias y su tío detenido desaparecido.

Todo esto mirando una tela rasgada o una estructura de metal oxidada. Es que fuera de este círculo, tu abuela, no tiene el ojo mágico del artista que ve cosas donde no las hay, una tela es una tela y una estructura de metal es una estructura de metal y nada más. No podemos ser egocéntricos dándole la responsabilidad a la sociedad que no está educada en ámbitos artísticos, cuando el mundo del arte está basado en perseguirse la cola.

No todo es así, está bien, es verdad, muchos de los salones se mantienen con colecciones de pinturas clásicas, retratos y paisajes dentro de marcos barrocos, "*que aburrido*" podría decir un artista contemporáneo. Pero es cosa de pararse en la esquina de la sala e identificar cuál llama la atención de la gente y en cuál la gente saca más fotografías. Porque no debemos olvidar que el arte vive gracias al espectador.

Mi postura es clara y estoica. Mi deformación artística ha desarrollado en mi mirar dos ojos, los del artista y los de tu abuela. Es algo hasta corporal, y no creo que sea solo de la educación artística, sino de la especialización de cada sujeto. Cada uno aprende distintas materias y desde ese momento, comenzamos a ser más conscientes de éstas en cada aspecto de la vida. Así como la deformación o transformación física de los deportistas según las exigencias de cada disciplina deportiva, los ojos de quien estudia las Artes se adecuan para ser especialistas en todo lo que observa, especialistas en el sentido de la vista.

Desde esa encrucijada, entre un ojo especializado y otro no, es que logro observar esta situación. Me rehúso a enaltecer y felicitar tu obra en la cual mi ojo de abuela no entiende lo que ve. Si es necesaria justificación para poder entender, algo falla. Me resisto al concepto invisible que no permite sintonizar con la obra en su mirar.

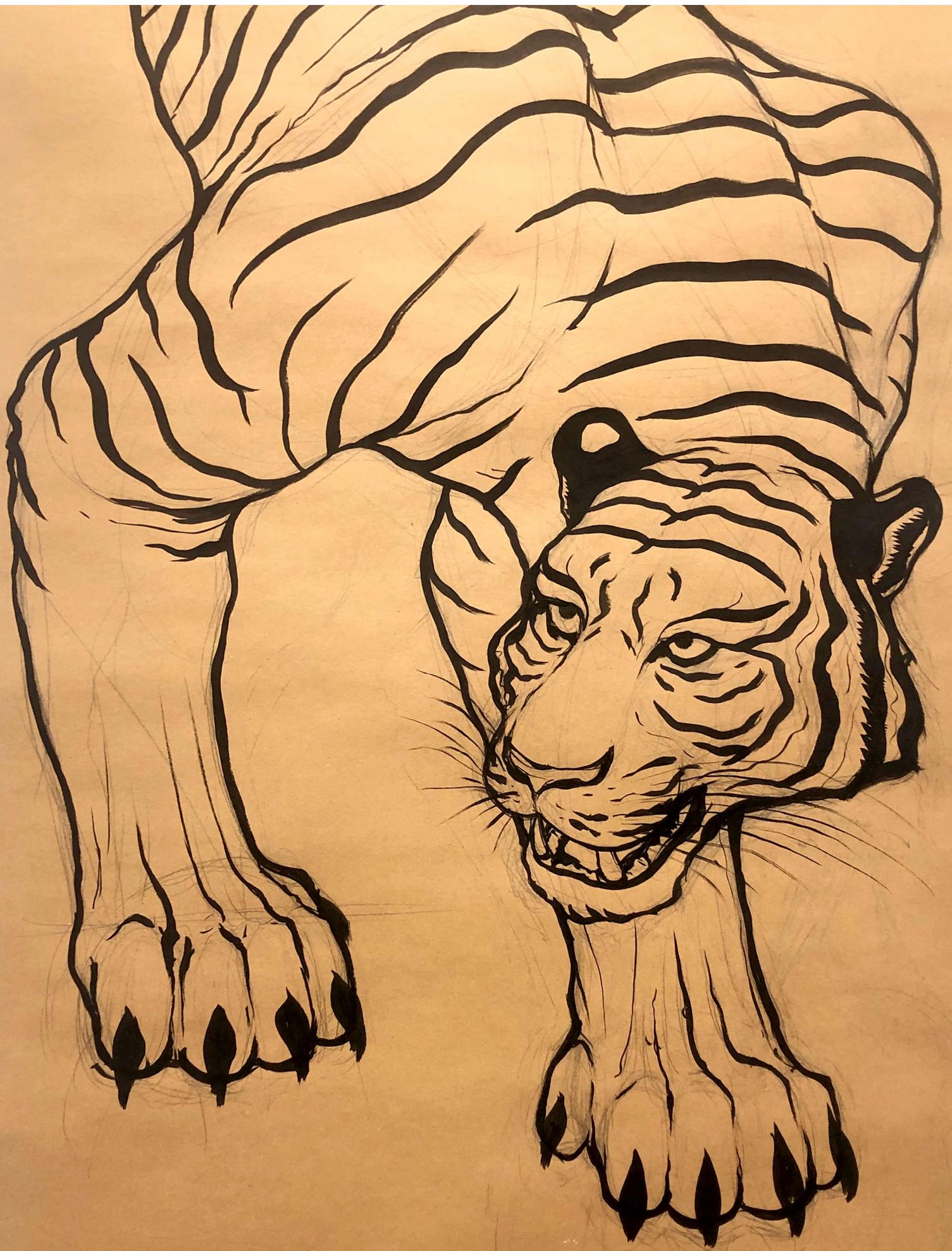
Para poder combatir por esta utopía en la que es fascinante para toda persona ir al museo, es necesario entrar en el circuito artístico. Hacerte de renombre, competir y concursar cual deporte y lotería. Obviemos lo que sucede después cuando ya estás rodando en estos espacios (galería, museo, festival, feria, exposición), y fijémonos en el antes. Hablo desde mi posición como dibujante de personajes y cómics. Mi trabajo consiste en el *Concept Art* de personajes centrados en las novelas gráficas, es decir, crear y diseñar los aspectos gráficos de un personaje, con el fin de que sus atributos y características sean consistentes con el relato y argumento del perfil de este. Quien, sin fines de participar en las instituciones del Arte, entra en una de ellas, como lo es la Academia. Me embobo de que el fin último de mis estudios es triunfar en aquellos espacios del Arte. Si finalmente no quiero que mi *obra* responda a los códigos de estos

¿Cómo lo hago?



Serie Tigres #4
Tinta sobre papel kraft
200x77cm.
2021





Molestar puerta a puerta en galerías o recurrir a la autogestión para exponer y llamar la atención. Participar en concursos públicos también brindan exposición al mundo, te *abre las puertas*. Sin embargo, el jurado debe decidir qué obra de arte es mejor que otra. Me es raro. ¿En base a qué criterios? Si para entender el arte hay que estudiarlo y hablar el *idioma*, cómo será discriminarlo.

También, el arte institucional tiene parámetros y acuerdos tácitos. Uno de ellos es el montaje, la obra debe presentarse con precisión, como si flotara en la pared o su plinto un mármol que potencie el volumen. Al entender eso, veo como mis dibujos se ven aplastados por la pintura y otras técnicas. No se puede pegar con cinta adhesiva a la pared un dibujo sin enmarcar para un concurso. A menos que sea acorde al proyecto de la obra y montaje y *bla bla bla*. Mis dibujos son dibujos, no tienen otra intención que ser dibujos y ser lo que se ve en ellos, no pretendo cargarles de algún concepto contestatario o político o de otro tipo. Responden a mi gusto por dibujar, y no a las exigencias del Arte, jamás dibujo pensando que será considerado una *Obra de Arte*. Entonces, una de las formas de codearme con la pintura y los volúmenes, manteniendo ese espíritu en mis dibujos, es enmarcarlos o problematizar en torno al soporte y montaje. Si es que dibujase sobre madera, sobre algo que se pueda colgar, o un mural, o telas, cómo y dónde lo cuelgo, el tamaño que tiene, etc, etc.



Serie Tigres #6.
Impresión Digital
Medidas variables
2021





Finalmente, mi motivación inicial con la cual dibujo, se disuelve entre múltiples operaciones solo para poder concursar dentro del circuito de la academia.

¡Qué fácil es ser pintor!

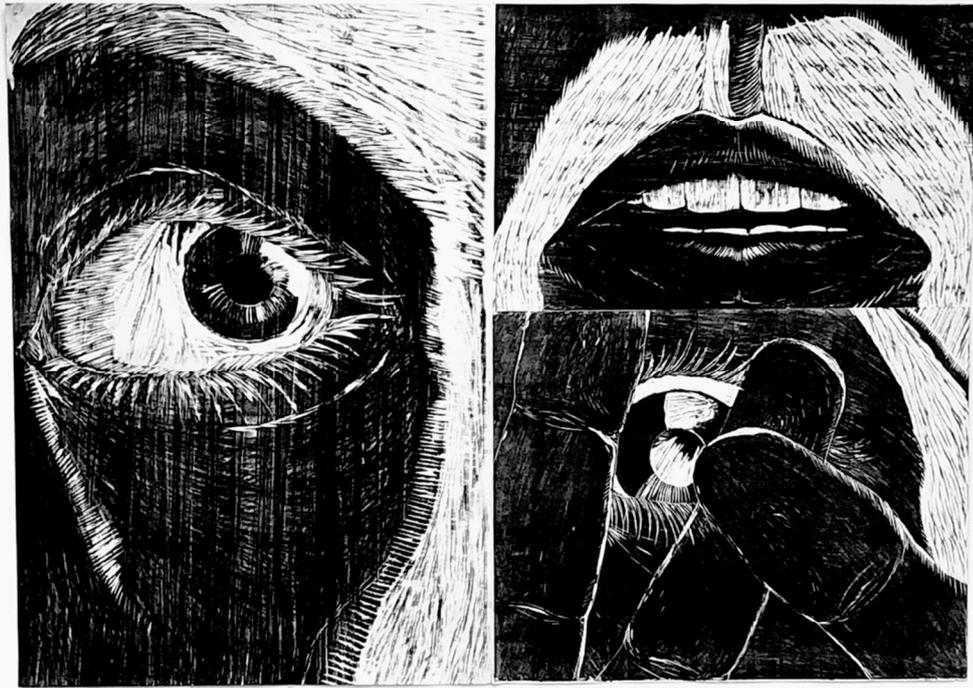
Y no me refiero al hacer, al acto de pintar. No quiero desconocer el esfuerzo, oficio y maestría de los pintores. Sino que, al montar y presentarte al mundo, cuelgas y ya está. El lienzo, la tela, es en sí mismo un soporte consagrado, no necesita más que solo ser para pertenecer a los espacios artísticos. Lo demás, lo que respecta al contenido de la pintura, la pincelada, el color, etc., siempre habrá otros persiguiéndose la cola teorizando sobre eso.

Mi dibujo no es por hacer *arte* ni por que sea considerado *arte*.

Mi dibujo no tiene la intención única de pertenecer a aquellos espacios de *arte*.

Mi dibujo no nace por ni para un concurso o exposición de *arte*.

Mi dibujo encontrará su nicho en el cual se desenvuelva como tal, no lo forzaré a cambiar por pertenecer al *arte*.



Relato.
Xilografía
110x154cm.
2017







A pesar de todo este fatalismo, he sido capaz de analizar bien el ecosistema en el que he habitado. No le debo envidia a nadie. Si bien, el dibujo, y específicamente, la creación de personajes e historietas, se le ha considerado dentro de otro universo, lejano a las artes institucionales. Esta materia ha reinado estos espacios más de una vez. La creación de personajes nace desde el *FanArt*, en pocas palabras, concepto que se le acuña a una obra que se apropia de la imagen de un sujeto para su representación personal. Nace desde el fanatismo, la obsesión y amor hacia un sujeto, la necesidad de capturarlo, coleccionarlo y además customizarlo en nuestro imaginario.

¿Qué diferencia hay entre las miles de representaciones de Jesús en la historia de la pintura, con las miles de representaciones de Spiderman en los cómics?

¿Qué diferencia hay entre las Marilyn de Andy Warhol, con las poleras de *animé* que vemos en las tiendas de las galerías de caracol?

¿Qué tan lejos están mis dibujos de la pintura clásica o del mismo mundo del Arte?



Andy Warhol
Díptico de Marilyn.
Serigrafía
(1962)

N
22



Spiderman Fan Art.

Tinta

32,6x21,2cm.

2021

Independiente de mi resistencia a los espacios institucionales del Arte, es parte de mi deber saber que mi obra puede hacer frente en cualquier lugar incluso si esa no fuera mi intención. El dibujo es la primera expresión y registro artístico que se data de ya aproximadamente 40.000 años atrás en las pinturas rupestres. Que, si bien, podemos afirmar que la concepción del arte no existirá hasta bastantes siglos después, la técnica del dibujo ya forma las raíces de las expresiones artísticas. Basándose en la representación de nuestra realidad a través de los ojos de quien la observa. *FanArt*. Me apropio, a mí manera, de lo que observo y llama mi atención.

Desde luego este es solo el comienzo, ya que la bola de nieve fue creciendo y creciendo hasta ser el coloso que conocemos del Arte. Nunca está demás decir que los grandes maestros de la pintura, previa a la concepción del Arte, ya estudiaban la técnica del dibujo. Sabemos que un boceto con conocimientos anatómicos y/o compositivos conllevaba a la ejecución de una buena pintura, de igual manera para los escultores. De hecho, hoy en día consideramos como obras, parte de los bocetos y apuntes de artistas. Indaguemos entre las libretas de Leonardo Da Vinci y podemos ver explícitamente que su estudio del dibujo forjó las bases para posteriores Obras.

El estudio de los oficios artísticos comenzó con el manejo del dibujo y la observación. Estos estudios no cesaron nunca más, formalmente son los cimientos de la academia. Así se nos refleja con las ilustraciones de registro que nos dejaron las Escuelas de Bellas Artes de Francia, durante el siglo XVIII y XIX. En estas escenas se nos presentan a los grupos de estudiantes frente a modelos y sus respectivos dibujos. Hablo de obras como "*L'atelier de l'académie.*" o "*La visita del rey Cristián VII a la Real Academia Francesa de las Artes en París, 8 de noviembre. 1768*" o "*Life Class at the Royal Academy of Painting and Sculpture*". Y así, obras que atestiguan este suceso no faltan para nada.

Esto no es una clase de historia del Arte ni tampoco soy un erudito historiador, pero conozco mis ancestros. De la misma manera, también reconozco las bases de mi estilo gráfico, que quedará explicitado y explicado en lo que resta del texto. Puedo resumirlo por ahora como el desarrollo de la línea, el achurado y los grises. Con eso me vuelvo a quienes por excelencia han desarrollado un estilo similar: los grabadores. Han transportado el dibujo a otras operaciones convirtiéndolo en su propio medio. Es común que dudemos si estamos frente a un dibujo o a un grabado. Podríamos decir que son lo mismo en cierto punto. ¿Es sino en esencia el mismo acto de dibujar, pero con otras operaciones y materiales?



C. N. Cochin Filius Del.

B. L. Prevost Sculp.

Benoît Louis Prévost; Charles Nicolas Cochin le Jeune.

L'atelier de l'académie.
Grabado Punta seca
(1751)



Gabriel de Saint-Aubin

Visite du roi Christian VII à l'Académie de Paris, le 8 novembre 1768.

Técnica Mixta
(1768)



Charles Joseph Natoire

*Life Class at the Royal Academy of Painting and
Sculpture.*

Técnica Mixta
(1746)



N° 342. École gratuite de dessin. — Salle d'étude de la figure et de l'ornement pour les commençants.

**L'illustration, Journal Universel;
E. Renard. H. Valentin**

*Escuela gratuita de dibujo, Sala de estudio para el
modelado de la figura y el ornamento, según
plantas vivas.*

Grabado
(26 de Agosto 1848)

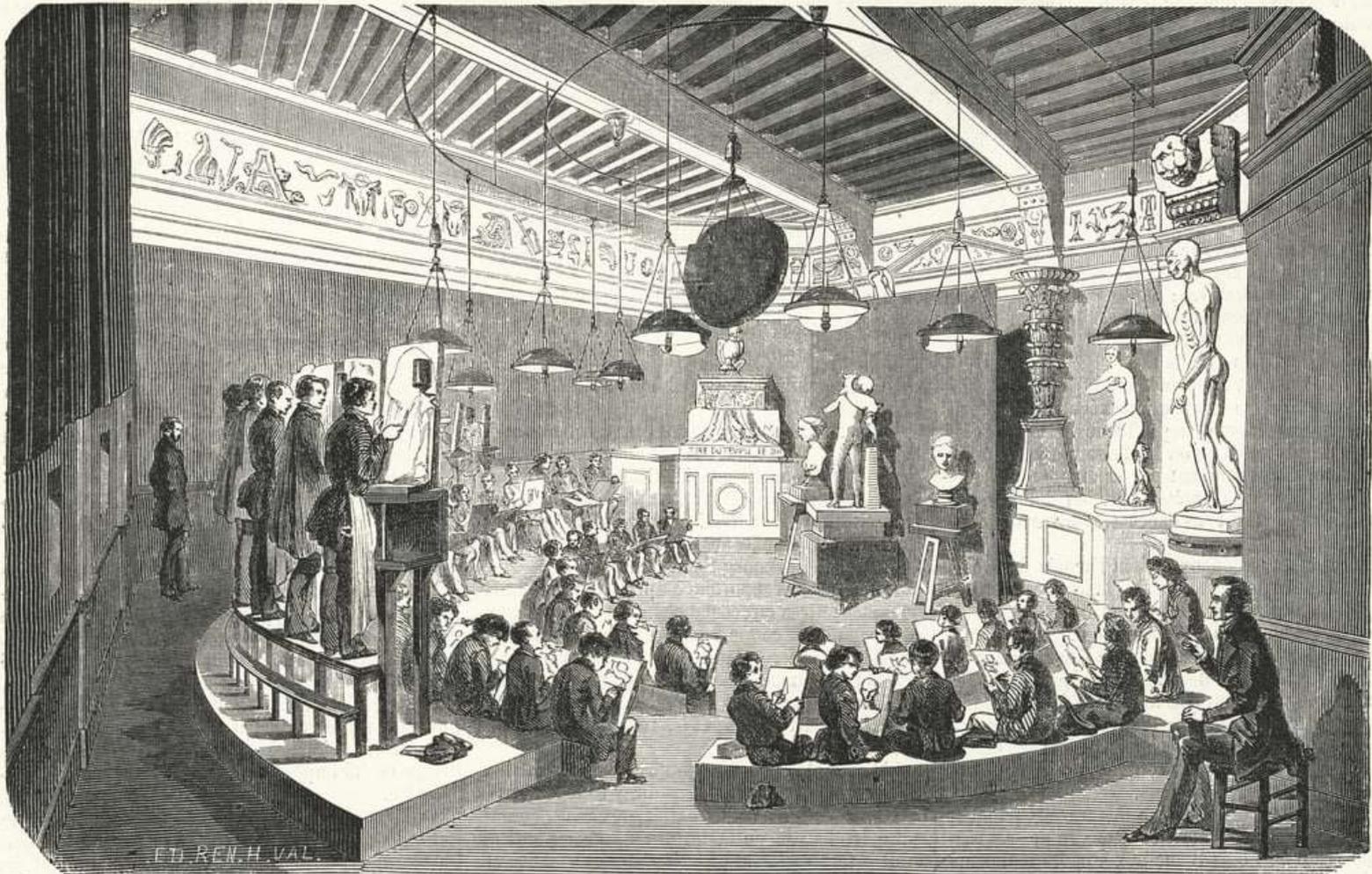


Nº 341. École gratuite de dessin. — Salle d'étude pour le modelage de la figure et de l'ornement, d'après les plantes vivantes.

**L'illustration, Journal Universel;
E. Renard. H. Valentin.**

*Escuela gratuita de dibujo, Sala de estudio de
figuras y adornos para principiantes.*

Grabado
(26 de Agosto 1848)



N° 313. Ecole gratuite de dessin. — Salle d'étude pour le dessin et le modelage, d'après la bossé.

L'illustration, Journal Universel.

E. Renard; H. Valentin.

*Escuela gratuita de dibujo, Sala de estudio
para dibujar y modelar, según el maestro.*

Grabado

(26 de Agosto 1848)



Inevitable
Belleza
Xilografía
31x19cm
2019

¿Recuerdas los dibujos de cuentos y libros antiguos?

Es probable que cuando revisamos un libro *antiguo* y nos encontramos un dibujo, sea realizado con alguna técnica del grabado. Y es allí, gráficamente, donde podemos evidenciar la maestría del achurado, las tramas, el uso exclusivo de la línea para solucionar atmósferas, luces, sombras, representaciones de aquello que no tiene forma fija, en solo líneas. Aquí no puedo dejar de lado a Gustave Doré. Escenas de épicas y fantasías que nos demuestran el vigor de la línea emancipada del color. Doré no solo expande la técnica del achurado, también nos abre las puertas de la novela gráfica, proviniendo sus dibujos desde relatos e historias, tal es que se le reconoce como ilustrador.

Ilustrar

Del lat. *illustrāre*.

1. tr. Dar luz al entendimiento. U. t. c. prnl.
2. tr. Aclarar un punto o materia con palabras, imágenes o de otro modo.*

* Definición Ilustrar. RAE. <https://dle.rae.es/ilustrar>.



Gustave Doré

Miguel de Cervantes: El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha, Capitulo 1.

Grabado

(1863)



36

Gustave Doré
John Milton: El Paraíso Perdido. p 36.
Grabado
(1866)

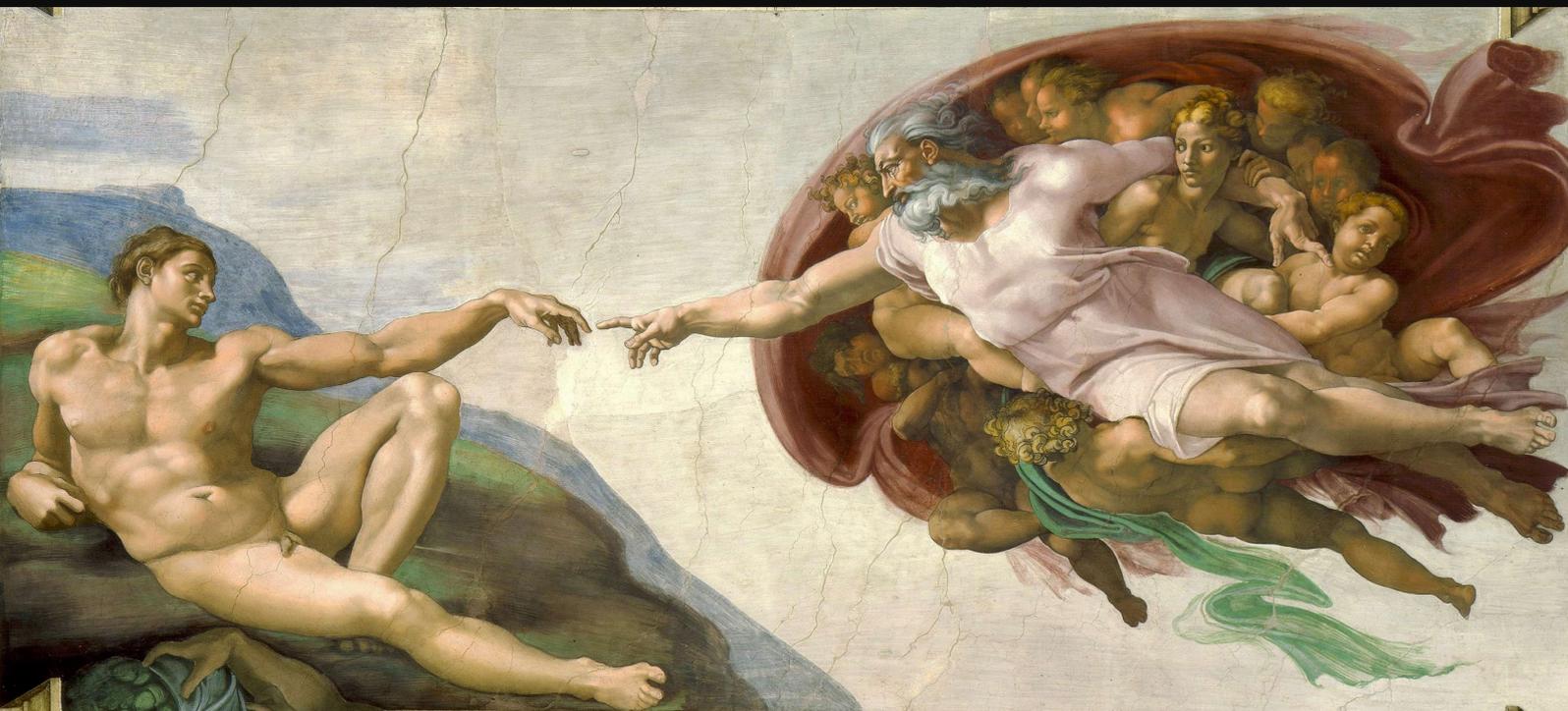
Doré nos ayuda a darle rostro a escenas posiblemente inimaginables para algunos. Fantasías y quimeras, volviéndose reales en un mundo infinito dentro del papel. El relato, la palabra, adopta un cuerpo.

¿No es esto el motor de la historia del Arte?

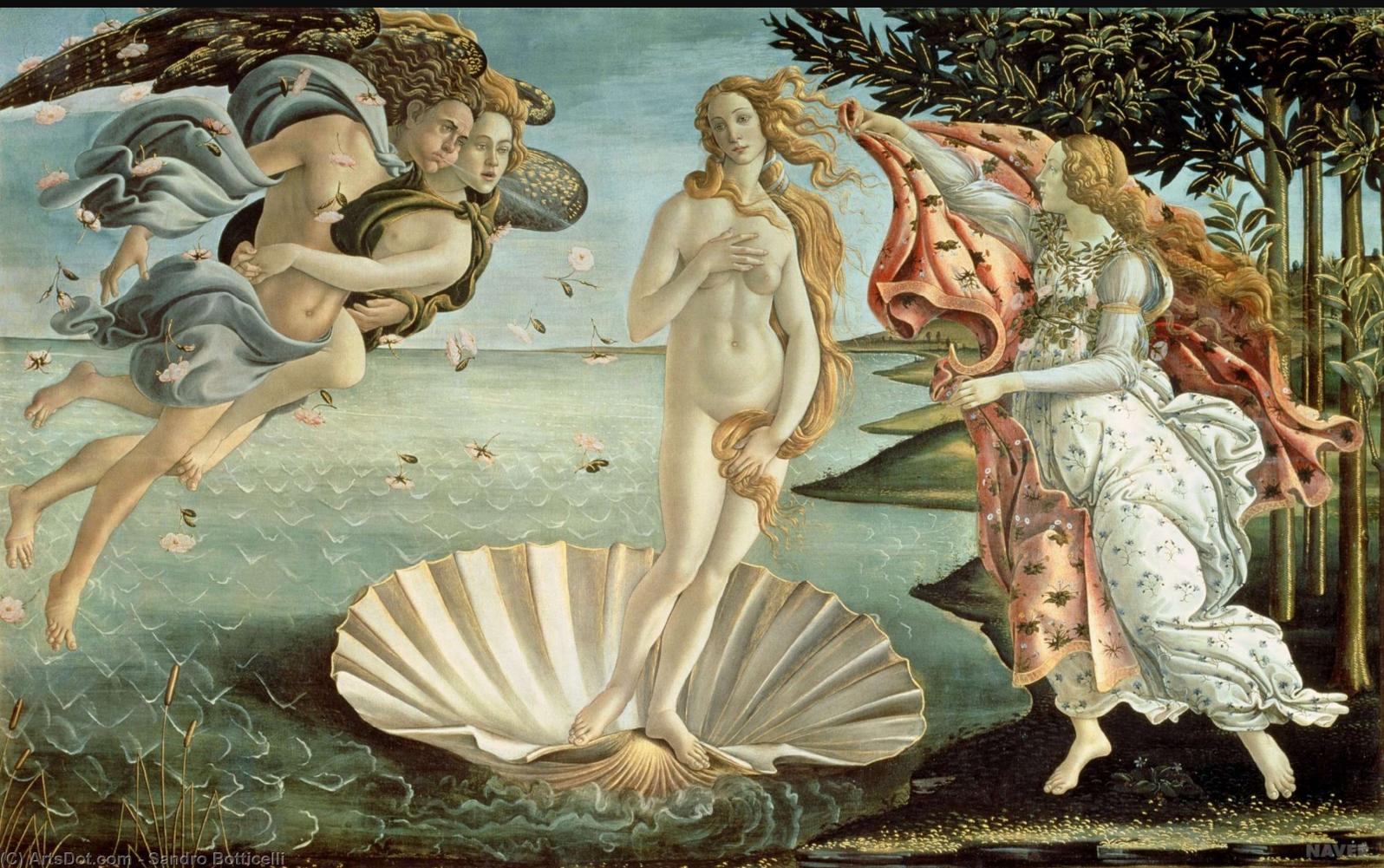
Y, por qué no preguntarse entonces.

¿No es este el motor del Arte?

Escenas como "*El nacimiento de Venus*", "*La creación de Adán*" o "*La Anunciación*", podemos entender que cumplen un rol ilustrativo. Es decir, la creación del Arte desde la necesidad de las religiones por acercar seres y personajes hacia la gente iletrada, a partir de imágenes que puedan entender. También la necesidad de registrar y tener archivo de grandes batallas y hazañas para luego no sean perdidas en la historia, entre otros ejemplos. La Ilustración es la base de toda expresión visual. Como artistas sentimos la urgencia por expresar alguna idea o inquietud, de tal manera buscamos cualquiera sea la forma por demostrarla, así, entre un océano de técnicas, encontramos aquella que le hace sentido a nuestro relato para llevarlo al mundo material. Como artistas estamos ilustrando con cada obra y como personas ilustramos ideas en cada palabra que escribimos, en cada gesto que realizamos.



Miguel Ángel
La creación de Adán.
Capilla Sixtina
Fresco
(1511)



Sandro Botticelli.
El nacimiento de Venus.
Pintura al temple
(1485)



Leonardo Da Vinci.

La Anunciación.

Pintura al temple

(1472)

La autenticidad del relato que nace del artista es lo que históricamente comenzó a emancipar al Arte y desde entonces vemos que los artistas crean por amor al Arte o a sí mismos, por una necesidad íntima, y no explicativa, práctica o funcional. Por otro lado, las imágenes -además de ser reinantes del Arte- cualquiera sea su fuente, son ilustraciones de la vida y, por consiguiente, la Historia. Nos cuentan muchas cosas a la vez, quién, cómo, cuándo, dónde. Por lo que el dibujo, la pintura, la escultura, cualquier tipo de expresión, artística en este caso, es además un reflejo de la historia y sus momentos.

El Museo Británico, institución que abarca su colección entorno a la historia universal, de aquellas cosas que hemos realizado y han quedado vestigios para registrar miles de sucesos y culturas. En el año 2019 abre la exposición "*Manga マンガ*", esta muestra trae consigo una amplia batería de novelas gráficas desde Japón, con la intención de rescatar el valor del dibujo, principalmente, el valor de la novela gráfica, exhibiendo la maestría del *mangaka* al momento de dibujar y su noción artística. La mera fascinación hacia las historietas, el placer de dibujar y crear personajes en acción, les llevó a desarrollar un estilo distinguible y conciencia gráfica como cualquier otra disciplina artística.

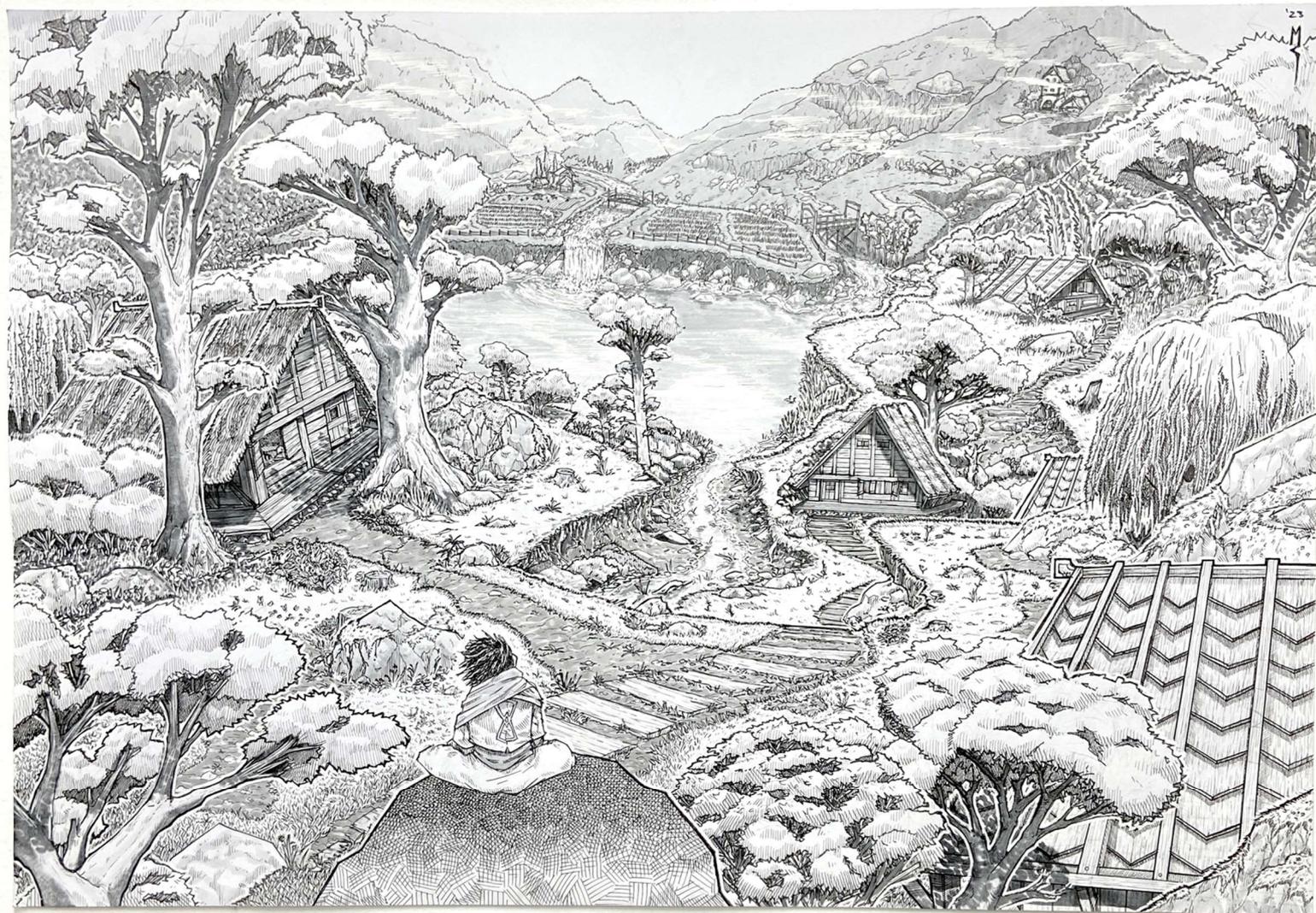


The Citi Exhibition: Manga
The British Museum.
Londres, Inglaterra.
(2019)

Es común que, dentro del mundo del Arte, si hablamos de novelas gráficas, se recurra a Moebius como el gran exponente. Ya sea por su relación con otros artistas y escritores, o su influencia en la creación del género Sci-Fi que culminaría en películas y obras de renombre. Sin embargo, es necesario destacar a muchos otros dibujantes de historietas, que, si bien no han sido destacados por estos espacios del Arte, han internalizado y desarrollado recursos artísticos en cada página. Podemos descubrir en ellas desde la ilustración de un relato como Doré, a los estudios y manejo anatómico de Leonardo Da Vinci; la composición de escena y personajes como las pinturas de Rafael Sanzio; los cuerpos sobresalientes y manieristas en las pinturas y esculturas de Miguel Ángel; lo épico de William Blake. Y en más de alguna viñeta o portada podemos encontrar aquello que llamamos como lo *Sublime*. Esa sensación inmersiva de exaltación, éxtasis y grandeza al verse sobrecogido por la imagen que esta frente a nosotros.

*"Pues por naturaleza nuestra alma es exaltada por lo verdaderamente sublime, y toma una elevación ufana y es colmada de alegría y orgullo, como si ella misma hubiese creado lo que escuchó. (...)". **

* Pseudo-Longino: *De lo Sublime*. Traducción por Molina, Eduardo; Oyarzún, Pablo. p.31. Metales Pesados: Santiago, 2007.



Paisaje en la Isla de la Naturaleza
Técnica Mixta sobre papel
37,5x53,5cm.
2023









Comic sin guion. Página 10.

Tinta

15,5x10cms.

2021



P. 11. 23 08 21





Comic sin guion. Página 13.

Tinta

15,5x10cm.

2021





Comic sin guion. Página 18.

Tinta

15,5x10cm.

2021

CAPITULO II



M
72

Entonces, ¿Para qué dibujo?

Porque quiero ser reconocido como dibujante. Que mis dibujos hablen por sí mismos, que sean autónomos y distintivos.

Para esto recurro al concepto del *estilo* y cómo desarrollar el propio. Aquello que te distingue de los demás y sólo tú sabes hacer. Si bien, en el dibujo -y en la vida-, todo lo que hacemos es único e irrepetible, muchos se parecen entre sí. Son pocos los destellos de lucidez que resaltan dentro de la homogeneidad. Es común escuchar fuera de la sociedad del Arte a esto como la *genialidad*, ese talento innato de quien llegó al mundo siendo mejor que otros. Más bien creo que es el llamado inconsciente de encontrar algo que no sabes qué es ni cómo se ve, y aun así, intentamos despejar el follaje día a día hasta llegar a él. Una obsesión que te resuena cada mañana al despertar y como necesidad, quieres seguir avanzando, mejorando y aprendiendo. Una obsesión inquietante y placentera.

¿qué es aquello que piensas cada noche y ya deseas levantarte a hacerlo?

*Caminante, no hay camino, se hace
camino al andar.**

El estilo se forja de manera ciega, porque no podemos visualizarlo a lo lejos, es incierto cómo será nuestra forma de hacer en el tiempo. Lo que nos mantiene orientados es la admiración y el aprendizaje, ser capaces de reconocer en un otro aquello que nos fascina y asimilarlo en nuestro andar. Nuestros referentes e imaginario. Son imágenes, herramientas, quehaceres, gestos, trazos, colores, que vamos agregando a nuestra mochila, maestros de quienes decidimos ser acompañados y nos dan pistas por donde seguir. En palabras simples, me gusta como dibuja esa persona, voy a intentarlo a ver cómo me sale. Multiplicado día a día en cada detalle que compone el acto de dibujar.

*Joan Manuel Serrat. (*Cantares*, 1969)



Así como un futbolista tiene sus gambetas, cada quien va acumulando trucos que van dotando poco a poco tu estilo de juego, algunos dan pases increíbles con gran visión del campo, otros encaran y saben jugar en el área chica. En toda disciplina es así, aprendes las bases, a llevar el balón pegado al pie, y luego tu capacidad de crear nuevas jugadas con esos movimientos iniciales, van dando origen a tu estilo.

Ver un dibujo mío, es adentrarse a una red monocromática de trazos rectos en donde todo es posible dentro de ella. Aborrezco los colores y la explotación de líneas curvas y/u orgánicas. ¿Una superficie plana? La achuro. ¿Sombras? Las achuro. ¿Detalles? Los achuro.

Todo comienza con un cuerpo, personajes ya sean inventados por mí o por otro, los cuales roto y virtualizo en mi cabeza, disponiéndolos en poses como un juguete articulado y luego posiciono la cámara en algún ángulo que permita ver el cuerpo en escorzo ya sea en movimiento o reposo. Todo esto sucede en mi imaginar, y no es naturalista. Por lo que es probable encontrar una extremidad rota o con más músculos de los que debería.





MP
03

Luego, entender y disponer ciertos aspectos físicos, como la luz, el pliegue de las ropas, el pelo, cómo afecta el movimiento y el entorno en aquel personaje. Es en este momento en que apelo a *aquello que parece ser*. Dentro de mis dibujos todo *parece* posible. Manejo lo verosímil a mi favor e intento engañar al ojo del espectador que todo lo sabe. Los dibujantes somos ilusionistas. Porque, así como René Magritte nos hacía darnos cuenta de que lo que vemos ahí es una mera representación de una pipa y no una pipa real. Los dibujantes obramos desde el espectro de la ilusión, todo aquello que hacemos debe ser consistente al punto que el ojo del espectador no alerte de un fallo en la realidad.

Nuestros ojos están todo el día mirando y recopilando información de la que no somos conscientes. Los dibujantes apelamos al uso de esa información respecto a cómo se ven las cosas, qué tan largos son los brazos, cómo se ven las cosas en perspectiva, cómo es el ruido del pasto, etc. Manteniendo la esencia de la realidad para crear una nueva. Bien sabe de esto el dibujante japonés Hokusai, quien, en sus estudios de observación, intentaba encontrar esa esencia dentro de la naturaleza y las cosas, utilizando la menor cantidad de trazos posibles.



Ceci n'est pas une pipe.

Magritte

Rene Magritte

La traición de las imágenes.

Pintura al óleo

(1929)



Katsushika Hokusai
Ryakuga hayaoshie
(Quick Lessons in Simplified Drawing)
Tinta sobre papel
(1814)

Ya teniendo mi escena dispuesta y planificada, listo el boceto, me adentro en el entintado con desplante. Esta es la hora de los *quihubo*. Aquí mi arsenal son plumillas, lápices de tinta, rotuladores y pinceles. Aprender a explotar las capacidades de los materiales me ha llevado a descubrir su versatilidad y poder maniobrar el valor lineal y el trazo que dejan. Soy rápido e inquieto, por lo que mis trazos son gestuales y precisos. Creo uniones angulares entre cada uno. Evito que las líneas continuas sean oscilantes como olas, y en ocasiones prefiero curvas convexas cuando deberían ser cóncavas. Una vez todo tiene presencia estable gracias a la solidez de la tinta negra, comienzo a darle rienda suelta al achurado. Es como un monstruo, como ese *Hulk** que es necesaria su brutalidad, pero en un espacio controlado. El constante ir y volver en el vaivén del lápiz, me adentra en un trance en el que el tiempo y espacio es solo uno, y se repite en cada escurridiza línea de las tramas. Me decían, *pareciese que no puedes aguantarte el rayar una hoja en blanco*, así es, el achurado vuelve el dibujar un ritual que sacia mi placer por rayar.

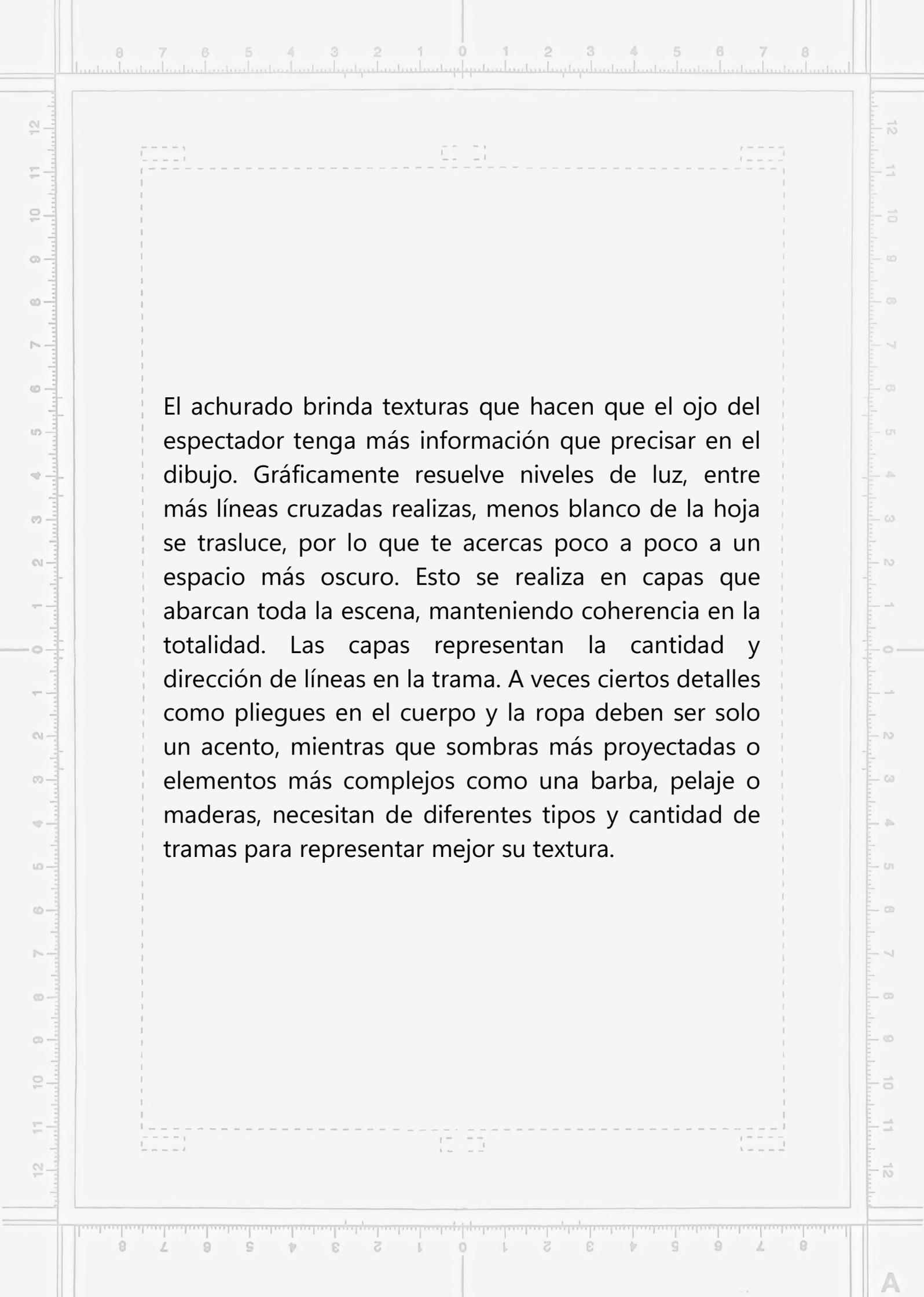
Me gusta el movimiento de hacer líneas.

* *Hulk* (1962) es un Personaje de Comic por Stan Lee y Jack Kirby



Hulk Fan Art.
Tinta
31,7x21,2cm.
2022



The image shows a technical drawing template. At the top, there is a horizontal ruler with markings from 8 on the left to 8 on the right, with a 0 in the center. On the left and right sides, there are vertical rulers with markings from 12 at the top to 12 at the bottom, with a 0 in the center. A large dashed rectangular frame is centered on the page. Inside this frame, there is a paragraph of text in Spanish. The text describes the concept of 'achurado' (cross-hatching) in technical drawing, explaining how it creates texture and shading by using overlapping lines. It mentions that this technique is used in layers to maintain coherence across the entire scene and that different types and quantities of hatching are used for different textures like folds, shadows, and complex elements like beards or wood.

El achurado brinda texturas que hacen que el ojo del espectador tenga más información que precisar en el dibujo. Gráficamente resuelve niveles de luz, entre más líneas cruzadas realizas, menos blanco de la hoja se trasluce, por lo que te acercas poco a poco a un espacio más oscuro. Esto se realiza en capas que abarcan toda la escena, manteniendo coherencia en la totalidad. Las capas representan la cantidad y dirección de líneas en la trama. A veces ciertos detalles como pliegues en el cuerpo y la ropa deben ser solo un acento, mientras que sombras más proyectadas o elementos más complejos como una barba, pelaje o maderas, necesitan de diferentes tipos y cantidad de tramas para representar mejor su textura.

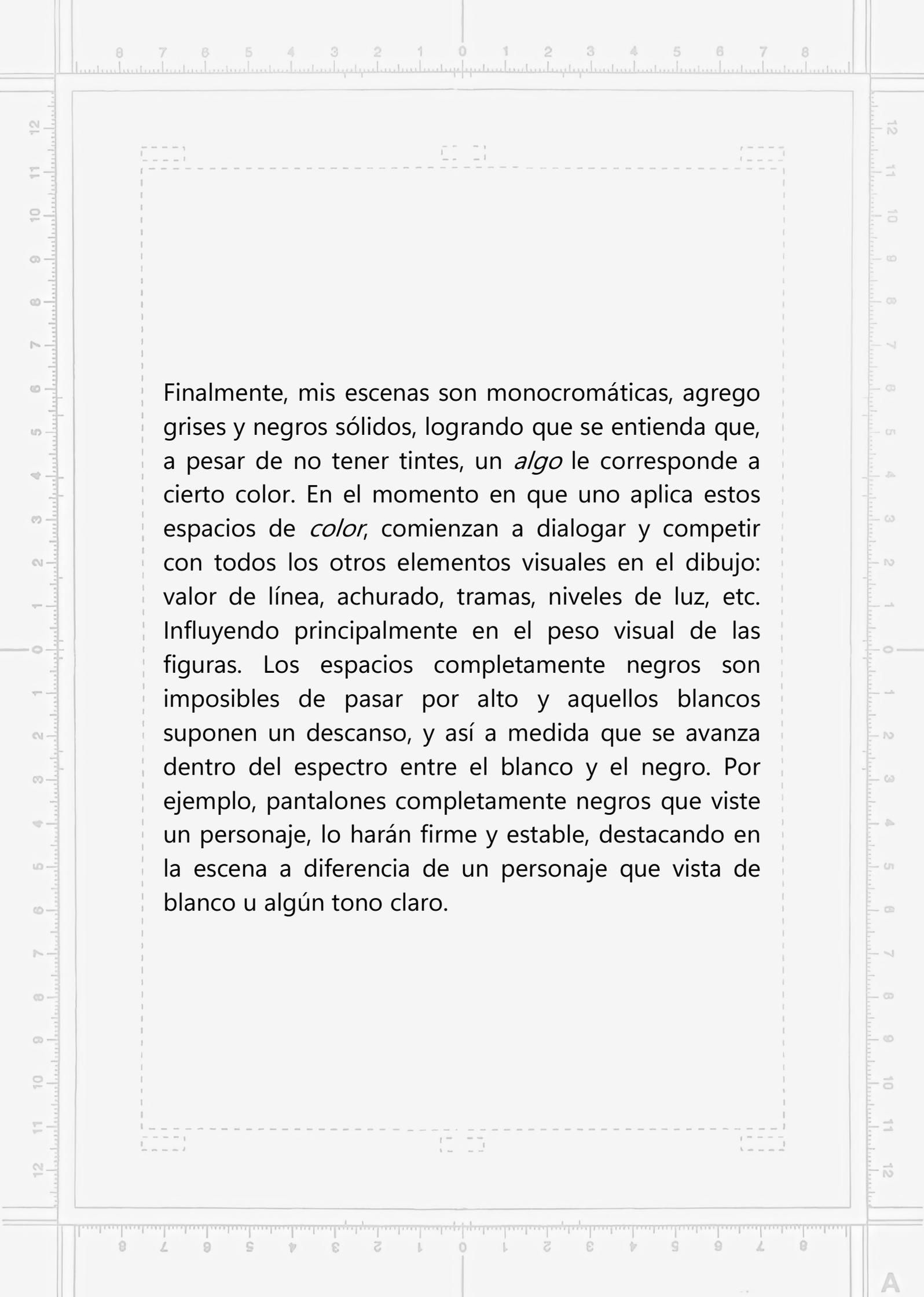


M
22

Serie Tigres #7
Tinta
36,2x21,2cm.
2022



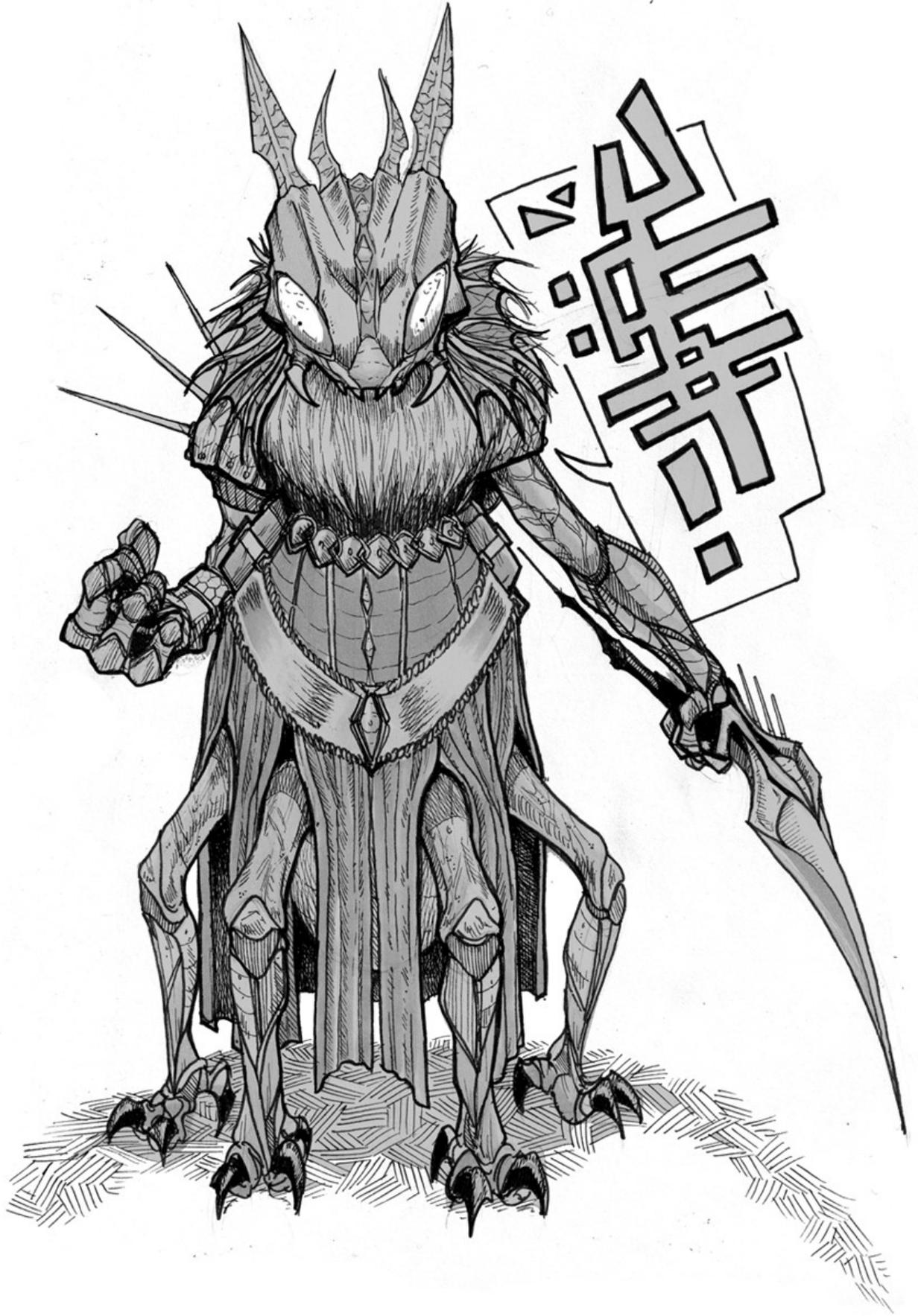




Finalmente, mis escenas son monocromáticas, agrego grises y negros sólidos, logrando que se entienda que, a pesar de no tener tintes, un *algo* le corresponde a cierto color. En el momento en que uno aplica estos espacios de *color*, comienzan a dialogar y competir con todos los otros elementos visuales en el dibujo: valor de línea, achurado, tramas, niveles de luz, etc. Influyendo principalmente en el peso visual de las figuras. Los espacios completamente negros son imposibles de pasar por alto y aquellos blancos suponen un descanso, y así a medida que se avanza dentro del espectro entre el blanco y el negro. Por ejemplo, pantalones completamente negros que viste un personaje, lo harán firme y estable, destacando en la escena a diferencia de un personaje que vista de blanco u algún tono claro.







Con esto podría considerarse la escena terminada, ya que se han aplicado todos los recursos que utilizo en mis dibujos. Sin embargo, darle fin a un dibujo, es una decisión compositiva, afinar detalles, balancear los elementos visuales. Aparecen muchas observaciones que revisar antes de darle cierre. Para manejar el contraste entre figuras, a veces se necesita agregar más capas de achurado o negros sólidos; para destacar una figura que se superpone a otra, es esencial graduar los valores de línea de contorno; para espacios donde se entiende que la luz es fuerte y directa, aplicar detalles con lápiz gel, acrílico blanco o corrector, como también para despegar una silueta de un fondo ruidoso. El acto de dibujar es un proceso que no tiene un fin establecido, sin embargo, se debe ser consciente y cuidadoso. No hay vuelta atrás, estamos añadiendo más y más información visual, por lo que es posible sobrecargar la hoja y que perdamos la sutileza necesaria de ciertos elementos, que a su vez, dejen al descubierto nuestra inexperiencia.

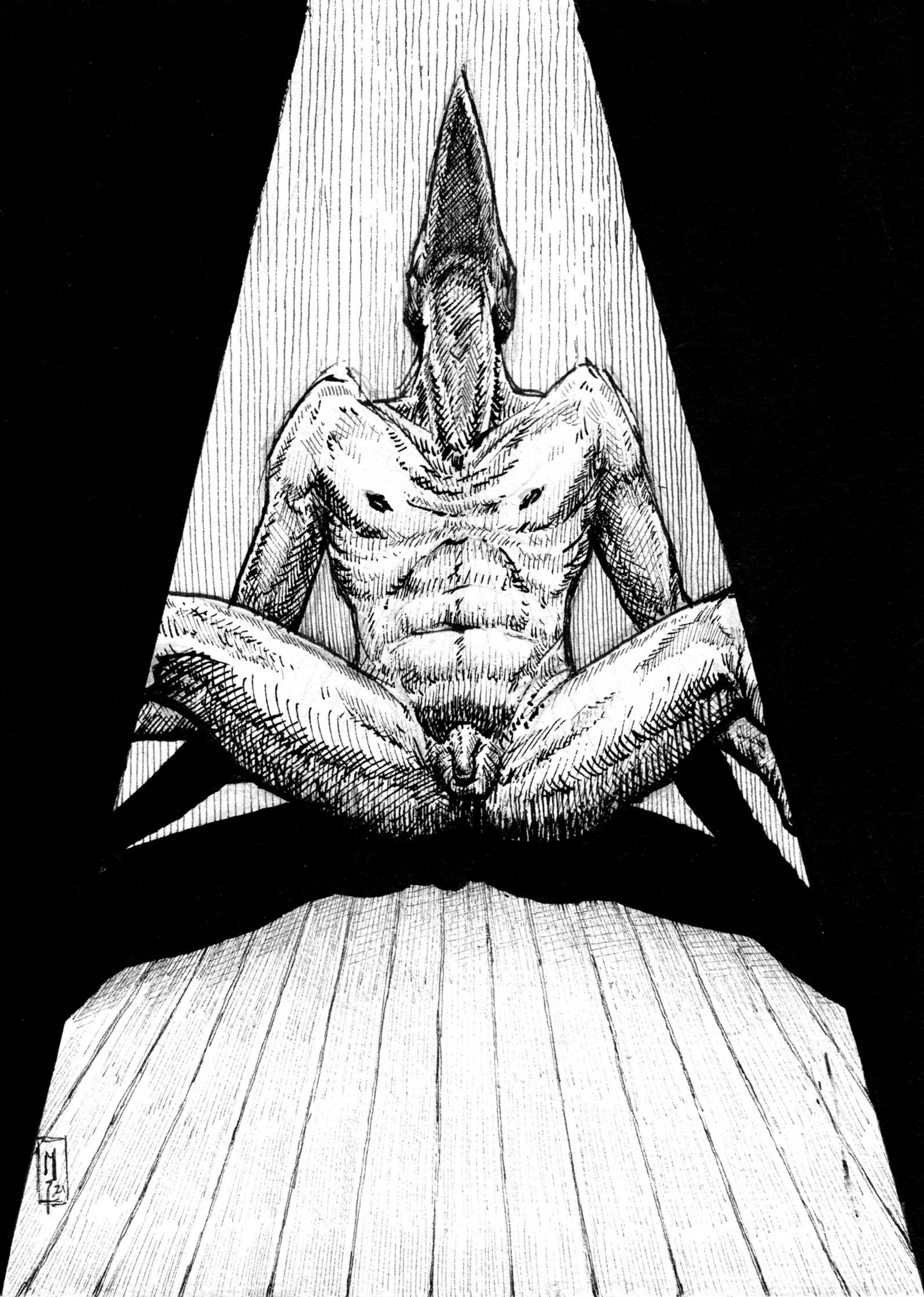
Desde fuera, el dibujo parece un ejercicio mecánico e incluso para quien dibuja. Pero todo lo que se hace debe tener una decisión. Si queremos que nuestra manera, nuestro *estilo* se destaque y distinga, debemos lograr que nuestro trazo denote seguridad.



Tianlong
Técnica mixta
30x21cm.
2023



CAPITULO III



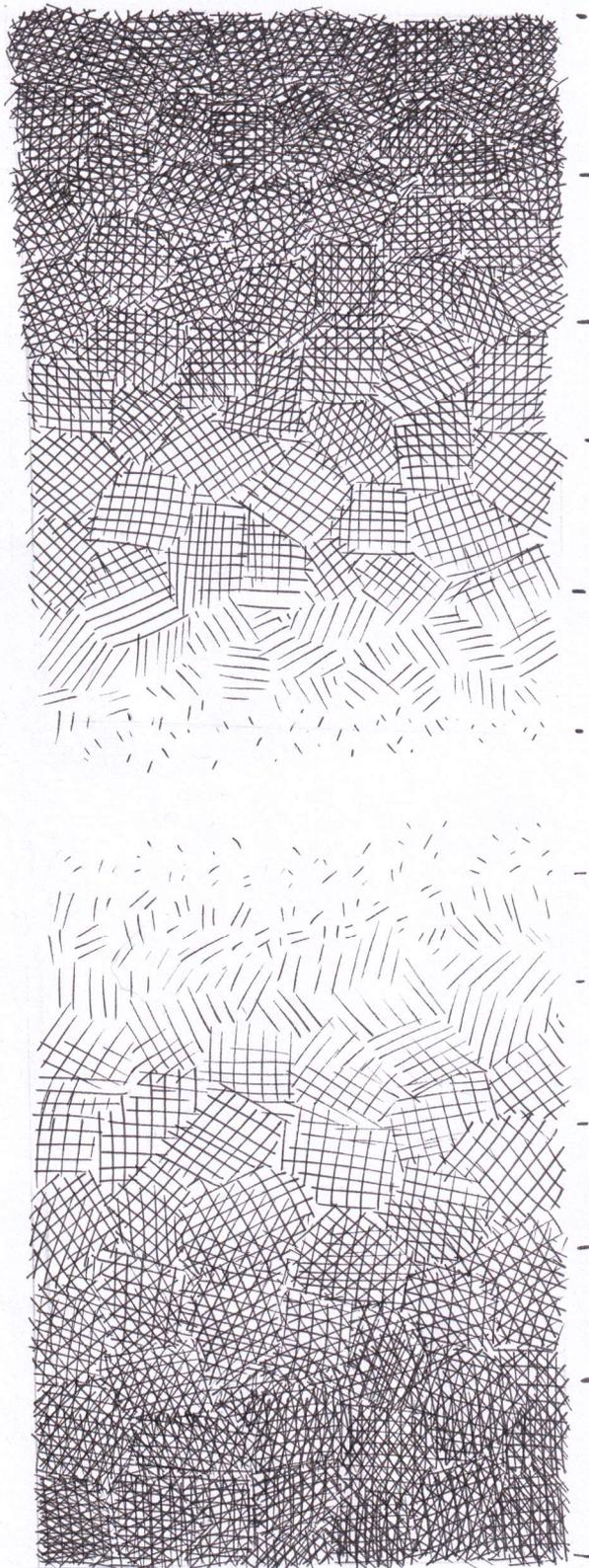
M
72

Creo que el concepto de *genio innato* o *talento* no existe. El mundo al cual llegamos por mera casualidad (o por sincronía de energías circulares y vidas pasadas), nos estimula impositivamente variados ámbitos y tópicos de aprendizaje, a causa de nuestros antecesores y antecedentes, nuestra familia y hábitat. El aprendizaje también respecta a todo en la vida, hay infinitas habilidades psicológicas y físicas que podemos desarrollar, no es un aprendizaje lineal. Todo aquello que aprendemos y aplicamos, es homologable en alguna otra disciplina. Y así, son ciertas las que se nos presentan con destreza y que no siempre las desarrollamos a profundidad, por lo que pueden estar incrustadas en nosotros esperando a ser nutridas.

¿Nacer siendo un maestro desde el vientre?

¿Como por arte de magia?

No creo. Y si así fuera, el hecho de hablar sobre *genio* o *talento*, pasa por alto la dedicación y esfuerzo que se ha depositado en aquella habilidad. Es entender el desarrollo de una habilidad como si por generación espontánea se tratara.



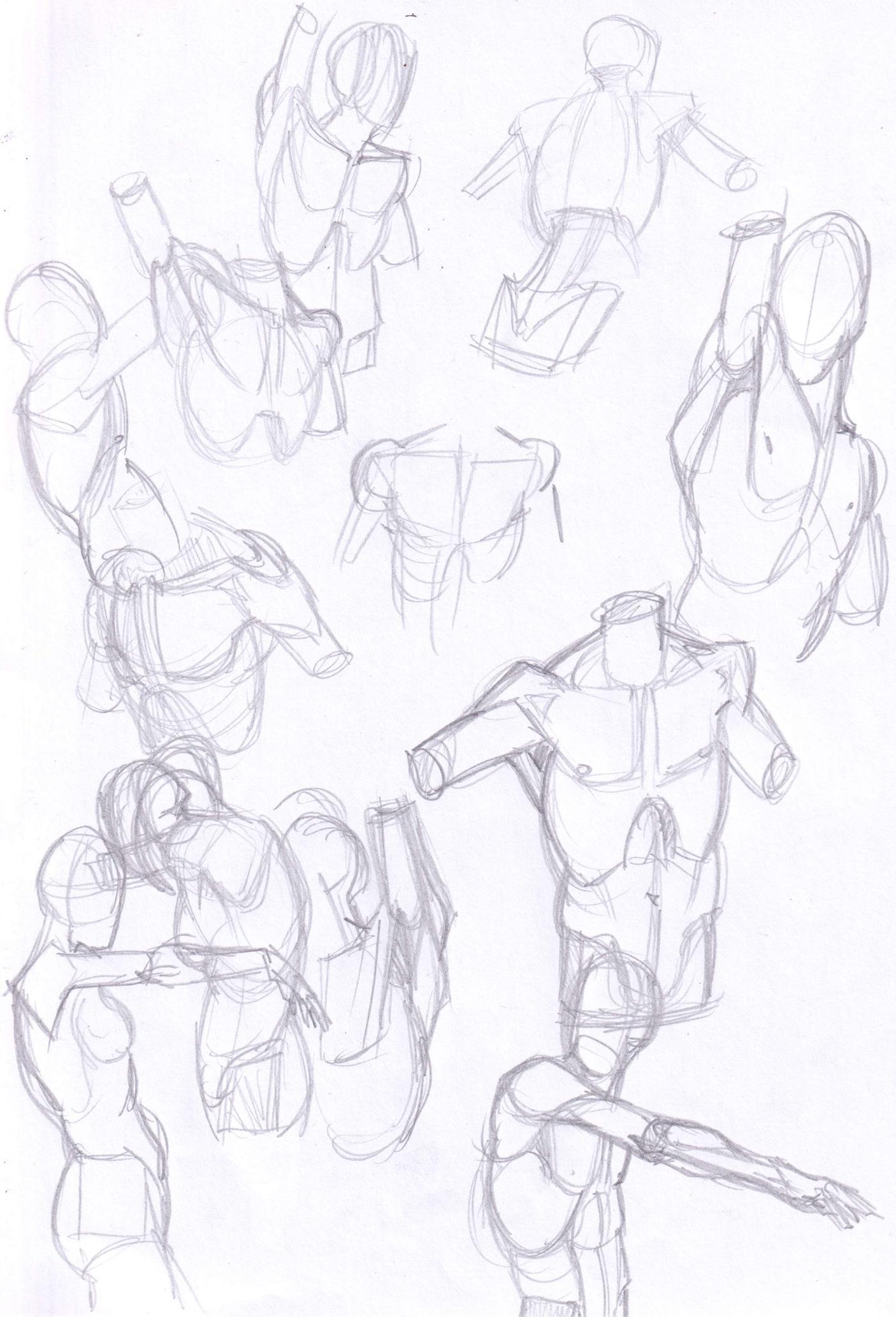
Estudios de tramas por parches.
2023

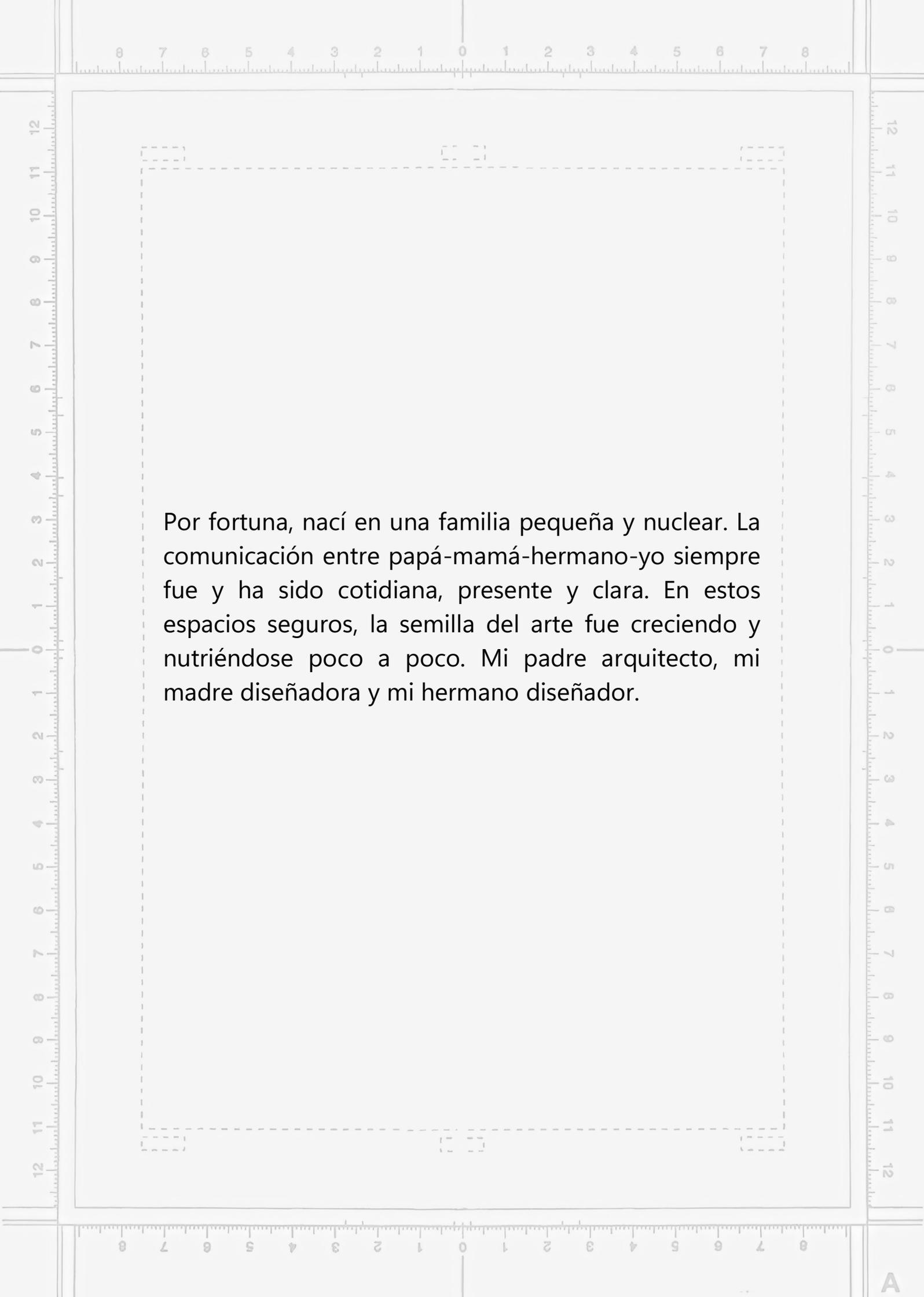


Estudios de superficie y anatomía con mano izquierda de modelo.

2021







Por fortuna, nací en una familia pequeña y nuclear. La comunicación entre papá-mamá-hermano-yo siempre fue y ha sido cotidiana, presente y clara. En estos espacios seguros, la semilla del arte fue creciendo y nutriéndose poco a poco. Mi padre arquitecto, mi madre diseñadora y mi hermano diseñador.

8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

¡Cómo no!

8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8

A



Las conversaciones respecto a las riquezas de la
visualidad en la vida cotidiana eran cosa de todos los
días.



Las vanguardias en la arquitectura de las calles.

The image shows a technical architectural drawing on a grid. A large rectangle is defined by a dashed line, with a smaller solid-line rectangle inside it. The drawing is centered on a grid with numerical scales on all four sides. The top and bottom scales range from 8 to 0 to 8, and the left and right scales range from 12 to 0 to 12. The text 'Las vanguardias en la arquitectura de las calles.' is centered within the dashed rectangle.

Los luces y colores del día.

La *Bauhaus* y los muebles de mi casa.

Los comics de mi papá.

Soy un privilegiado, nací en un nicho en el que el virus del arte estaba instaurado y en incesante crecimiento. Rápidamente me contagié y enfermé. Una enfermedad benigna. Mi mundo, mi realidad se empezó a transformar, mis ojos comenzaron a ser conscientes de lo que observaban, analizando todo a mi alrededor, los colores, las luces, las formas, los cuerpos, los movimientos. Así, mis momentos de ocio y recreación -incluso familiares- se basaron en ver dibujos animados y programas de diseño y arquitectura; leer cómics y libros ilustrados; y dibujar. Aprendí a leer con dibujos, aprendí a escribir con dibujos. Los lápices se volvieron parte de mi cuerpo y descubrí el placer de rayar.

Junto con observar, también aprendí a jugar. Los juegos. Absorbí mucho a través de mis ojos y lo vomité en infinitas historias fantásticas, con personajes fugaces que nacían y morían en una o dos tardes. Mis juguetes comenzaron siendo bloques de *Jenga** que, con un par de rayas, rápidamente eran guerreros, criaturas y magos. Luego se complejizaron y ya eran personajes en sí, soldados, superhéroes, peluches, figuras de acción, autos, que, a pesar de eso, siempre cumplían más de un papel en la historia que tocaba.

¿Andy de *Toy Story*?*
Yo.

**Toy Story* (1995) es una película producida por Pixar.

**Jenga* (1983) es un juego de mesa diseñado por Leslie Scott.

Todo era análogo hasta que llegó un computador a mi casa. Con su aparición descubrí un mundo de juegos aún más complejo y llamativo. No solo eso, sino un océano infinito lleno de imágenes al alcance de mi mano. Se añadiría así una nueva estación en mi mapa. Televisión, computador, juguetes y cómics. Todo lo que veía en ellas intenté replicarlas en el otro. Los dibujos animados y superhéroes que me gustaban, los intentaba recrear dentro de un videojuego, pero en papel. Los personajes de los videojuegos del computador ahora eran parte de mis historias con juguetes. Aprendí a dibujar en el antiguo *MS Paint** y ya todo era parte de un universo entrelazado entre sí. Un ecosistema en el que habité sumergido en mi imaginario, lleno de personajes, historias y fantasías.

El tiempo empezó a dejar su huella y la caja plástica de mi pieza acumulando libretas y croqueras. Cada una de ellas llena de exploraciones y mis fascinaciones. Año tras año perseguí mi obsesión por dibujar. En mis momentos de soledad, el dibujo era mi ventana de contención. En los días de colegio, los dibujos eran mi ventana de escape. Así como los videojuegos y leer comics, dibujar es una experiencia inmersiva que te acerca a lo imposible, te lleva dentro de otras realidades donde puedes alejarte de aquello que te abruma.

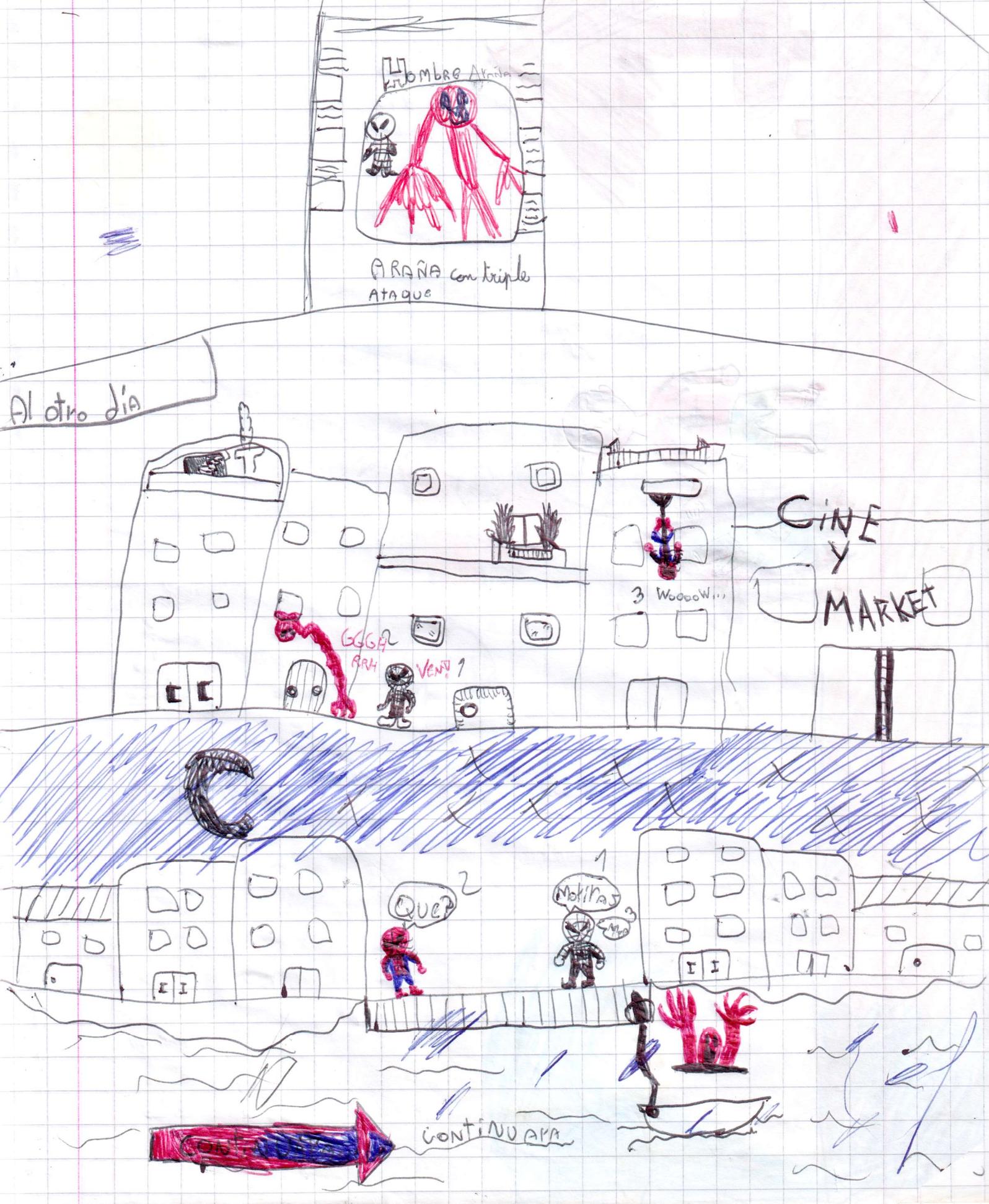
**MS Paint* (1985-) es un software de diseño de imágenes por Microsoft.

SPIDERMAN

NEGATIVO



Vit		168
SP		(tela RAÑA) 100
XP		LVL 64

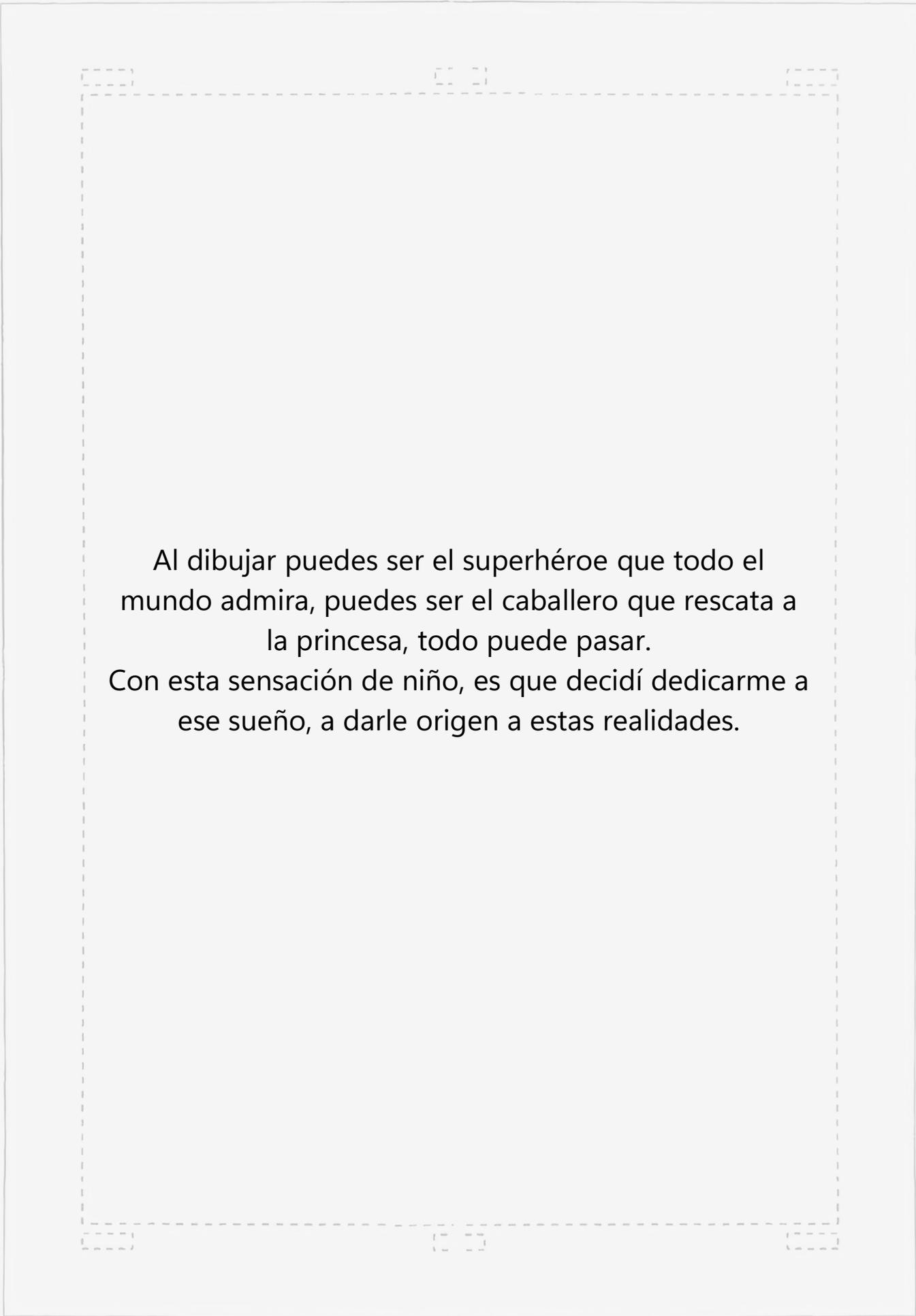


Spiderman se enfrenta a Venom y Carnage.
2008



IRON-CAT

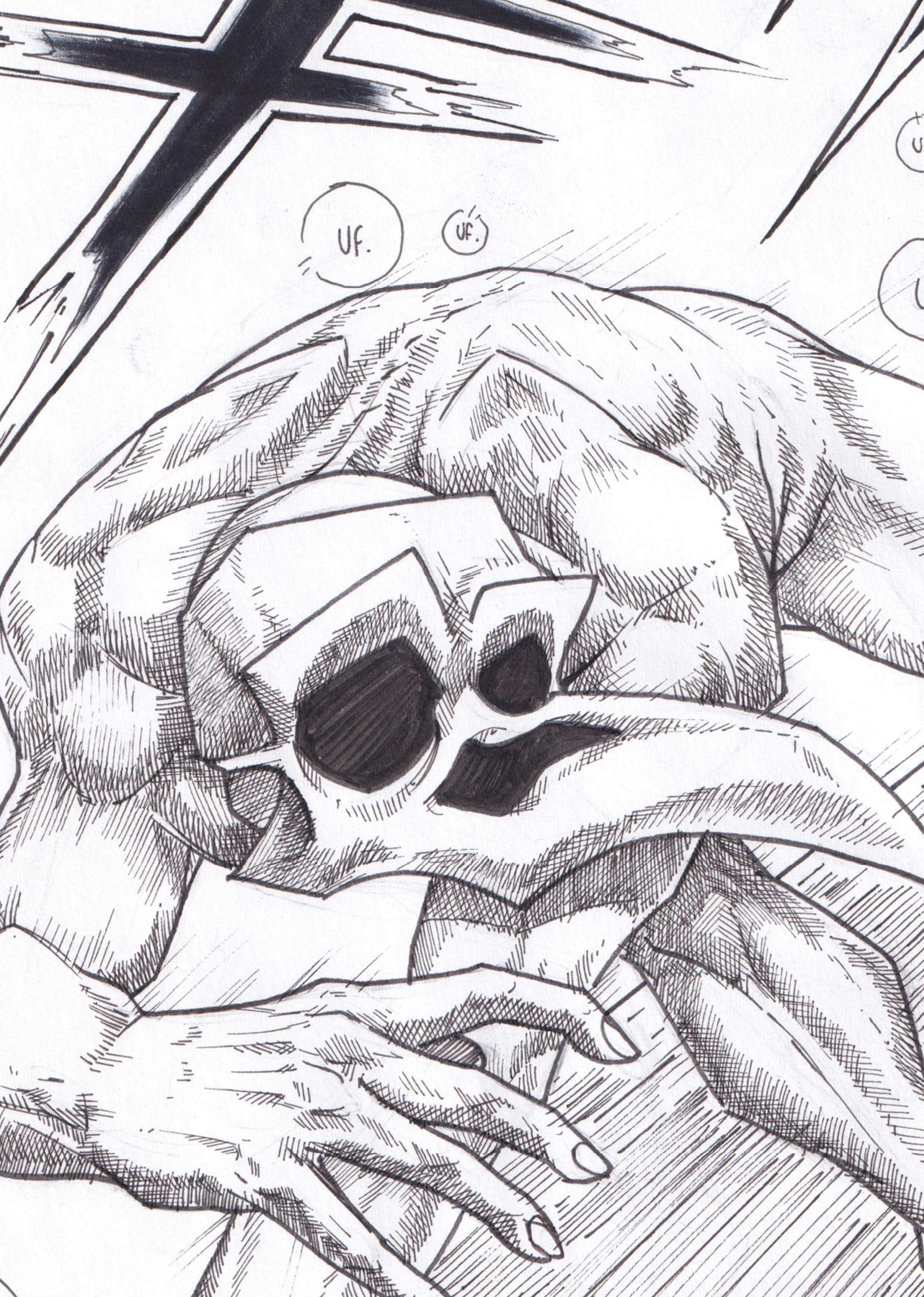
2: 38.400



Al dibujar puedes ser el superhéroe que todo el mundo admira, puedes ser el caballero que rescata a la princesa, todo puede pasar. Con esta sensación de niño, es que decidí dedicarme a ese sueño, a darle origen a estas realidades.

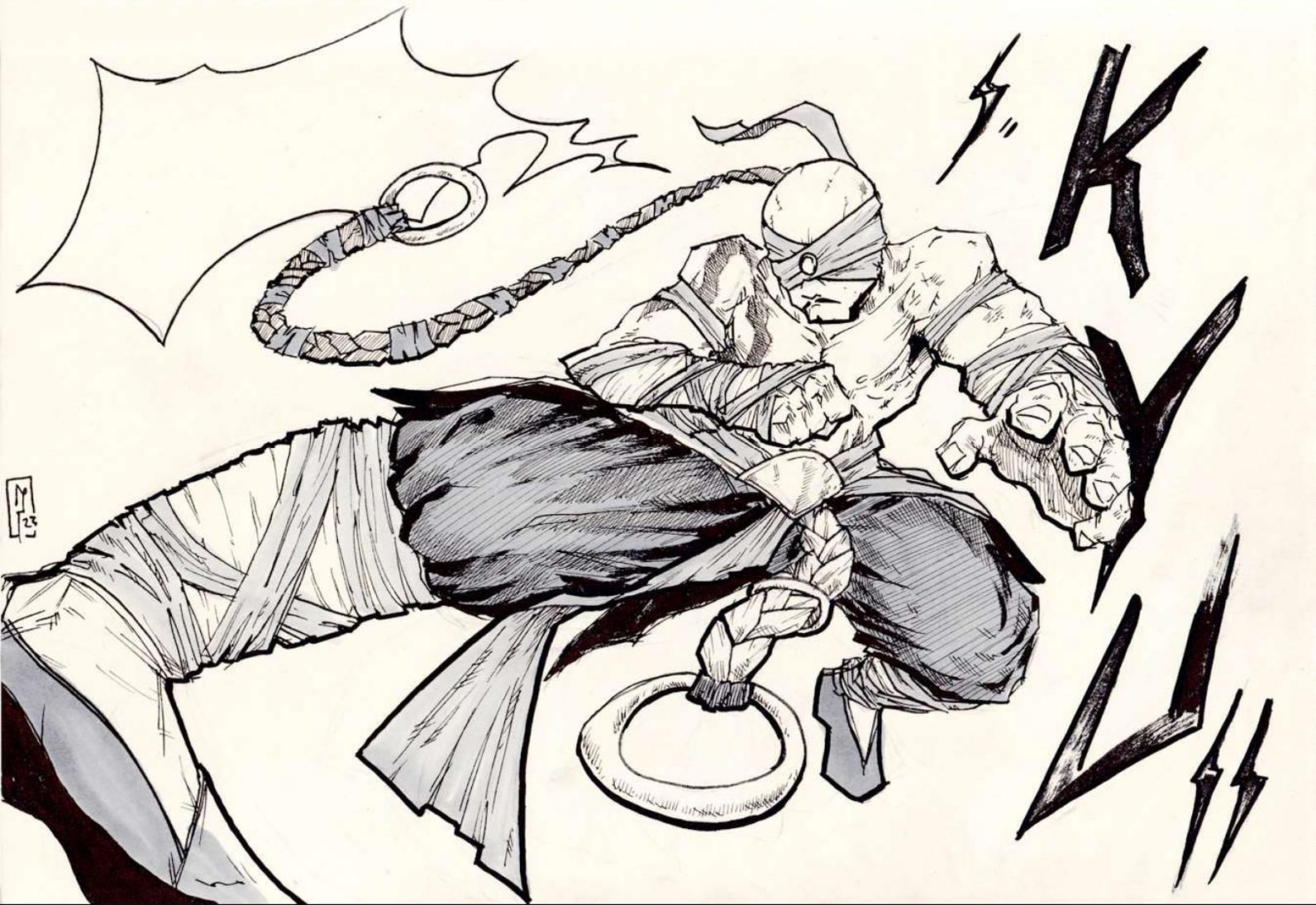






UF.

UF.



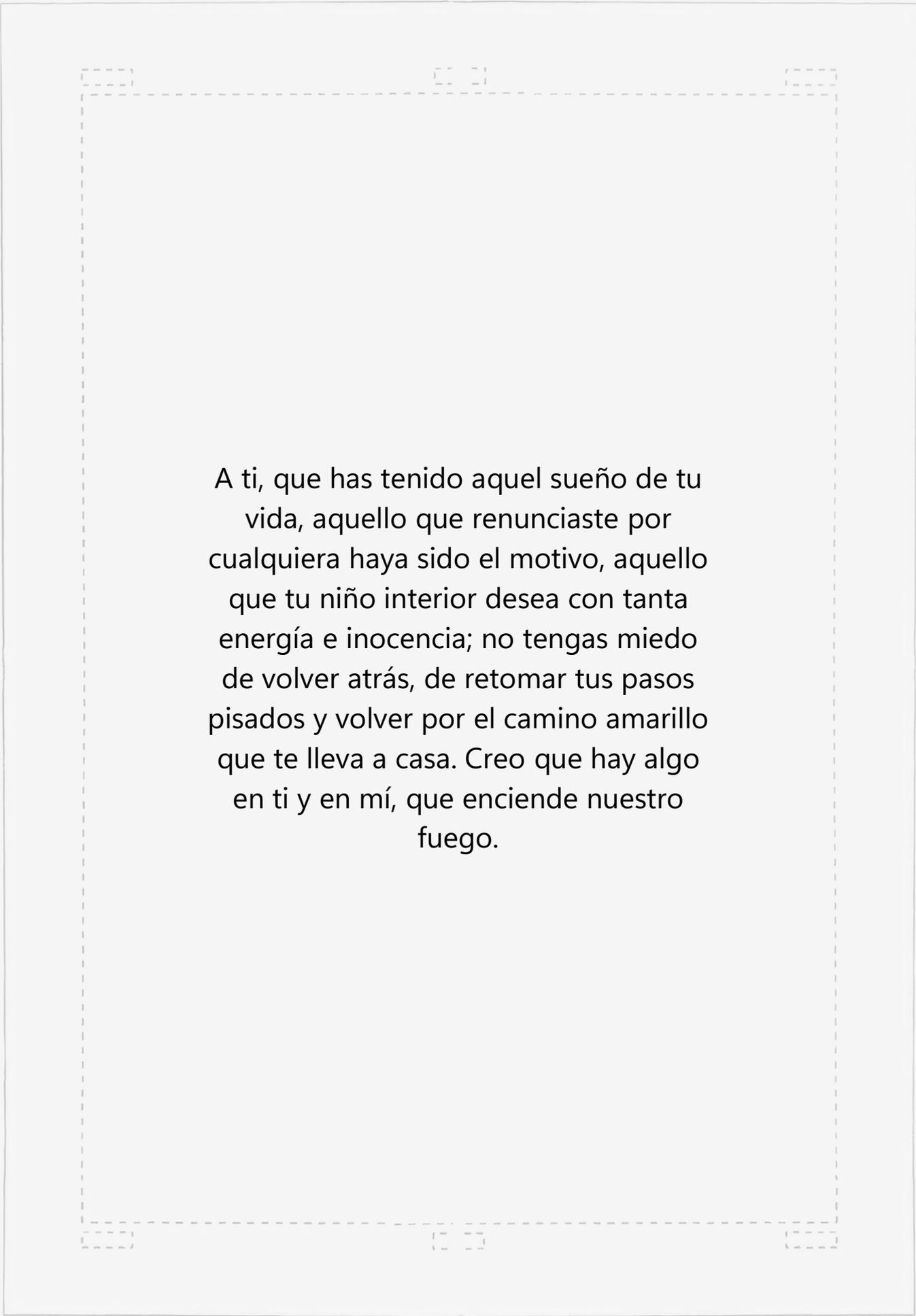
Lee Sin Fan Art.
Tinta
30x21cm.
2023



Aquí es donde me detengo en el relato autobiográfico porque, así como yo, todos tenemos un sueño, un motor, un *algo* que nos moviliza a crear y es lo que nos da el valor de enfrentarnos a cualquier adversidad. Sin embargo, muchos *caen* en el camino, son tantos los estímulos y tantas direcciones que tomar, que solemos entrar en carreteras y pasajes que nos llevan a un lugar en el que no queríamos estar. Miras atrás y ves que has avanzado tanto por este nuevo camino, que parece absurdo retroceder, pero siempre puedes desviarte. Distracciones de las cuales hemos aprendido, experiencias nuevas que más no le corresponden a aquella motivación inicial de echar a andar.

¡Qué sencillo es tomar la salida equivocada y ver como nuestro sueño se desvanece en la distancia!

¡Qué fácil es perder el rumbo!



A ti, que has tenido aquel sueño de tu vida, aquello que renunciaste por cualquiera haya sido el motivo, aquello que tu niño interior desea con tanta energía e inocencia; no tengas miedo de volver atrás, de retomar tus pasos pisados y volver por el camino amarillo que te lleva a casa. Creo que hay algo en ti y en mí, que enciende nuestro fuego.



*Dibujando
como Creador
de Contenido
invitado por
Tiktok.*

Tiktok
Playground
Santiago

2023





Mural de doodles.

2 Paneles de 300x200cm.
Marcadores Acrílicos
Tiktok Playground, Santiago.
2023

Continuo mi *Dō* 道.

Tras 7 años de estudios artísticos universitarios, he explorado, dejado y retomado el dibujo en tantas ocasiones por tantas voces e ideas de otros. Doy las gracias por lo aprendido, me llevo en mi maleta lo que me sirve y tomo la salida de escape, para seguir el sueño del niño que dibujaba en soledad durante tantas mañanas, tardes y noches. Como en todo viaje del héroe, existe ese fin último, son miles las aventuras en las que adentrarse para lograr ese objetivo. En mí, se acaba el capítulo sobre el paso por la academia.

Cuando tomé esta decisión, sentí mi vista -y cabeza- despejada, me sentí liviano. Así, vi con claridad tantas cosas nuevas que destellan en mi horizonte, muchas de ellas son parte de la admiración que siento por las culturas orientales, entonces me dejé empapar por estas nuevas influencias y ¡Oh, Cuán bien me ha hecho! Es que he encontrado un nicho, me siento afín gráfica y filosóficamente. Nunca me había dado la oportunidad siquiera de tomar un libro de manga. Fue entonces cuando me enredé entre las búsquedas sobre la práctica del *Kenjutsu**, que aparecieron ante mí las viñetas del manga *Vagabond*. Agradezco a los algoritmos de internet, porque bastó que guardase solo una imagen para que me bombardearan con más viñetas de muchos otros mangas. Y estaban ahí, ¡Achurados, blanco y negro, maestros del dibujo! ¡Tan distantes de lo que acostumbré con comics occidentales, pero tan similares a mi ideal!

No saben la calma que sentí cuando
llegué a ellos.

Por el miedo a ese prejuicio de antaño frente a la cultura *otaku* y a ser denominado *Nerd*, *ñoño*, o cualquier seudónimo despectivo. E Incluso rodeado todos los días de videojuegos y cómics, nunca le había abierto las puertas a los mangas.

**Kenjutsu*. Arte Marcial japonesa especializada en la esgrima con Katana (Sable japones).



Takehiko Inoue
Vagabond.
(1998)



Entre tanto leí estas historias, investigué más sobre la concepción del dibujo en las culturas orientales, encontrando allí visiones que dialogan con la mía. Entender el dibujo desde la observación de la vida misma, la consciencia de lo que vemos, asimilar y la traducción en el papel. La corporalidad, el gesto certero y preciso al trazar. La ritualidad y maestría. El *Dō* 道.

La traducción directa es *camino*, este concepto (*Dō* 道.) tiene origen en la filosofía del *Tao* y el *Budismo*, que -sin entrar en detalle- en sus bases se presenta la idea de la comprensión de las energías antagónicas y complementarias, a través de un camino disciplinar y espiritual, con el objetivo de perseguir la perfección inalcanzable. En otras palabras, ser capaces de entender que lo *bueno* no existe sin lo *malo*, ni la felicidad sin la tristeza. Y esto aplica en nuestro desarrollo personal para ser la versión de nosotros que anhelamos. Sin duda, es un concepto muy amplio que reside en distintos orígenes, y pese a no ser la persona indicada para esclarecer dudas respecto a eso, puedo explicar cómo este concepto se ha vuelto parte importante en las técnicas y en mí.

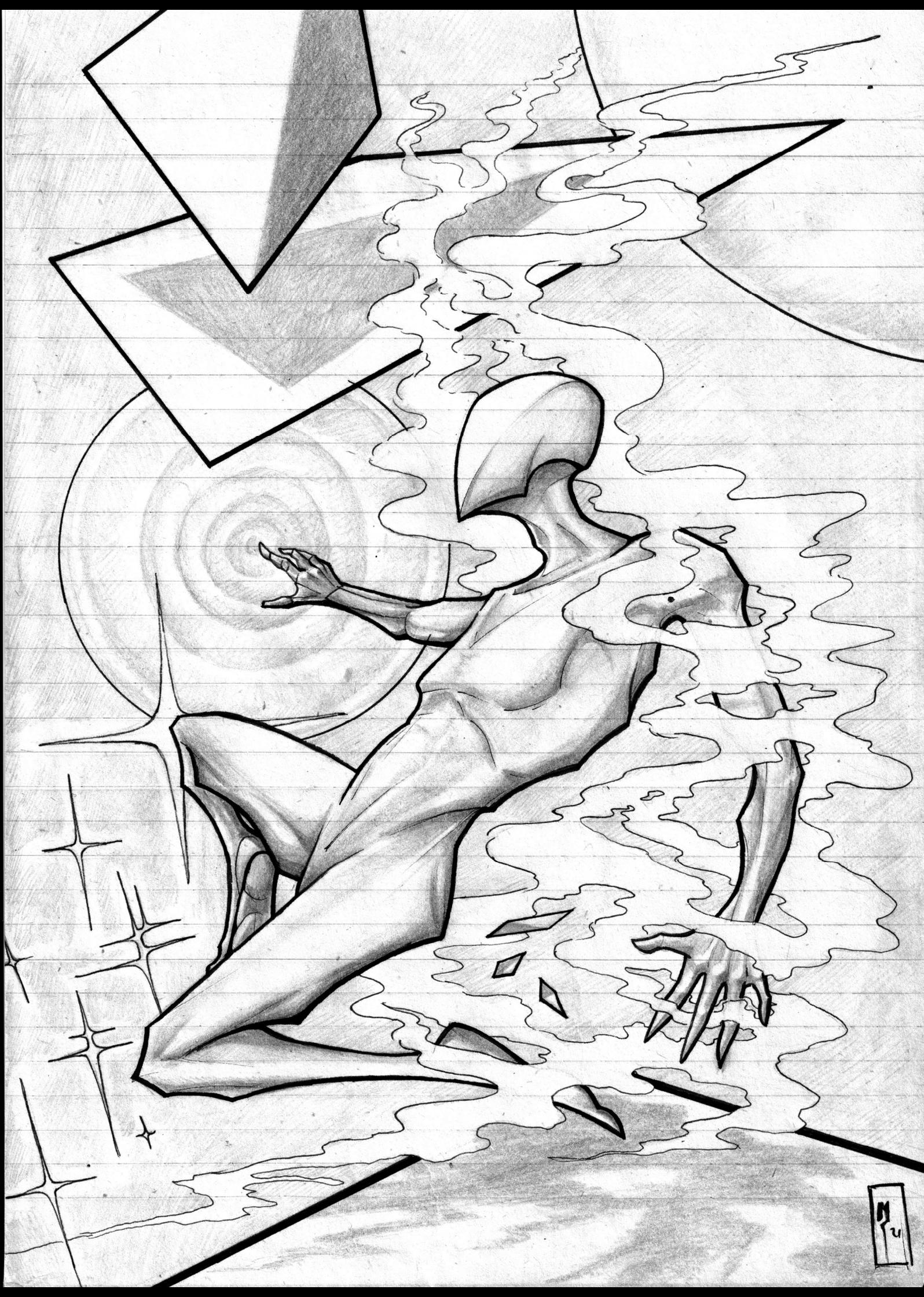
El hecho de que culturalmente se *viva* en base al *Dō* 道, ha llevado a que todas las acciones se vuelvan disciplinas dignas de un desarrollo profundo, a tal punto de considerarlas un *arte*. Todo en la vida tiene sus procedimientos, aprendizajes y enseñanzas, por lo que, en el universo de acciones, ninguna supone un esfuerzo menor a otra, ni se discrimina. Aprender a cocinar es tan complejo como barrer o trapear. Dibujar es tan complejo como pintar. Si, no debemos olvidar que son distintos, son caminos distintos pero que contienen los mismos principios: procedimientos, aprendizajes y enseñanzas. Todo supone practicar y repetir hasta lograr su control y manejo sin complicaciones. Luego, ser conscientes de que hay gente que tiene más conocimiento en la materia, pero nadie es perfecto.

Todos somos sabios de quienes debemos y podemos aprender con admiración. De la misma manera, ser capaces de transmitir y compartir nuestros conocimientos con humildad. Se puede entender cómo, para lograr la maestría en algo, debemos practicar incesantemente a nuestro propio ritmo, estando abiertos a que nadie es perfecto y todos tenemos algo nuevo que aprender y enseñar.

Con este ideal y referente en mi mochila, amplío mi visión respecto al dibujo, principalmente, mi relación con las personas y las disciplinas. Uno de mis objetivos es ser reconocido y famoso, en parte por las ansias de admiración, y también por las ganas de poder enseñar abiertamente todo lo que he aprendido en mi camino. Aquel concepto de *genio*, lo reemplazo por maestro, alguien que en su camino carga con un bolso lleno de aprendizajes y quiere transmitirlo a otros. Quien nunca deja de caminar por aprender cada día más. Los caminos son innumerables e interminables, todos suponen la misma admiración y dedicación. Todo puede ser un *arte* en la medida en que exista alguien que reconozca su destreza y que el conocimiento fluya respecto a la práctica de aquello.

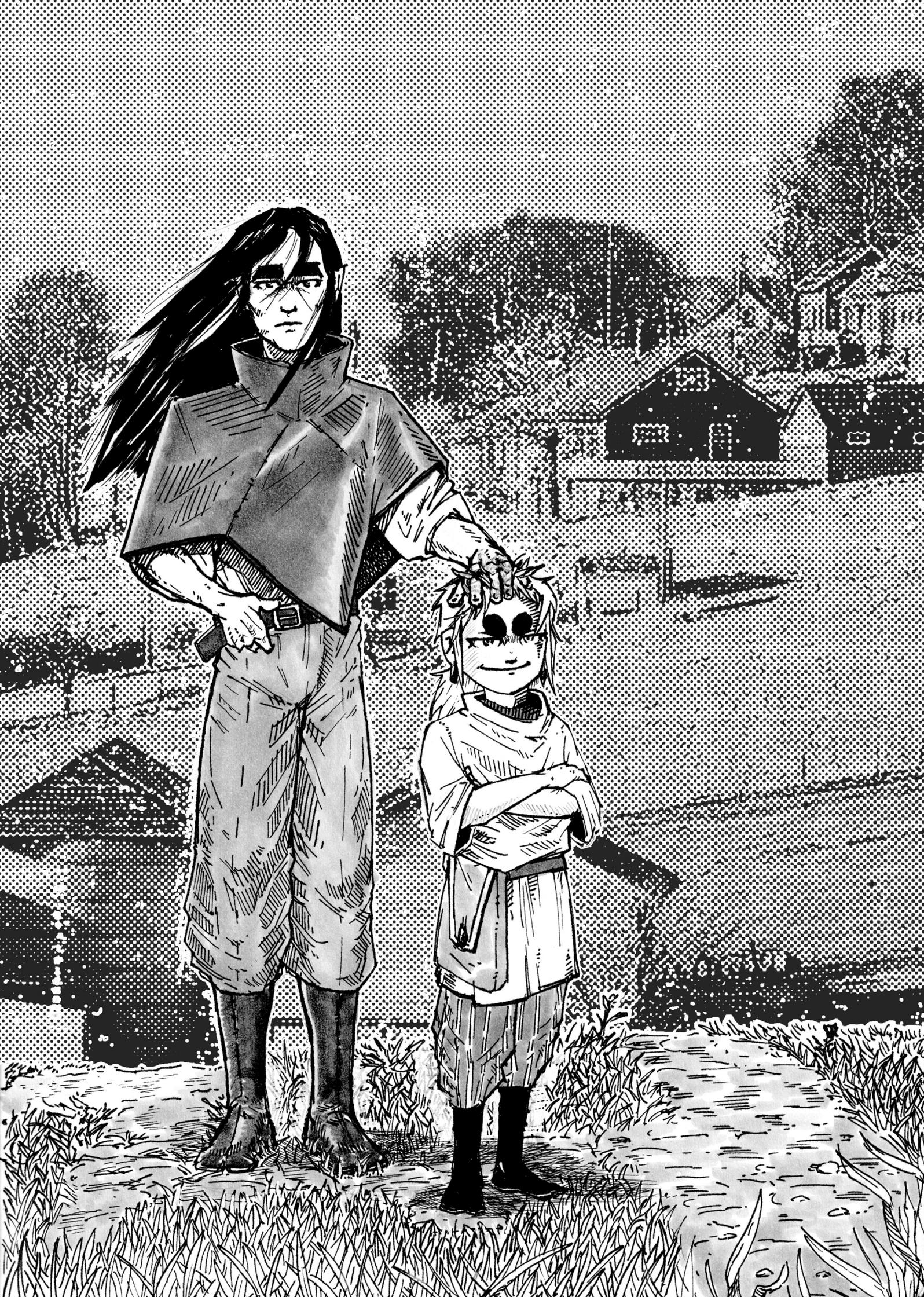
Siempre doy este mismo ejemplo burdo: El *arte* de hacer caca, alguien que haya estudiado y sepa las mejores posiciones, qué comer, en qué influye cada cosa, etc. Se volverá *arte*, cuando sus conocimientos sean compartidos y alguien esté dispuesto a aprenderlo y/o reconocer su esfuerzo.

Debemos darnos el tiempo y la contemplación necesaria al esfuerzo y producto que cada quien implica en su quehacer. Esto se aplica a cada aspecto de la vida, ser capaces de escuchar a los niños, por ejemplo, no ser ajenos a su capacidad de asombro e inocencia frente a la vida. Entender que la sabiduría no tiene edad. Podemos aprender de cada detalle en la vida. Desde nuestros animales hasta las plantas, desde la persona que más repudiamos hasta de nosotros mismos.



M
2

CAPITULO IV



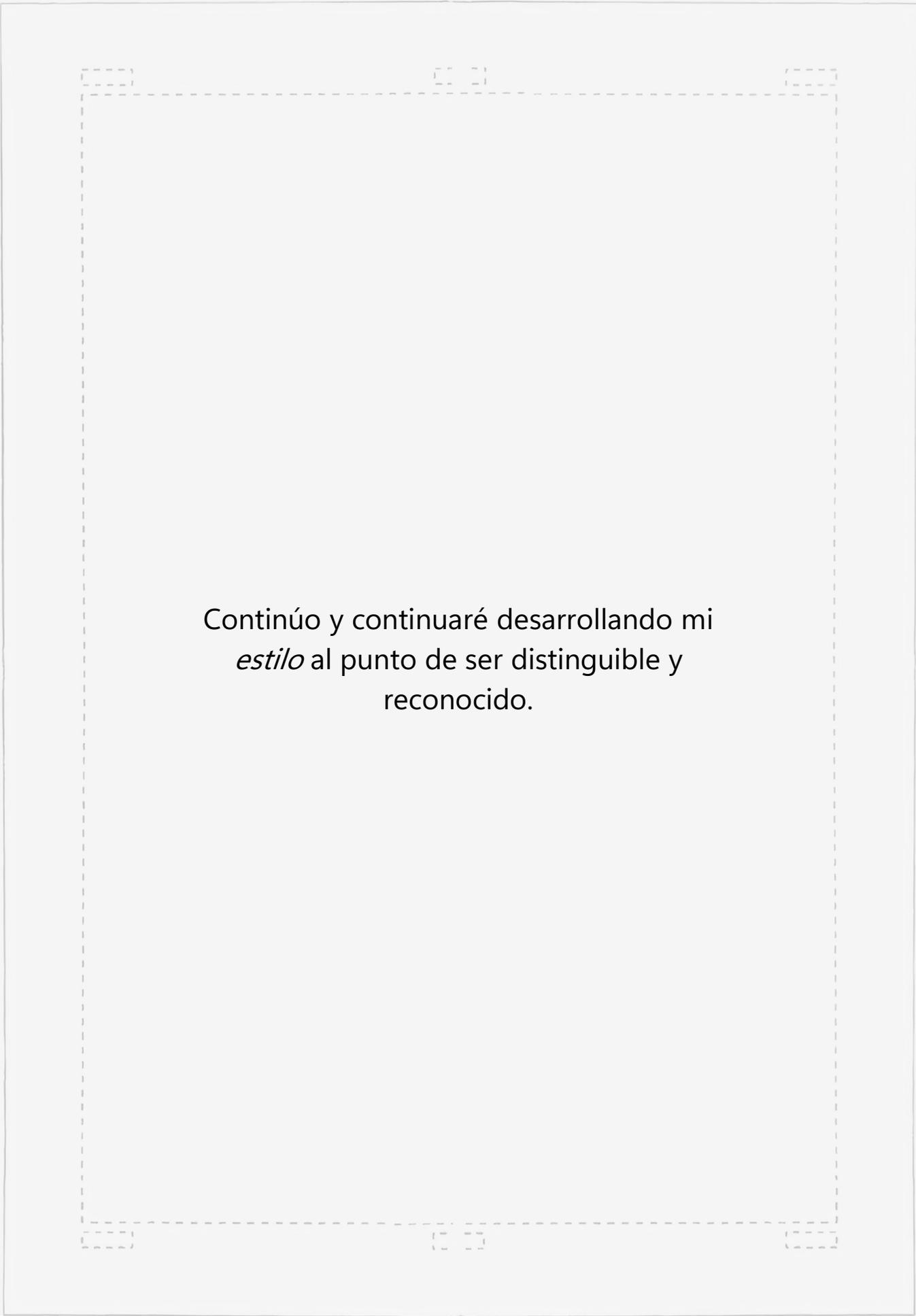
Y aquí estoy, aprendiendo cada día un poco más. Abarcando y dándole suelo a muchas de mis reflexiones e ideas, algo que, si bien había desarrollado entre conversaciones y clases, nunca había depositado, materializado, en un solo lugar. Me considero un maestro en potencia frente al dibujo y a aquellos temas que se le adosan y anexan. Es algo a lo que apunta mi norte, mi brújula. Mi mamá hace unos días me decía:

¿Cómo te ves en unos años?

A lo que yo respondí respecto a qué cosas quiero hacer, etc. Y ella vuelve a preguntar:

Pero ¿Cómo te ves? ¿Con qué ropa?

En aquel momento entendí y todo se volvió real. No era aquello que quiero hacer, no era la idea, el sueño, sino el hecho de dar por sentado que esté ocurriendo y el cómo yo lo estaré viviendo. De alguna manera, en ese momento, mi historia de tiempo se escribió, el futuro ya está hecho y dispuesto, ahora solo me queda vivir y continuar por la línea, el universo que me lleva a él.



Continúo y continuaré desarrollando mi *estilo* al punto de ser distinguible y reconocido.



Viel y el Dios del Fuego.
Técnica Mixta
30x21cm.
2023



Mi metodología para seguir madurando mi dibujar se sostiene en desafíos autoimpuestos. Estos nacen en el momento en que quiero dibujar un *algo* pero no sé cómo. Aquel momento en que dudas y se detiene tu ritmo, titubeas cuando quieres representar algo, significa que no sabes cómo hacerlo y el resultado te delata. Aquella situación representa un desafío nuevo, un nuevo obstáculo que sortear, una nueva habilidad dentro del dibujo que aprender. Ya sea ropa, árboles, poses, cómo usar cierto material, etc. El dibujar es desplegar tu arsenal de aprendizajes e implicarlos en aquello que quieres materializar en el papel. Sorteamos desafíos y al momento de volver a enfrentarlos, no supondrán una complicación. Entonces, ¿cómo supero estos desafíos?

Utilizando la observación y la traducción.

Cuando no sabes cómo dibujar un árbol -por ejemplo-, debemos comenzar a observar árboles durante el día. Ojo, observar y mirar no es lo mismo. Observar es ser consciente de lo que miramos, fijarnos en lo que estamos viendo y no pasar por alto toda la información visual que aquello nos brinda. Colores, formas, luces, texturas, etc.

Tratar de entender aquello que vemos, conocerlo e internalizarlo. Qué tan alto es, cómo se ve de día y de noche, cómo se distribuyen las ramas, qué textura tiene su tronco, etc. Observar. Luego de esto, viene *dibujar con la mirada*. Me refiero a esto como el ejercicio de trazar líneas mentales sobre aquello que estamos viendo, identificar sus líneas, su silueta, sus sombras. Ser capaces de reconocer aquella línea continua que abarca todo lo que está frente a nuestros ojos. También deconstruirlo en figuras geométricas inscritas en ello. Este es el primer paso para la traducción y que también es parte de aprender a dibujar, pero ninguno de estos ejercicios sucede con papel y lápiz, es netamente con nuestros ojos. Abrir tu mirada a ser consciente, es adentrarse a una carga de estímulos que puede llegar a cansar y nunca terminar. Debemos aprender paso a paso con tranquilidad, ningún piloto de carrera aprendió a correr sin antes saber perfectamente cómo manejar lento.

Todo esto se aplica durante el día en cualquier momento, no necesariamente significa dar un paseo de 1 hora exacta en la que tu atención está 100% puesta en ver árboles -que si puede ser una forma de aplicar para cierta persona-. Es en el camino a casa, en el metro, cuando voy a comprar al supermercado, cuando veo por la ventana, cuando salgo a caminar.

Que mi vida se empape de este ejercicio natural, así no me obligo a *practicar*, sino que es una tarea en segundo plano que está activa en mi cotidiano y me nutre minuto a minuto. Luego, con esta gran carga de información que se va acumulando, nos sentamos frente al papel a intentar vomitarlo. Comienza la traducción. Cómo aquello que observamos, ahora lo convertimos en líneas. Esta parte no sucede tan orgánicamente como quisiéramos, también toma tiempo y práctica. Para ello, recordamos el ejercicio de *dibujar con la mirada*, es allí donde se encuentran las líneas que ahora utilizaremos. El proceso de observar tiene como objetivo ser capaces de construir un modelo virtual y mental de aquello que analizamos. Una maqueta en nuestra cabeza que podamos recorrer, rotar, agrandar, estirar, maniobrar a nuestra voluntad y sea consistente. Es aquella maqueta entonces la que ahora tratamos de materializar en papel, sin pretensiones más que de darle bajada, dibujos rápidos, bocetos, garabatos en los que vomitemos toda aquella información visual que guardamos en nuestros ojos. Esta es una metodología creativa, más no naturalista, ya que responde a nuestra percepción e intereses respecto a un modelo y no a la representación exacta de él. Es por ello por lo que le llamo traducción, es el cómo entendemos algo y lo representamos en nuestro idioma.



Estos ejercicios nunca dejamos de hacerlos, siempre que afrontamos obstáculos, volvemos a aplicar nueva información que hemos incorporado. Todas las cosas que observo y traduzco, están internalizadas en mí, las vuelvo día a día más propios y se expresan en mi *estilo*, en el mundo, el idioma que he creado. Y así, el dibujar me es cada vez más libre.

Es imposible abarcar la vida misma, por lo que siempre estaré incorporando y estudiando nuevos elementos, incluso más cuando se trata de crear cosas que no son *reales*. Crear mundos, personajes, escenas, paisajes, naturalezas, significa tener como base una parte de la realidad asimilada, para luego utilizarla de referencia y mutarla, deformarla, en un *algo* nuevo. Los mundos de fantasías llevan siglos desarrollándose, el imaginario ha abarcado aspectos propios de la vida misma que comenzamos a entenderlos como realidades paralelas. Son universos consistentes que responden a sus propias leyes, así como el nuestro. Hablo de referentes citados por su vastedad como *Star Wars*, *El Señor de los Anillos*, *Calabozos y Dragones*, *One Piece*, entre otros. Universos coherentes en constante expansión que permiten que los personajes e historias se manifiesten con naturalidad.



TWENTIETH CENTURY-FOX Presents A LUCASFILM LTD. PRODUCTION **STAR WARS**

Starring **MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER**
PETER CUSHING
 and
ALEC GUINNESS

Written and Directed by
GEORGE LUCAS

Produced by **GARY KURTZ** Music by **JOHN WILLIAMS**

STAR WARS

Making Films Sound Better



PANAVISION® PRINTS BY DE LUXE® TECHNICOLOR®

Original Motion Picture Soundtrack on 20th Century Records and Tapes



© 1977 TWENTIETH CENTURY FOX

Trends
 1977 Star Wars: The Force Awakens. © 1977 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. TM & © 1977 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Lucasfilm Ltd. and its related indicia are trademarks of Lucasfilm Ltd. All other indicia are the property of their respective owners.

© 1977 TWENTIETH CENTURY FOX

George Lucas
Star Wars.
 (1977)



One man cast a lingering spell of awe and wonder, of magical innocence overcoming evil, of simple courage conquering fear — he gave us the legend that will live forever in our minds.

J.R.R. Tolkien triumphed with the perception that a single dream is more powerful than a thousand realities.

Come to Middle-earth, a world beyond the furthest reaches of your imagination.

J.R.R. Tolkien's

"The Lord of the Rings"

A SAUL ZAENTZ PRODUCTION
A RALPH BAKSHI FILM

J.R.R. Tolkien's "THE LORD OF THE RINGS" Music by LEONARD ROSENMAN

Screenplay by CHRIS CONKLING and PETER S. BEAGLE • Based on the novels of J.R.R. TOLKIEN

Produced by SAUL ZAENTZ • Directed by RALPH BAKSHI

J. R. R. Tolkien.

Lord of the Rings.

Libro (1954)

Película Animada (1978)

DUNGEONS & DRAGONS

FANTASY ROLE-PLAYING GAME

SET 1: BASIC RULES



This game requires no gameboard because the action takes place in the player's imagination with dungeon adventures that include monsters, treasures and magic. Ideal for 3 or more beginning to intermediate players, ages 10 and up.



TSR, Inc.

DUNGEONS & DRAGONS® is a registered trademark owned by TSR, Inc.

Gary Gygax & Dave Arneson.
Dungeons & Dragons.
(1974)



Eiichirō Oda

One Piece.

(1997)

Hablar de crear un universo, de tomar el rol de Dios creador, requiere agallas. Con la influencia primaria del cómic y hoy del manga, mis ansias por ser un Dios laten con más fuerza. Me encuentro sentando las bases de la *obra de mi vida*, así se visualiza en mi horizonte, en el Martín del futuro.

Genso no Jidai - Elemental Era.

Puedo decir a viva voz que estoy creando un manga, mi manga, mi mundo, mi universo. Todo lo escrito y descrito en este texto, lo veo aplicado en él.





-- E' mir --
La mirada de ensueño







23

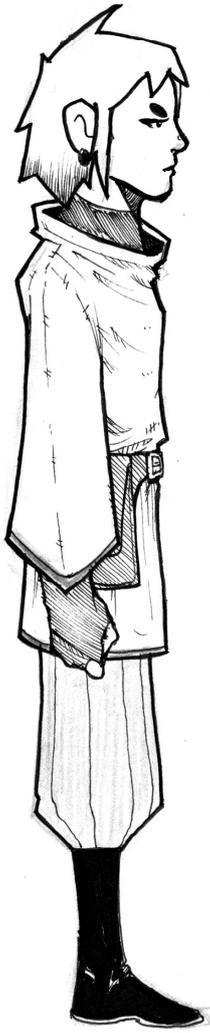


Mis años de estudio del dibujo los he puesto a prueba con la creación de este manga.

Si bien estoy en la etapa primaria de creación de concepto e historia, darle vida a los protagonistas y a su entorno, no es sólo diseñar un personaje en un paisaje, es también ser consistente con la narrativa. En este entrelazo de dibujo y escritura, me movilizo a aprender de mis referentes con una visión integrada. Leer una novela gráfica me supone un ritmo lento y por qué.

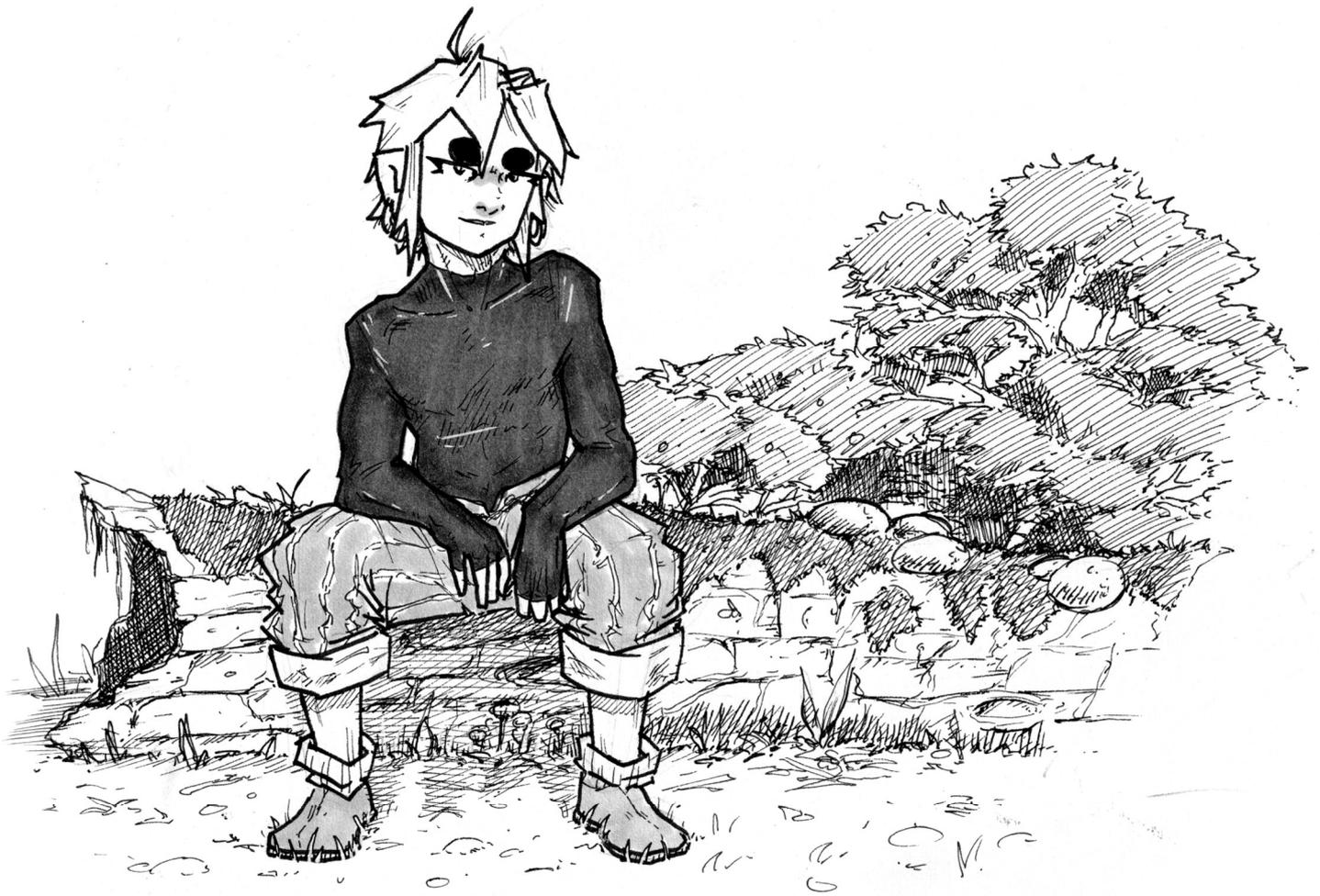
Porque mi mirada intenta descifrar todos los códigos, recursos y técnicas aplicadas allí. El creador tiene una historia; la historia se cuenta a través de los diálogos; los diálogos los hablan personajes según su personalidad; los personajes se crean a partir del mundo y su historia; la historia la escribe el creador. El dibujante lee el guion y aplica todas sus herramientas para darle imagen a un escrito, aplicar materiales, trazos, gestos, poses, enfoques, escorzos, para volver visual algo mental. Aprendizajes narrativos y artísticos aplicados complementariamente en el escrito y el dibujo, para dar vida a una novela gráfica. Debo seguir aprendiendo para dar vida a *Genso no Jidai*, si soy yo quien está cumpliendo con ambos roles.















Este proceso de creación reafirma que estoy en el camino correcto. Me siento pleno. No hubiera sido posible si continuase produciendo subyugado a la idea del deber estar exclusivamente en un espacio que no me llena, como lo es el circuito artístico de museos, galerías y concursos. No es un rechazo, es ampliar el campo de acción a variados escenarios según mis intenciones. Agradezco nuevamente por la batería de aprendizajes gráficos, pictóricos, teóricos e históricos que internalicé en mi paso por la educación artística universitaria. Han potenciado mi capacidad de ser un dibujante autónomo en su creación y desarrollo como tal.

Aprendí a aprender. Aprendí a tomar ciertos recursos de cada cosa para aplicarlos en mis objetivos.

Desde luego el objetivo de ser un maestro y referente en mi oficio, es por el hecho de haber descubierto y conocido a otros tales en la academia. Ser testigo de cómo cada cual ha ido aprendiendo, descubriendo, haciendo y creciendo al punto de ser auténtico en su *camino (Do)*, me conmueve. Todos apuntan a distintos objetivos, y cada quien los persigue con obsesión y fascinación. Tengo en la mente ciertas personas, compañeros, amigos, que sin duda serán maestros, y así, también aprendo cada día de ellos.

De tal forma que les reconozco como maestros, me es grato saber que mis pares también me reconocen como tal en mi oficio, saben que soy dibujante, que es mi amor y pasión. Significa que algo estoy haciendo bien.

¡Todo!

Pienso en esta línea de tiempo que comienza en mi niñez leyendo cómics y aspirando a ser él quien los dibujara. Pasando por el naufragio de la universidad, hasta arribar a un nuevo puerto con nuevas aventuras.

Hoy con la creación de *Genso no Jidai*, cierro una etapa y abro otra, sin dejar atrás la insaciable mochila de experiencias y aprendizajes. Me enfrento a nuevos desafíos y sé que puedo superarlos, así mismo como he superado todos los anteriores. En el horizonte me diviso ahí, codeándome entre mis referentes para ser uno también. Quiero compartir mis conocimientos con el mundo. Que disfruten de mis historias, fruto y testigo de mis estudios de dibujo. Disfrutando, así como yo he disfrutado toda la vida leer, aprender, dibujar y enseñar. Esos son los conceptos fundamentales de mi camino.



La Mortepia
6x4cm.
Tinta
2017

CAMPO REFERENCIAL



Makoto Yukimura.
Vinland Saga
(2005)



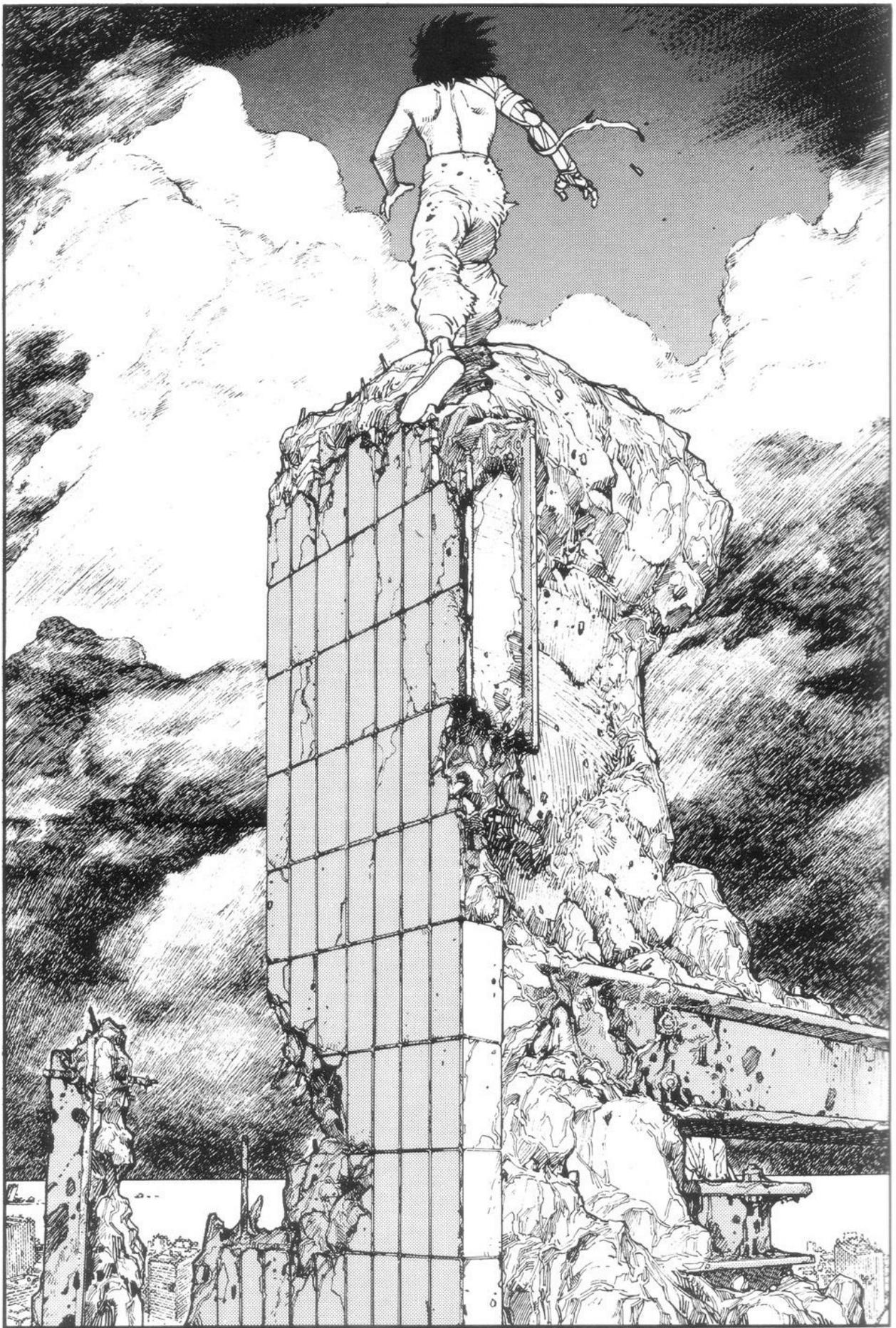
Kentaro Miura.

Berserk

(1997)



Tony Valente
Radiant
(2013)



Katsuhiro Ōtomo

Akira

Manga (1982)



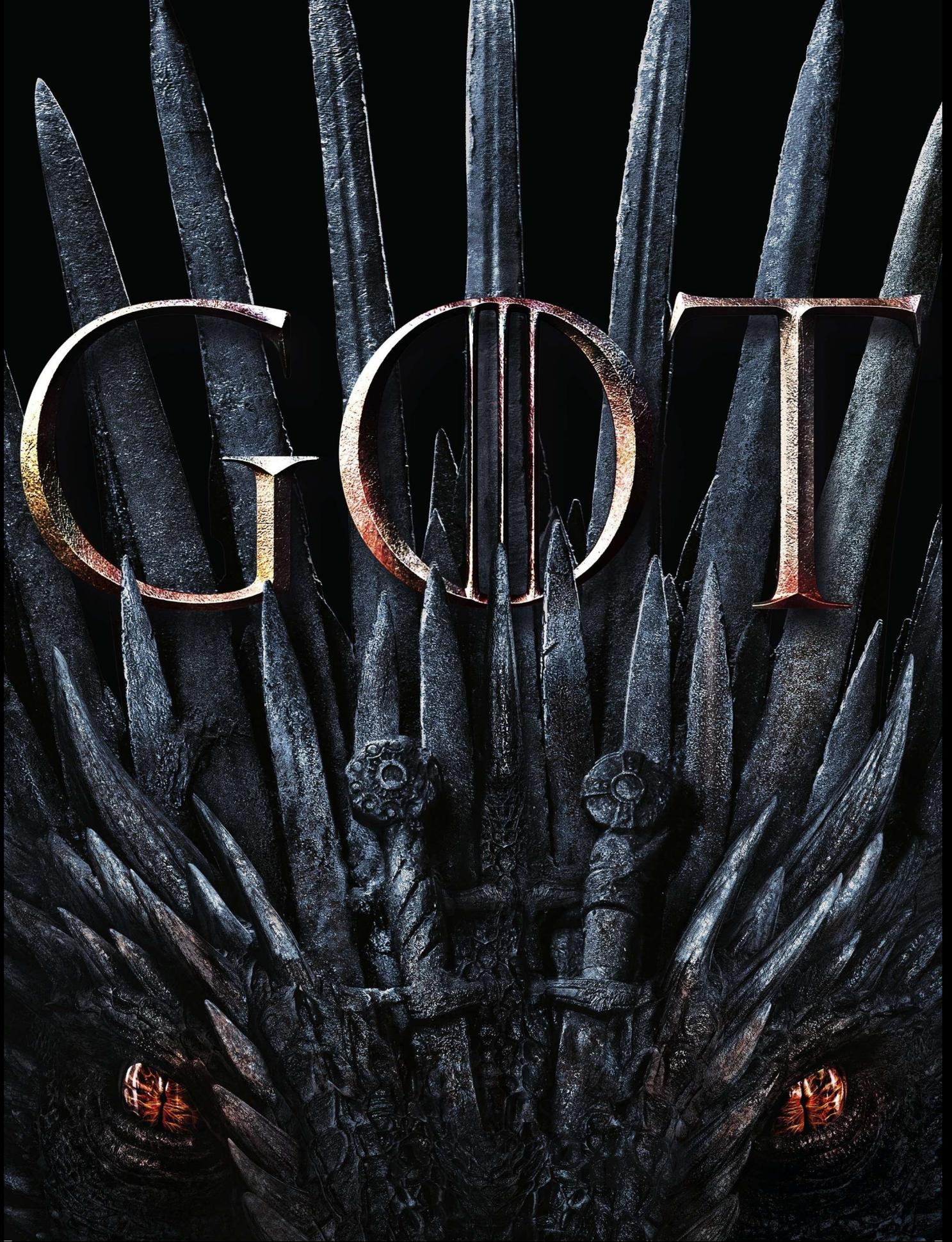
Akira Toriyama

Dragon Ball

(1984)



Dan Slott, Humberto Ramos, Stefano Caselli & Neil Edwards
Spiderman: Big Time.
(2010-2011)



George R. R. Martin.

Game of Thrones

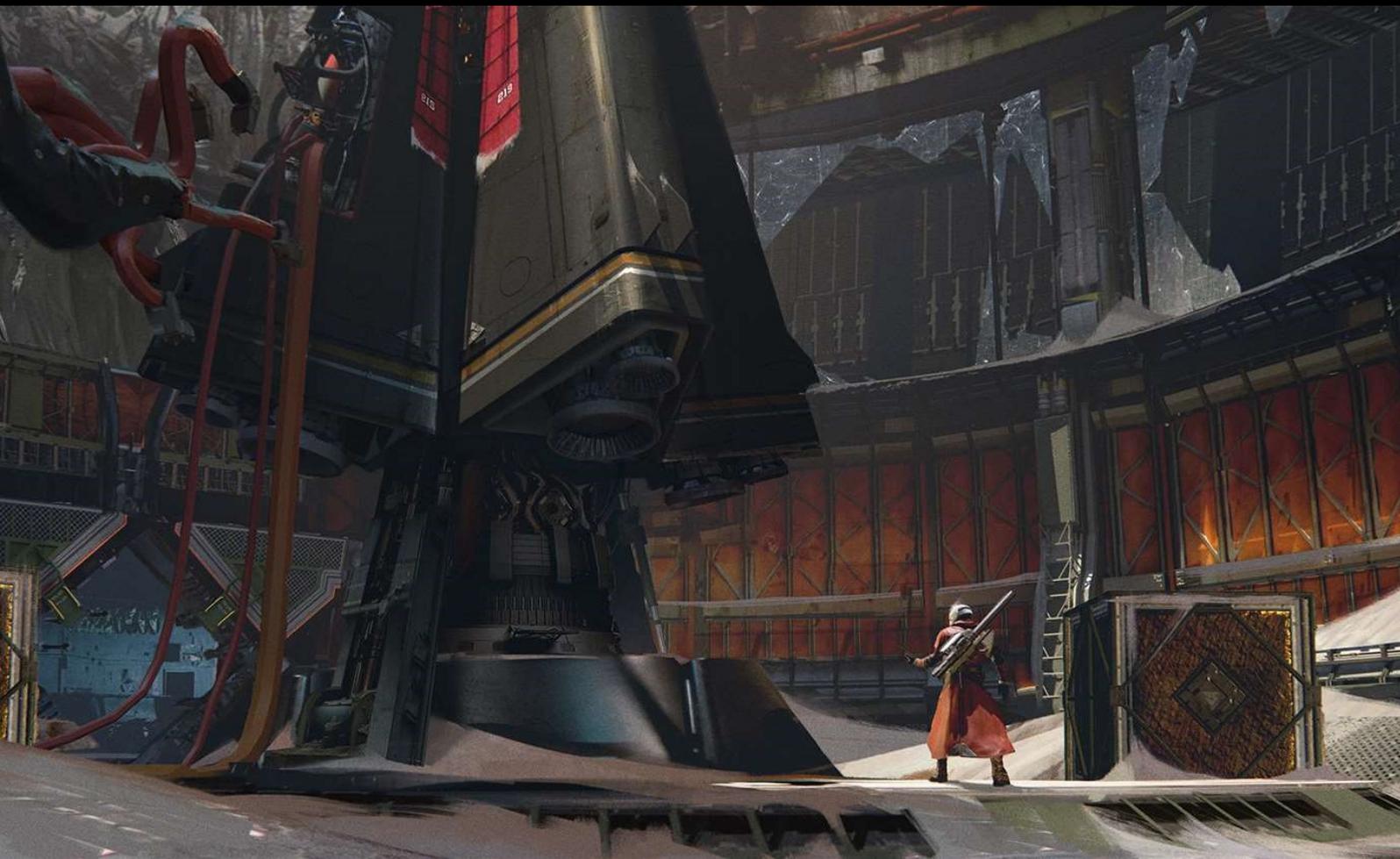
(1996)



Shigeru Miyamoto & Takashi Tezuka
The Legend of Zelda: Ocarina of Time.
(1998)



Riot Games
League of Legends
(2009)



Bungie
Destiny 2
(2017)



Titán



CRONOS



© SALO S.A. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

EL TIEMPO DEVORA A SUS HIJOS, NI LOS DIOS SE SALVAN DE SUS FAUCES.

En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 4 de oro para destruir un Aliado oponente. En respuesta a finalizar tu turno, puedes agrupar tus cartas. Carta única.



ILUSTRADOR: MAURICIO HERRERA

32 - 236 / PRIMERA EDICION

Salo
Mitos y Leyendas
(2000)



Zbigniew M. Bielak

Meliora

(2015)

Portada para *Meliora*, Ghost (2015).



**MARVEL
COMICS
GROUP**

the AMAZING SPIDER-MAN

APPROVED
BY THE
COMICS
CODE
AUTHORITY

38
JULY
IND. 12¢



HERE'S
SPIDEY
AT HIS
FIGHTING
BEST!

"JUST A
GUY
NAMED
JOE!"

JUST WAIT'LL YOU
SEE THE OFF-BEAT
SUPER-VILLAIN
STARRING IN THIS
ISH! HE'S THE
PRIZE PUSSYCAT
OF THE YEAR!



THRILLS!



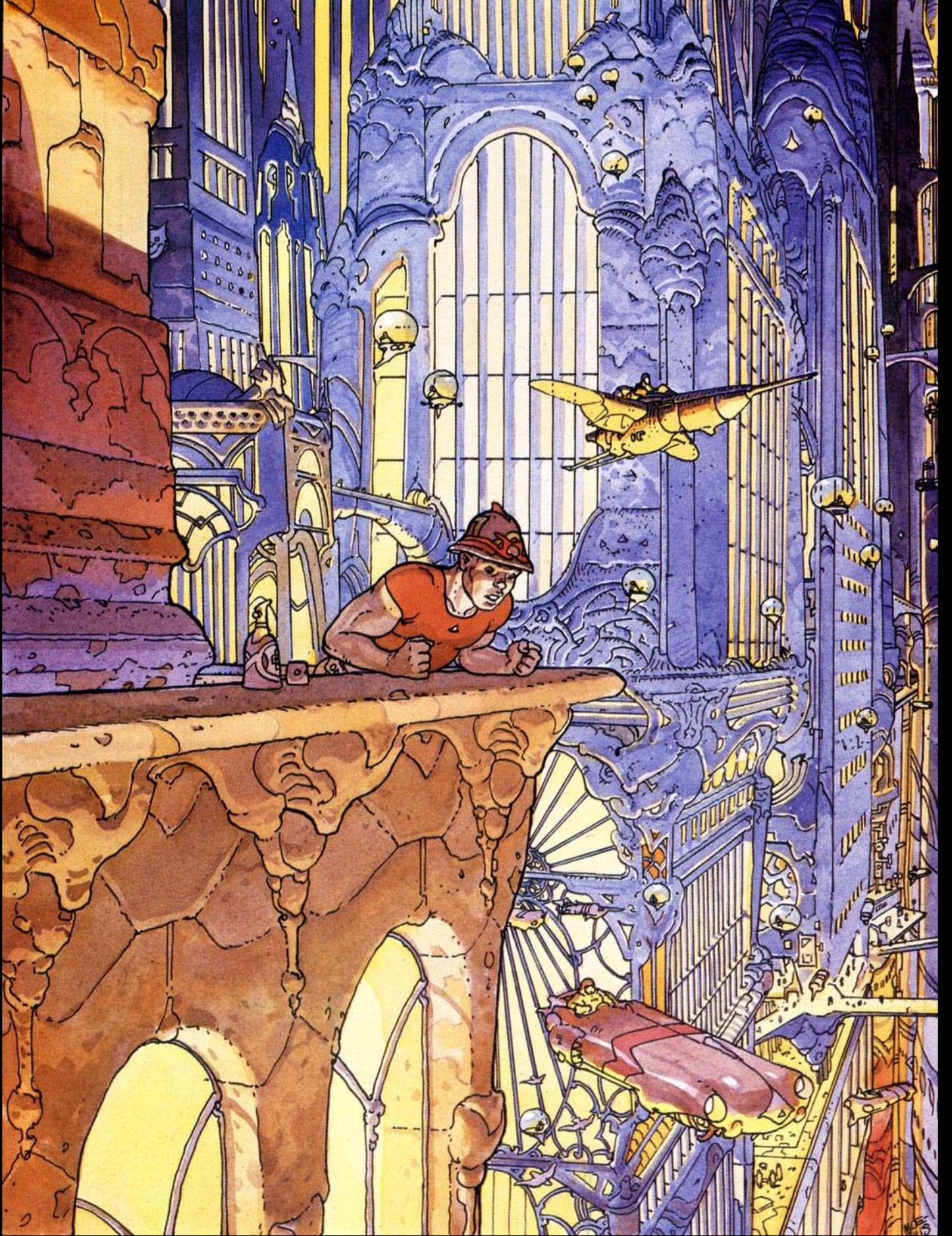
SPILLS!



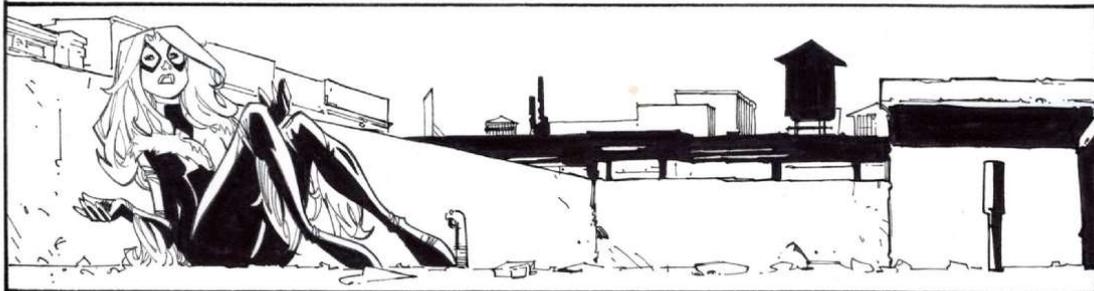
CHILLS!

NUFF SAID!

Stan Lee & Steve Ditko
Spiderman
(1962)



Jean Giraud "Moebius"
Metal Hurlant: The long tomorrow.
(1975)



Humberto Ramos
(1970-)

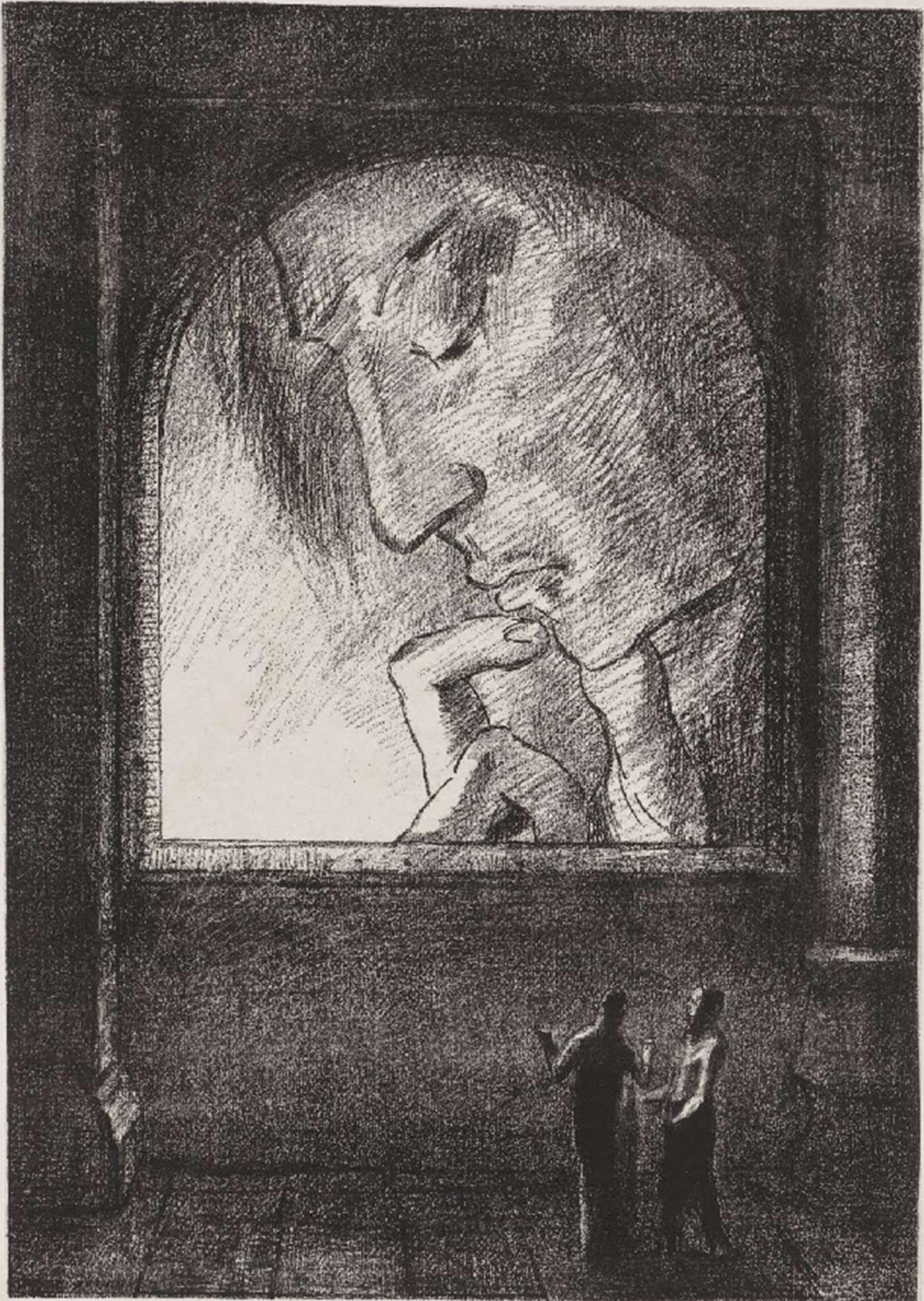


Joe Madureira
(1974-)



Katsushika Hokusai
(1760-1849)

1893-94



Odilon Redon

Odilon Redon
Light (Lumière)
Grabado
(1893)

The Fire of God is

And the Lord said unto Satan Behold All that he hath is in thy Power

Fallen from Heaven

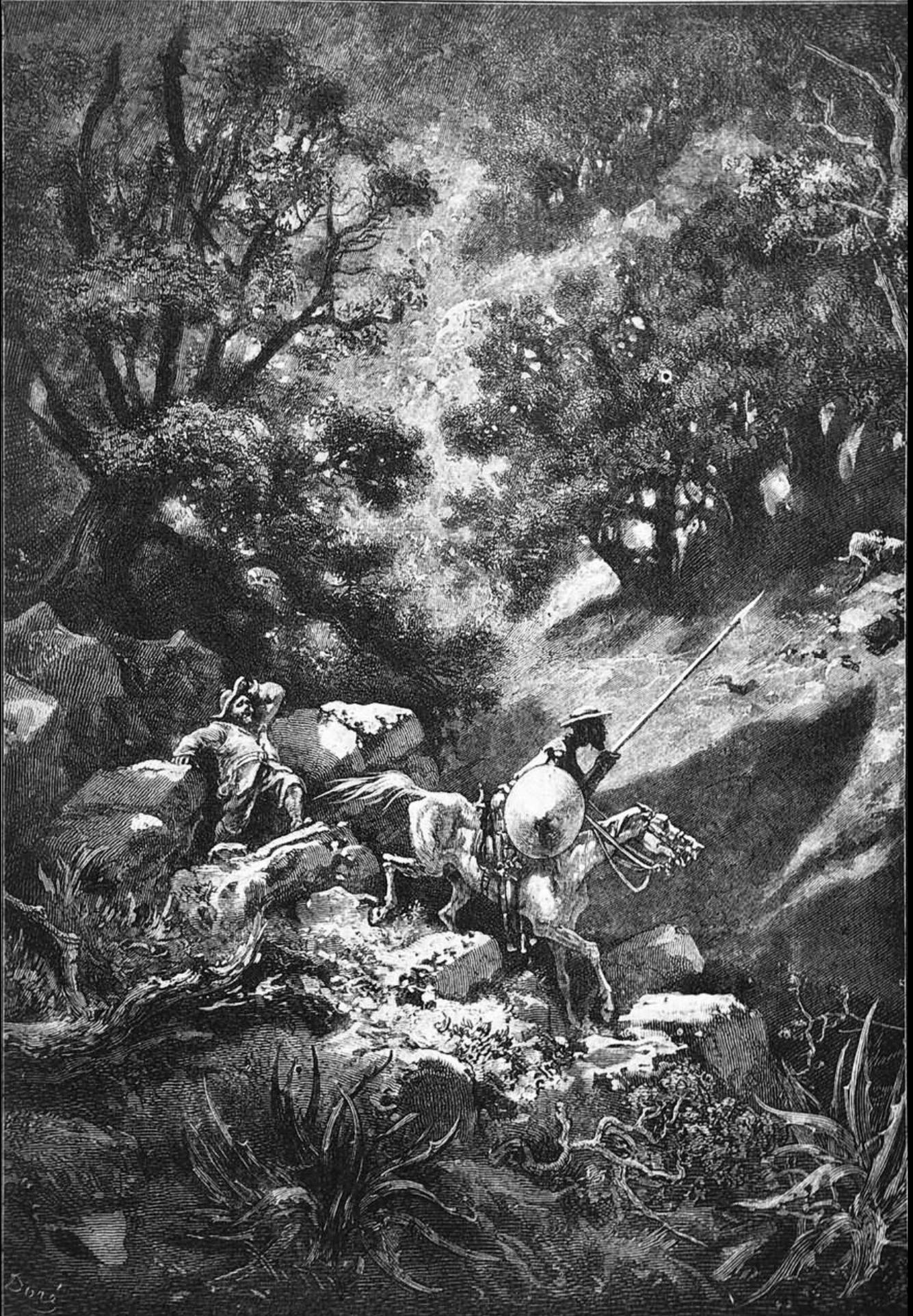


Thy Sons & thy Daughters were eating & drinking Wine in their
eldest Brothers house & behold there came a great wind from the Wildernels
& smote upon the four faces of the house & it fell upon the young Men & they are Dead

W Blake inv. & sculp

London, Published as the Act directs March 8 1825 by Will Blake N^o 37 Fusaria Court Strand

William Blake.
*Job's Sons and Daughters Overwhelmed by
Satan.*
Grabado
(1825)



Gustave Doré.
Don Quijote y Sancho perdidos por Sierra Morena
Grabado
(1863)



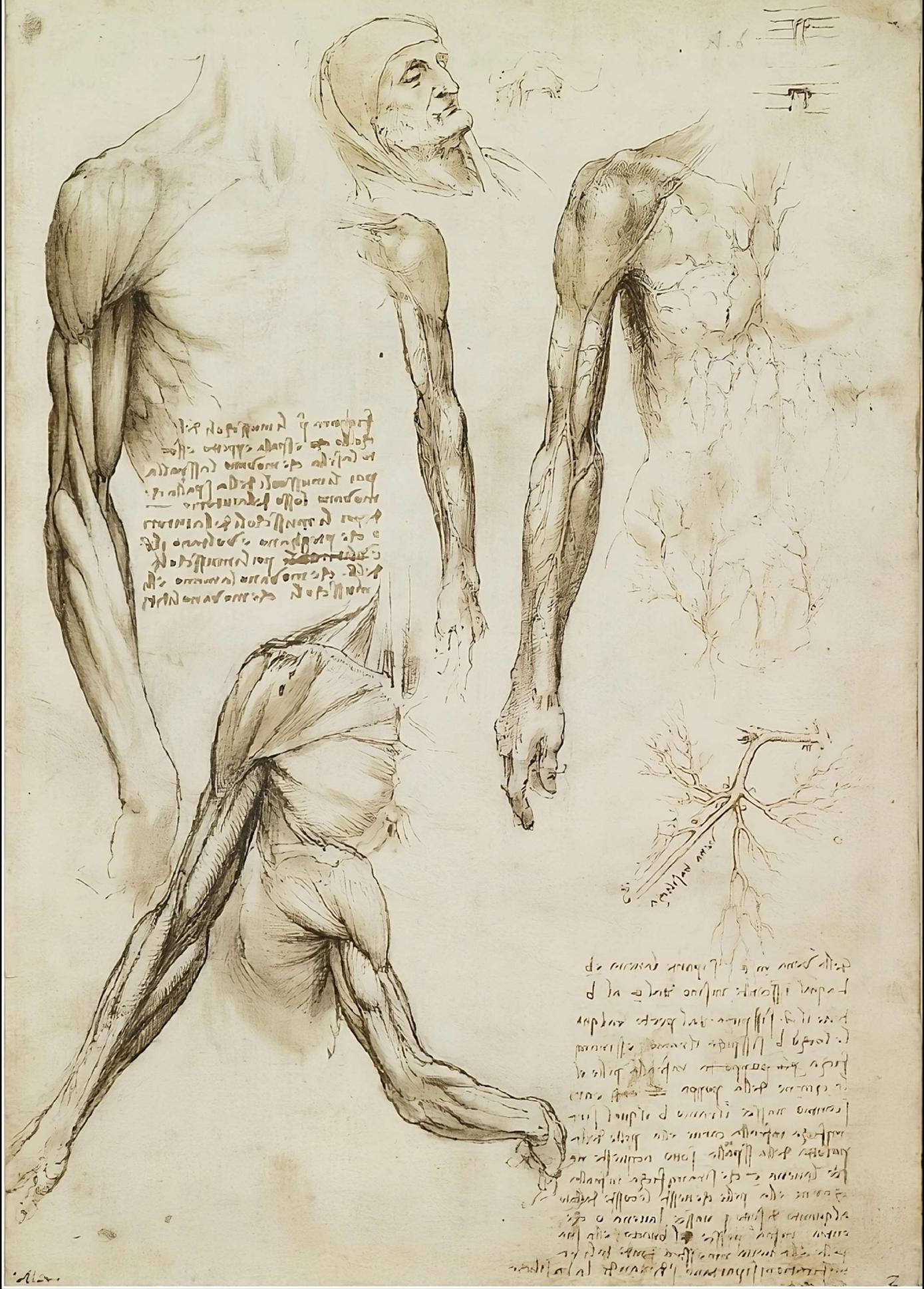
Raffaello Sanzio
El incendio del Borgo.
Museos Vaticanos
Pintura al Fresco
(1514)



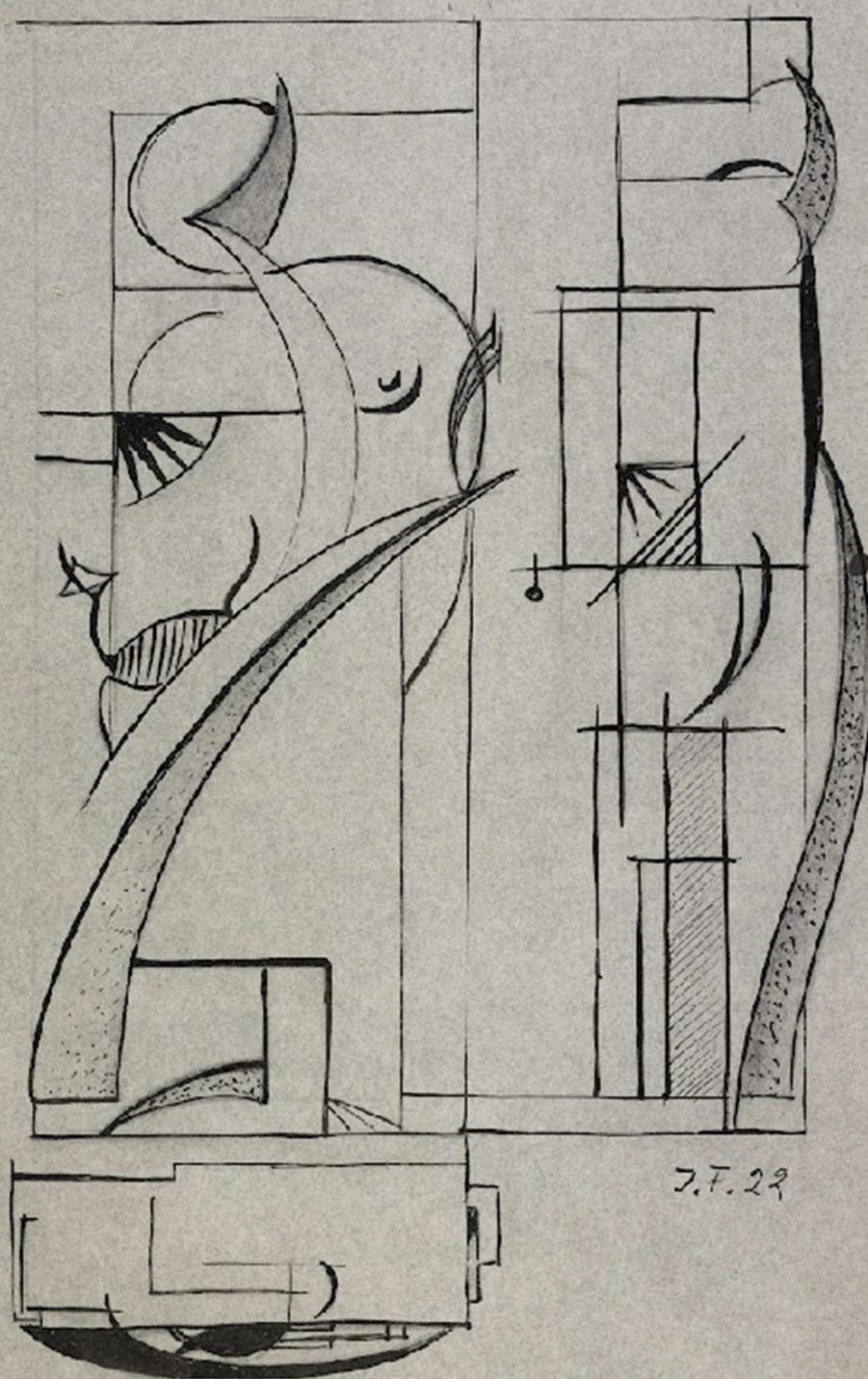
Marcantonio Raimondi

Los escaladores (tres figuras de la Batalla de Cascina de Miguel Ángel).

Grabado
(1510)



Leonardo Da Vinci
Dibujos del Códice de Hammer.
(1508)



Ilse Fehling

Untitled (Five wanderers between the worlds, play for marionettes, figurine design III).

Grafito y tinta
(1922)

Gomez Molina, Juan José (coord.)

*Estrategias del Dibujo en
el Arte Contemporáneo.*

Cátedra Ediciones: Madrid, 2002.

Libro.

Lauricella, Michel.

Anatomía Artística I.

Gustavo Gili: Barcelona, 2016.

Libro.

Anatomía Artística II.

Gustavo Gili: Barcelona, 2018.

Libro.

Molina, Eduardo. Oyarzun, Pablo.

Pseudo-Longino: *De lo Sublime.*

Metales Pesados: Santiago, 2007.

Libro.

Bungie.

The Art of Destiny.

Insight Editions: San Rafael, CA. 2014.

Libro.

***The Citi exhibition: Manga* マンガ.**

British Museum.

<https://www.britishmuseum.org/exhibitions/manga>

Shizuka, Sasaki.

El budismo en sus inicios: el nacimiento de Buda, el iluminado. Nippon.com

<https://www.nippon.com/es/japan-topics/b09401/>

Emily Mark; Agustina Cardozo. (Trad.)

Taoísmo.

World History Enciclopedia en Español.

<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-14406/taoismo/>

Filosofía en Español.

*Definición de Lo Sublime según
Diccionario de Filosofía. (1984)*

<https://www.filosofia.org/enc/ros/su3.htm>

Kirai

Dō 道 Camino.

Kirainet

<https://www.kirainet.com/do-%E2%80%93%E9%81%93/>

Kanji Dō 道 Camino.

Japonés Básico.

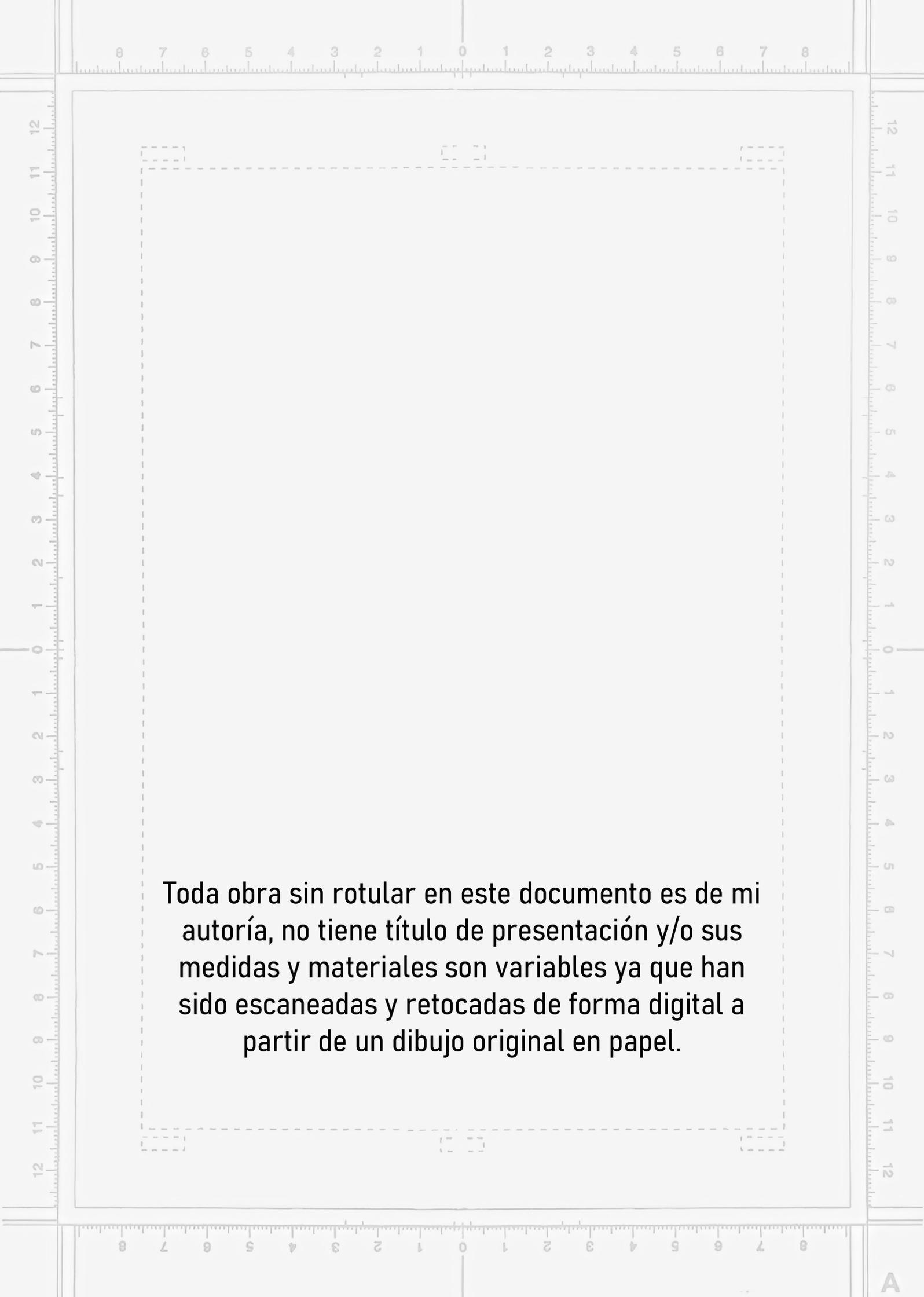
<https://japonesbasico.com/kanji/%E9%81%93>

Gabino, A.

Kenjutsu, ¿Qué es? Origen y Actualidad.

Muchocombate.com

<https://muchocombate.com/kenjutsu-origen-y-actualidad/>



Toda obra sin rotular en este documento es de mi
autoría, no tiene título de presentación y/o sus
medidas y materiales son variables ya que han
sido escaneadas y retocadas de forma digital a
partir de un dibujo original en papel.

- *Gracias Totales*

