

# Memoria trabajo transversal

Título: Persona

Curso: 2023-2024

Grupo: AF

Integrantes:

Alex Guerrero Estellés

Pablo Navarro Rincón

Daniel Rico de la Torre

Julián Iniesta Macias



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## TRABAJO TRANSVERSAL

El trabajo transversal consiste en la realización de un trabajo original donde se manifiesten los conocimientos y las habilidades adquiridas en las asignaturas desarrolladas a lo largo del año académico.

**Curso: 2023-2024**

**Grupo: AF**

### Asignaturas:

Fundamentos del Color y la Pintura

Historial del Arte Moderno

Fundamentos del Dibujo

Escultural

Tecnologías de la Imagen I

## INTEGRANTES

Julián Iniesta Macias

### ACTIVIDAD

Encargado de realizar uno de los 3 collages y realizar parte de la memoria. También ayudó a hacer la estructura de las manos y el torso, además de hacer bocetos y terminar la memoria.

**Pablo Navarro Rincón**

### ACTIVIDAD

Encargado de realizar bocetos, ideas y de uno de los 3 collages. Para el trabajo final modeló la espalda, realizó bocetos, tomó medidas, mezcló plastilina y ayudó con las vertebras.

**Daniel Rico de la Torre**

### ACTIVIDAD

Encargado de realizar bocetos, buscar referentes y la creación del mockup. Realizó bocetos para el TT final, escribió la memoria y ayudó a modelar vertebras y hacer la estructura interna.

**Alex Guerrero Estellés**

### ACTIVIDAD

Encargado de buscar referente y de realizar uno de los 3 collages, además de modelar la cabeza, manos, las vertebras y de maquetar la escultura del trabajo final.

# ÍNDICE

## 4 PROPUESTA INICIAL

### BREVE DESCRIPCIÓN

Breve explicación sobre la motivación del proyecto planteado. Como punto de partida se pueden mostrar los mapa conceptual, bocetos, dibujos o fotografías previas.

## 7 REFERENTES

### INFLUENCIAS

Análisis de la imagen y de los referentes utilizados para la propuesta planteada.

## 12 DESARROLLO

### ANTEPROYECTO [FASE I]

Descripción de la metodología del trabajo realizado en la fase preliminar y resultados obtenidos.

### RESULTADOS: ANTEPROYECTO

### REVISIÓN Y ANÁLISIS

## 19 DESARROLLO

### TRABAJO TRANSVERSAL [FASE II]

Descripción de la metodología del trabajo realizado. organigrama de trabajo, mapas conceptuales, etc.

## 27 RESULTADOS

### TRABAJO TRANSVERSAL [FASEII]

Reflexión sobre el trabajo transversal, análisis de los objetivos cumplidos y conclusiones.

## 34 ANEXOS

Organigramas, mapas conceptuales, etc. que hayan servido para la realización del Trabajo Transversal en todas sus fases.

# Propuesta inicial

En nuestro proyecto pretendemos separar el cuerpo de la mente, tomando la palabra retrato y mostrando su significado más puro. El cuerpo como entidad aparte que determina gran parte de nuestra vida y que cambia, se enferma y desaparece sin importarle tu opinión al respecto. En cuanto a lo que queremos crear, en un principio se nos ocurrió hacer una especie de sala de autopsia con una pieza central que sería una camilla con una persona en el medio tapada, y alrededor el resto de las obras creando así una sala del terror.

A todos los integrantes del equipo nos gusta el terror y las diferentes expresiones del mismo, por lo tanto, decidimos centrarnos para este proyecto en el "body horror", un subgénero del terror que se centra en el cuerpo, deformándolo o simplemente enseñando de maneras a las que no estamos acostumbrados. Las sensaciones que nos gustaría evocar serían el asco, el miedo, y sobre todo la incomodidad.

En cuanto a tecnologías de la imagen nuestra idea es hacer un collage en el que literalmente "descomponer" el cuerpo y volverlo a juntar para crear esa misma sensación de incomodidad.



Imagen 1. Bocetos de gente colgada. [Lápiz sobre Papel]



Imagen 2. Bocetos de Gente colgada 2. [Lápiz sobre Papel]



Imagen 3. Bocetos de collage y bebé monstruoso. [Lápiz sobre papel]. Resident Evil Village.



Imagen 4. Boceto de collage 1. [Acrílico magenta, bolígrafo negro y lápiz sobre papel].



Imagen 5. Boceto de collage 2. [Acrílico magenta, bolígrafo negro y lápiz sobre papel].

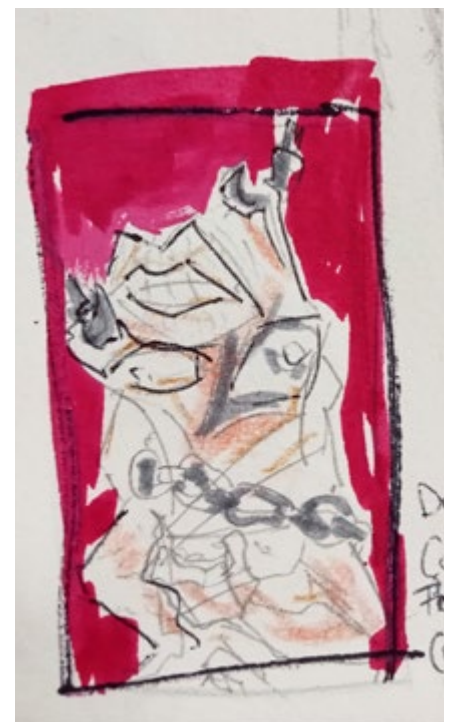


Imagen 6. Boceto de collage 3. [Acrílico magenta, bolígrafo negro y lápiz sobre papel].

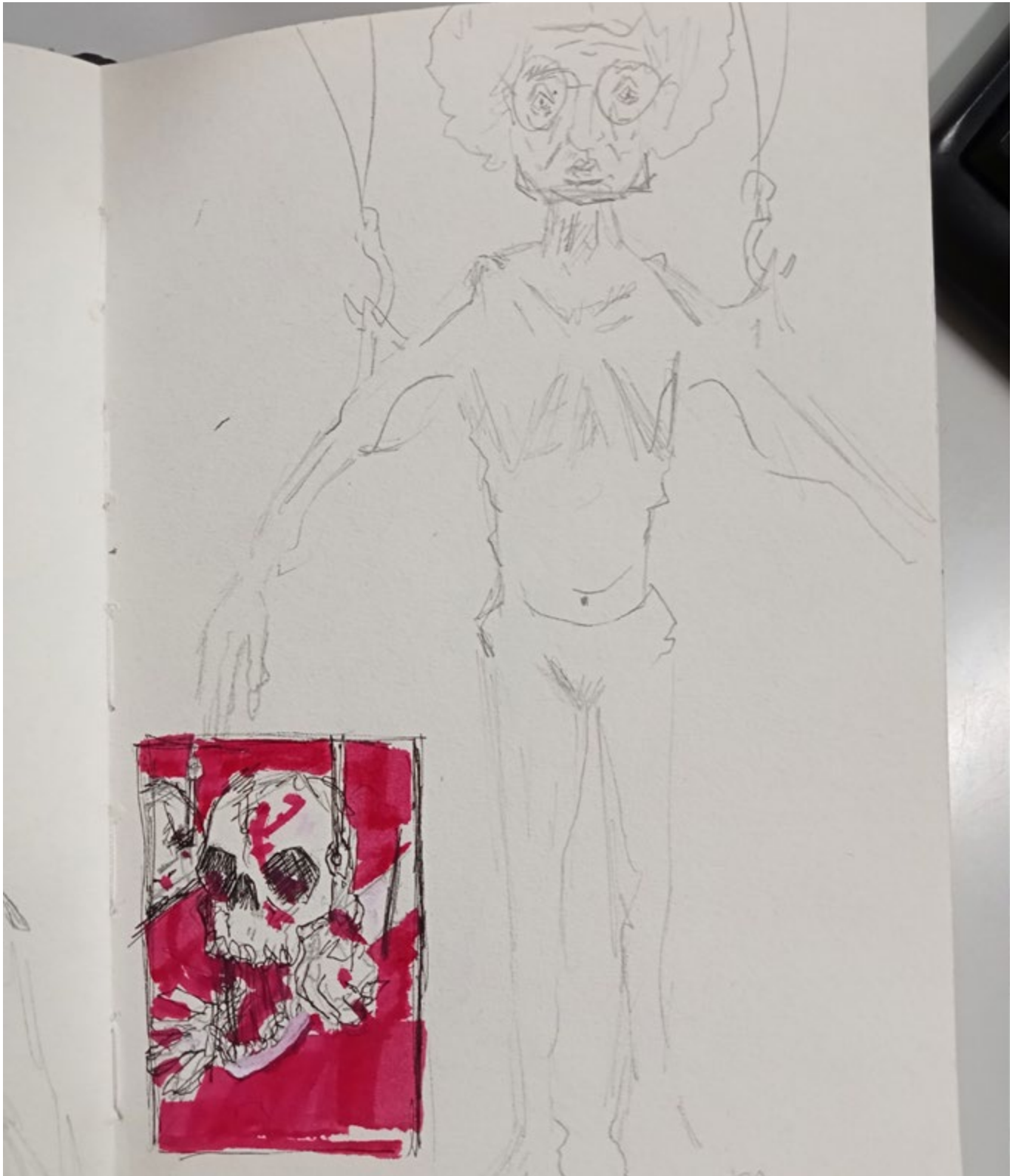


Imagen 1. Boceto de persona colgada 4. [Lápiz sobre papel].

# Referentes

A la hora de elegir a los referentes, nos inspiramos tanto en artistas como Egon Schiele, cuya manera de enseñar cuerpos en ángulos y poses extrañas nos resultó muy interesante y estilizado; o de Francis Bacon y sus expresivas pinturas que muestran criaturas deformes y poco definidas.

En el ámbito del comic nos hemos decidido por Junji Ito, un mangaka japonés que se dedica al comic de horror y el cual ha publicado obras como "Uzumaki" o "Mis queridos ancestros".

Por supuesto, también nos inspiramos en películas como "Hellraiser" o "La Cosa", las cuales hicieron que este subgénero del terror se volviera lo que es hoy en día.



**Imagen 1.** Francis Bacon (1962). *Three Studies for a Crucifixion (Tres estudios para una crucifixión)* [Oleo sobre lienzo]. Museo Solomon R.Guggenheim.

**Imagen 2.** Francis Bacon (1944). *Tres estudios para figuras en la base de una crucifixión.* [Oleo sobre lienzo]. Tate Britain





**Imagen 3.** Egon Schiele (1910). *Desnudo masculino sentado, con mano derecha fuera de servicio.* [Acuarela y varias tintas sobre papel].

**Imagen 4.** Egon Schiele (1910). *Retrato de uno mismo desnudo, haciendo muecas.* [Acuarela, y varias tintas sobre papel].

**Imagen 5.** Junji Ito (1998) *Panel del manga "Uzumaki"* [Tinta sobre Papel].

**Imagen 6.** HellRaiser (1987). *Fotograma de la película.*

## Referentes



**Imagen 1.** Cao Hui (2008). *Visual Temperature - Sofa N° 2*. [Mezcla de materiales, resinas y fibra]. Colección privada.



**Imagen 2.** Cao Hui (2008). *Visual Temperature - Case (Maleta)*. [Mezclas de materiales, resinas y fibra]. Colección privada.

A la hora de comenzar a realizar lo que sería el trabajo transversal definitivo, algunos de los referentes anteriores no nos llegaron a servir. Sin embargo, algunos de los que más marcaron nuestro proyecto final y ayudaron a enfocar nuestro trabajo y encontrar algo más substancial que decir, fueron artistas como Cao hui.

Este artista crea esculturas hiperrealistas tanto de animales, como objetos “destripados”, mostrando el interior de los sujetos que representa. Por lo tanto, mostrando la relación que existe entre el interior y el exterior, lo que mostramos y lo que dejamos dentro (M. Abadía 2015). Él específicamente trata el tema de la brutalidad del ser humano hacia el resto de los animales. Esto se ve claramente en su serie *Visual Temperature* donde nos enfrenta a objetos que normalmente estos hechos de piel de animal, como el cuero, y le añade vísceras y piel para recordar al espectador que esa piel que utilizamos todos ha sido conseguidos de una manera brutal y sobre todo que en algún momento perteneció a un ser vivo.

Esta manera de utilizar el gore como herramienta para decir algo sobre nosotros como humanos nos pareció muy interesante y fue muy influyente en cómo nos enfrentamos a nuestra propia obra.

## Referentes

Así mismo, más tarde el asistir al simposio Explorando Identidades nos ayudó a profundizar en esta idea de lo que hay “detrás de” y la máscara como algo que siempre ha estado ahí y que es una parte esencial o inevitable del arte que creamos y nuestra propia condición como humanos. De ahí el título de nuestra obra Persona del latín *persōna*, es decir, la máscara de un actor.

Otro artista que nos inspiró de manera parecida es Xooang Choi. Choi similarmente crea esculturas hiperrealistas que de alguna manera resultan grotescas. Aunque no utilice explícitamente el gore sí que utiliza el cuerpo humano para incomodar al espectador y mandar un mensaje, muchas veces de crítica a la sociedad, específicamente a la sociedad coreana (Zygnus Gallery 2020).

También nos llamó la atención como utiliza la plastilina. Una materia que al ser tan maleable implica por sí misma impermanencia o un cambio constante de forma. Como si el propio material implicase que la persona representada pudiera ser cualquiera. De esta reflexión gracias a Xooang Choi decidimos optar por la plastilina como material principal.



**Imagen 1.** Xooang Choi (2009). *The Islet of Asperger*. [Óleo sobre resina]. Albert Benamou Gallery



**Imagen 2.** Xooang Choi (2009). *The Islet of Asperger*. [Óleo sobre resina]. Albert Benamou Gallery

# Desarrollo anteproyecto

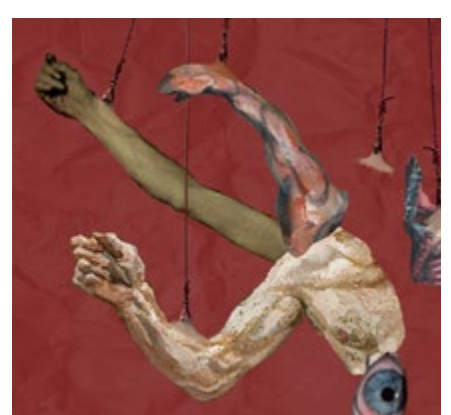
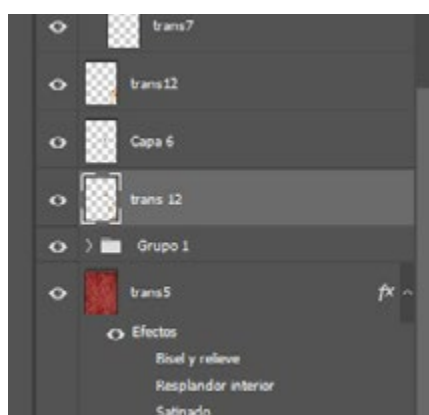
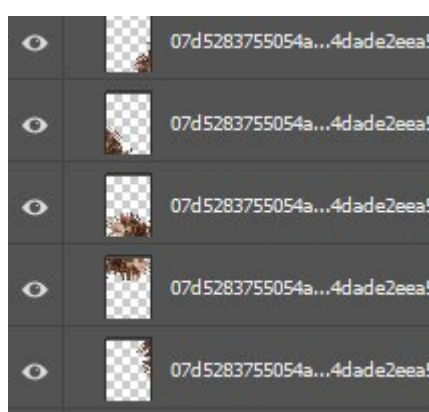
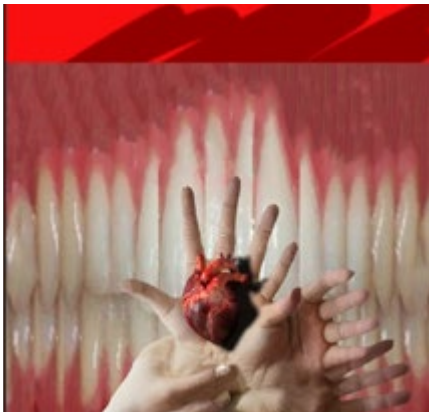
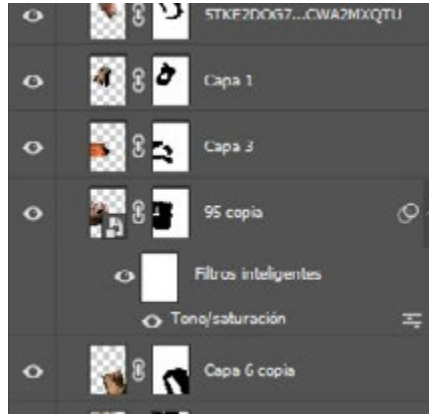
Para el desarrollo de este anteproyecto, nos decidimos por hacer un triptico, con la técnica de collage. Esta elección es debido a que el colage es, en nuestra opinión, más adecuado para conseguir el resultado que buscábamos, por no hablar de que realizar un fotomontaje es mucho más costoso y complejo de que quede bien, además de que no poseemos el tiempo necesario en clase para poder realizarlo.

Los tres collages tienen algo que los diferencia de los demás.

El primero fue realizado por Alex Guerrero, cuya intención fue la de generar una incomodidad en el espectador por medio de un cuerpo humano deformado con diferentes partes de cuadros de artistas famosos, como Egon Schiele, Lucian Freud, Francis Bacon y Diego Velazquez.

El segundo fue realizado por Julián Iniesta, cuyo collage se basa principalmente y como se puede apreciar a simple vista, en los dientes y las manos, queriendo generar una pieza que resultara incomoda de ver, gracias a las manos fundidas entre si, los dientes deformados en el fondo, y la cantidad de dedos que hay en la imagen, como si de gusanos en carne podrida se tratase.

El tercero fue realizado por Pablo Navarro Rincón. Su collage fue realizado con partes del cuerpo de diversas personas, como barrigas, ojos, brazos, dientes, entre otras partes, con la finalidad de crear una masa que sea grotesca y difícil de ver.



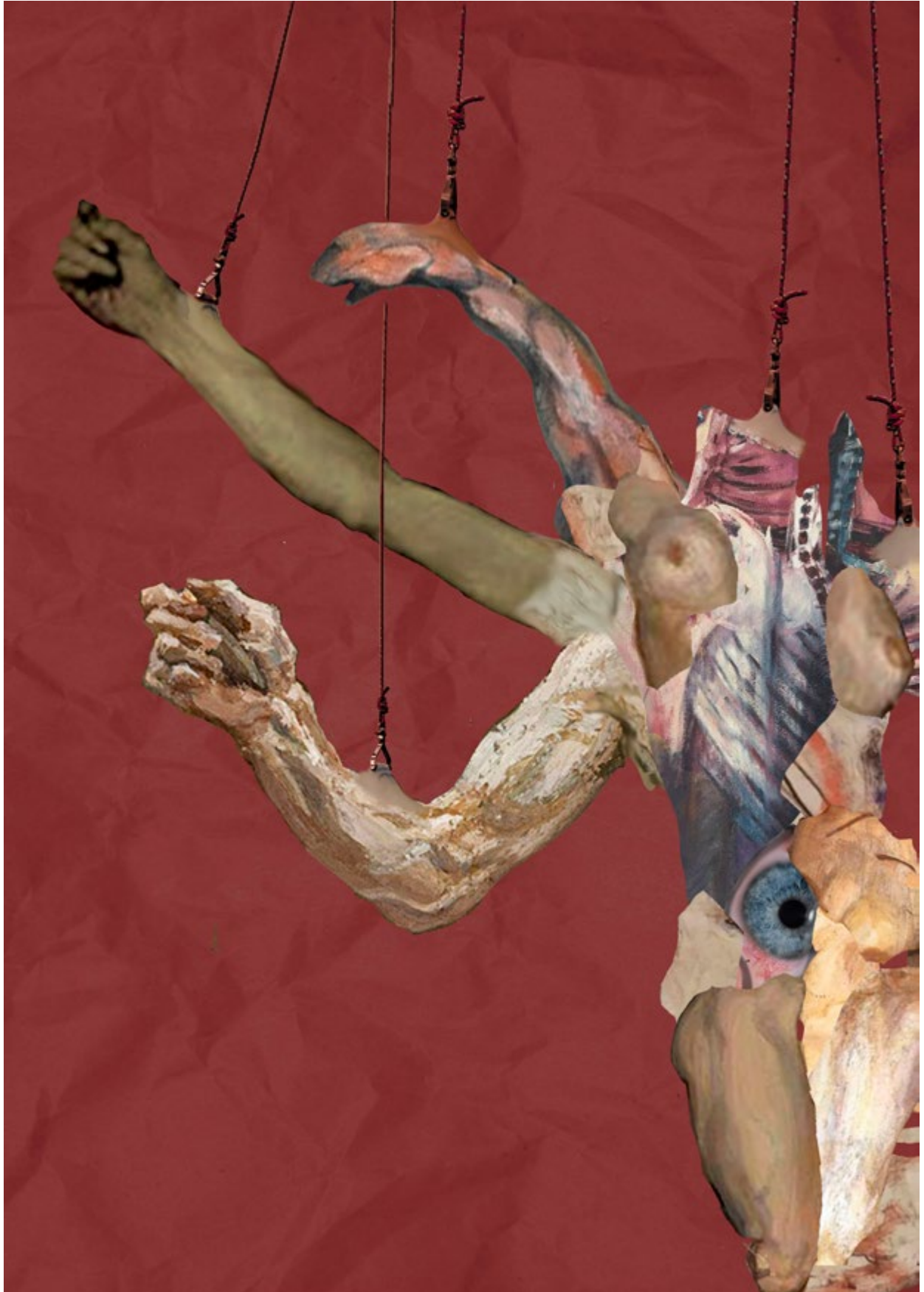
## Resultados anteproyecto

El resultado final se puede observar a continuación a modo de mockup, el cual fue realizado por Daniel Rico de la Torre, para poder darse a una idea de cómo se podría ver en una exposición y sobre qué tipo de superficie o pared se debería colocar con el fin de que la obra se pueda apreciar de la mejor manera posible.

Imágenes del resultado del anteproyecto.  
Previo al Trabajo Transversal.













# Desarrollo Transversal

Una vez realizado el anteproyecto, nos reunimos en grupo para intentar profundizar en un tema el cual derivar la idea del transversal pero teniendo en cuenta la esencia de lo que ya habíamos realizado, es decir, mantener el gore.

En la misma mañana, tras descartar y pensar varias ideas, llegamos a la conclusión de que queríamos representar una persona estereotipada, esto con la finalidad de que una gran mayoría del público se pudiera ver de cierta forma reflejada en la obra y que, pese a parecer alguien corriente en la parte frontal, al observarla desde la parte trasera se viera la espalda desgarrada, con los huesos observables y con los órganos caídos, mientras que en estos mismos órganos hubieran diversos objetos que representasen el vicio y las malas acciones realizadas por el sujeto.

Desde ese momento, nuestras reuniones pasaron a tratar más sobre el tema de los materiales para crear nuestra obra y a realizar bocetos cada vez más concretos de lo que íbamos a hacer. Finalmente en la última reunión hicimos una lista de materiales a comprar para que a la semana siguiente pudiéramos empezar directamente el trabajo en clase y no perder tiempo.



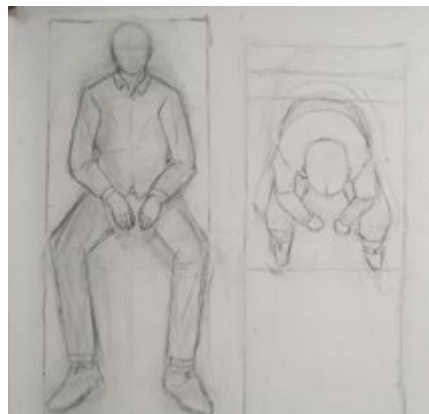
**Imagen 1.** Boceto de empresario. [Bolígrafo sobre Papel]



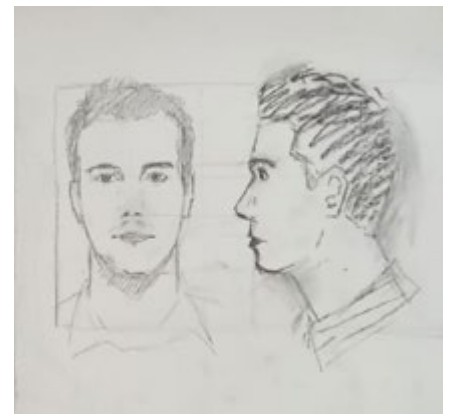
**Imagen 2.** Boceto de persona colgada. [Lápiz sobre Papel]



**Imagen 3.** Bocetos de "Persona" - Vista trasera y lateral. [Lápiz compuesto sobre Papel Ingres]



**Imagen 3.** Bocetos de "Persona" - Vista frontal y superior. [Lápiz compuesto sobre Papel Ingres]



**Imagen 5.** Bocetos de "Persona" - Rostro. [Lápiz compuesto sobre Papel Ingres]

## Desarrollo Transversal

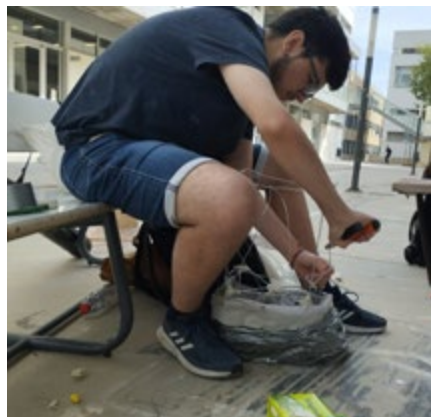
En el primer día decidimos hacer bocetos a escala de nuestra figura, junto a una maqueta para tener una base sobre la que apoyarnos y tener como referencia durante la realización del proyecto. También tuvimos una primera toma de contacto con el alambre, material que decidimos utilizar para la estructura de la escultura. Debido a las diversas partes del cuerpo y las situaciones tan diversas, nos dimos cuenta de que íbamos a necesitar varios grosores distintos, e inclusive envolver varios alambres para conseguir una mayor rigidez.

Los dos o tres días siguientes, parte del grupo se centró en crear las estructuras de alambre y hacer moldes con cinta americana para las distintas partes del cuerpo. Mientras tanto, Alex se dedicó a modelar las manos con plastilina. Tras un largo día mezclando plastilina, nos percatamos de que la cantidad obtenida no era mucha, y ahí fue cuando nos dimos cuenta de que no habíamos considerado el tiempo que íbamos a gastar mezclando plastilina para conseguir los tonos necesarios, por lo que probamos distintos métodos, como, por ejemplo, calentarla antes de mezclarla, dividirla para que se mezclara más fácil y luego unirla, etc. Sin embargo, el método más rápido resultó también ser el más sencillo; aplastar la plastilina con un mazo.

Después de que la estructura estuviera ensamblada empezamos a rellenar, en un principio con papel continuo, y más tarde, con spray de poliuretano, el cual nos fue recomendado por nuestros compañeros de clase debido a que es más sólido que el papel continuo y en el caso de rellenar la espalda era más fácil de modelar más tarde. Por lo que decidimos utilizar

papel para zonas que no necesitaban ser tan sólidas como los brazos, dejando el poliuretano para la espalda y piernas, las cuales necesitaban de mayor solidez.

La siguiente fase una vez ya hecha la estructura fue “vestir” a nuestra figura, esto lo hicimos con ropa que nos pareció oportuna, específicamente una camisa y unos vaqueros, debido a que queríamos que la persona representada tuviera un aspecto algo formal. Esto lo hicimos para saber cómo estaba quedando el torso y las piernas y que nos sintiéramos mucho más seguros del trabajo que estábamos haciendo, ya que empezaba a parecerse a lo que teníamos en mente en un principio.



## Desarrollo Transversal

Aquí fue donde empezamos con el modelado de cabeza y vertebras, ambos hechos con una base de papel albal y después recubiertos de plastilina para ahorrar en material. Además, también nos vino bien a la hora de realizar la cabeza, ya que hizo que la misma pesara mucho menos.

Mientras tanto, también empezamos con el modelado de los músculos- Primero pulimos la base de poliuretano de la espalda, creando una base más limpia y luego acabando las formas de la musculatura con varias capas de papel maché. Con la finalidad de tener una visión más clara de cómo teníamos que realizarlo, realizamos bocetos de la espalda para concretar tanto la musculatura, los colores y los elementos que íbamos a añadirle a la misma.

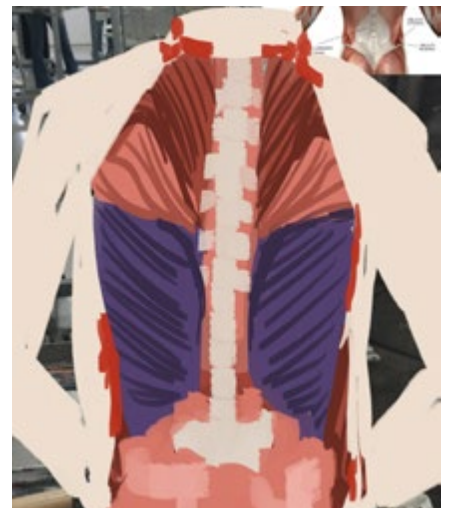
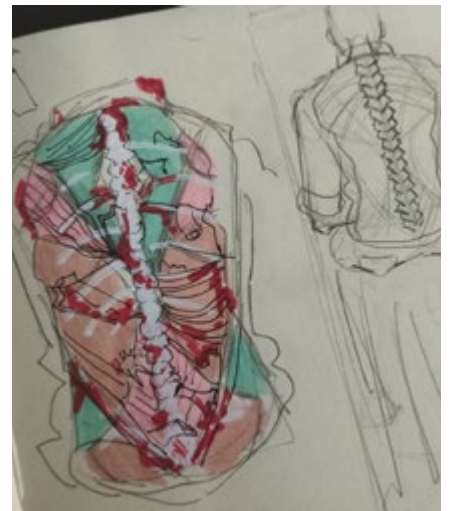
De aquí pasamos a pintar la espalda, esto lo hicimos con pintura acrílica en varios colores para seccionar claramente las partes de la espalda. Al mismo tiempo hicimos las tripas que sobresalen por detrás, las cuales fueron realizadas con espuma de poliuretano y las pintamos con espray y algo de acrílico, al igual que la espalda. Esto lo hicimos por separado para poder transportarlo mejor e impedir que se rompiera fácilmente.

Tras pintar la espalda, fue hora de anclar la cabeza al cuerpo con alambres que habíamos asegurado con poliuretano. Al asesorarnos que estaba todo en condiciones, unimos los brazos al cuerpo con cierta dificultad debido a la camisa, la cual tras colocar los brazos, cortamos y abrimos para dejar expuestos los músculos y la espalda en su totalidad.

Comenzamos a hacer distintos recortes de revistas para adultos y las anclamos a la espalda con trozos de cristal y silicona, esto para asesorarnos de que estuviera bien unido. Decoramos los alrededores con otros recortes y pusimos sangre falsa en la camisa para dar un mejor acabado. Finalmente, unimos las piernas al tronco, y las aseguramos aplicando poliuretano a las uniones.

Al día siguiente, retocamos las manos, retocamos con acrílico la silicona de los cristales para que no se notara fuera de lugar y transportamos la escultura a nuestro espacio.

Ya en el espacio, colocamos una tela negra encima del taburete y colocamos tanto las tripas como la columna vertebral. Dimos toques y textura con sangre falsa en ambas partes, maquillamos la cara para darle un aspecto más realista, y unimos las manos al cuerpo.









# Resultados Transversal

Al finalizar todo el montaje y ver las reacciones de compañeros y personas que pasaban por la T4, nos dimos cuenta de que habíamos conseguido lo que queríamos, ya que nadie quedaba indiferente al pasar al lado de la escultura. La mayoría de las reacciones fueron de susto, sorpresa o risa nerviosa al no saber realmente lo que tenían delante, ya que desde ciertos ángulos parecía real, pero en cuanto te fijabas era notable que se trataba de una escultura.

Esto mismo, los fallos que en un principio nos preocupaban, como la longitud de los brazos o el tamaño de la cabeza etc. resultaron jugar a nuestro favor, ya que hacía que nuestra figura se acercara más y más al “uncanny valley” o valle de lo inquietante al parecer humano, pero no llegar a serlo del todo.

Estamos realmente contentos con nuestro trabajo, ya que realmente ha sido todo un camino desde que empezamos con el anteproyecto sin realmente tener una idea clara, hasta llegar al concepto y poder materializarlo entre todos nosotros. Aunque en ocasiones el trabajo en equipo fuera complicado, fuimos capaces de superarlo con paciencia. Al trabajar en un grupo de personas fuimos capaces de crear algo que individualmente no solo hubiera costado mucho más, sino que en un primer momento ni se nos hubiera ocurrido. Aparte, fuimos capaces de juntar los puntos fuertes de cada uno de los integrantes, por lo que pudimos aprender de las disciplinas de cada uno ya que, a pesar de que nos dividimos el trabajo, todos acabamos tocando un poco de todo.

En conclusión, a pesar de la presión, no tener un sitio fijo donde realmente trabajar y problemas de organización generales, fuimos capaces de hacer un buen trabajo que expresaba lo que realmente queríamos decir y del que estamos realmente orgullosos como grupo.



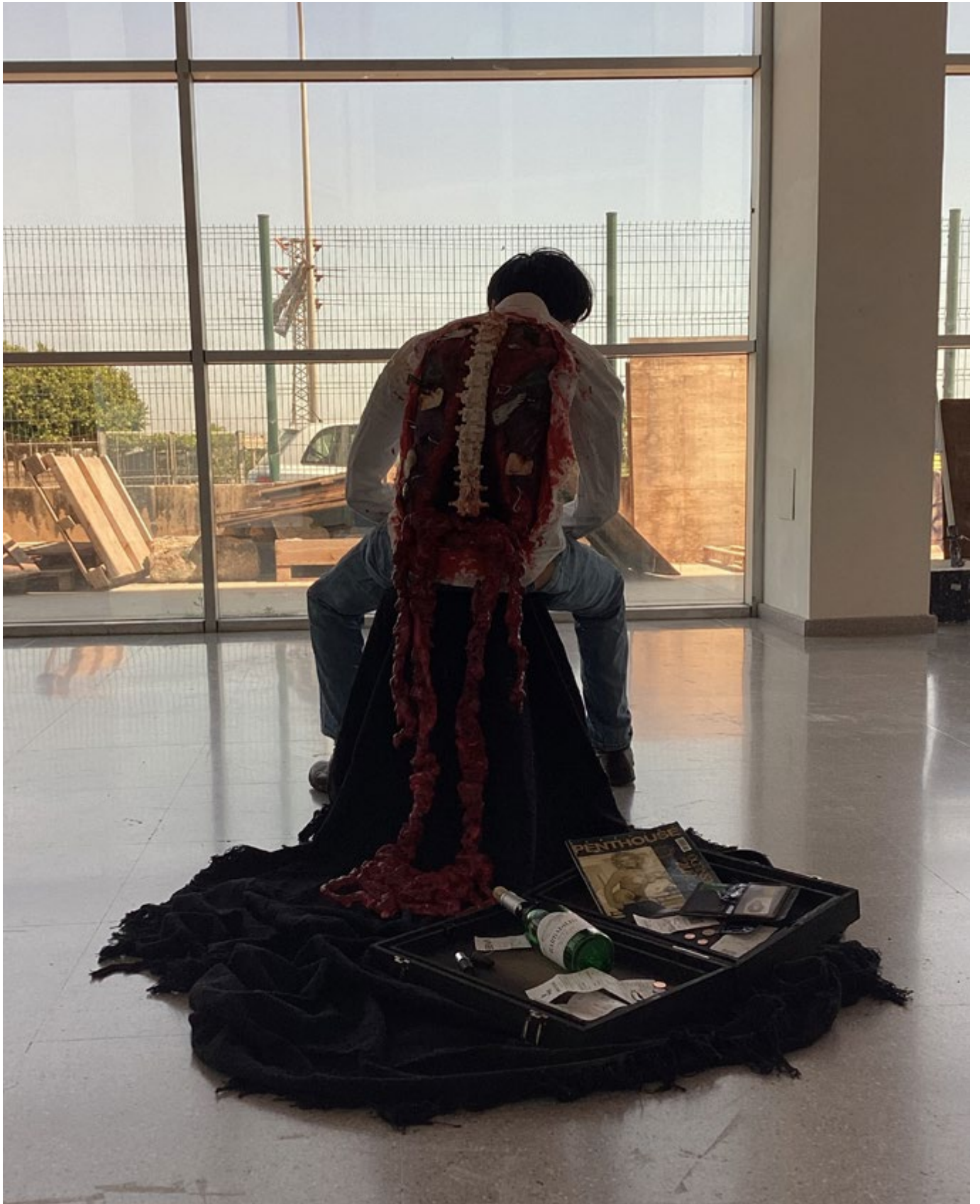
La escultura de frente



La escultura de lado



Plano en detalle de la espalda de la escultura



La escultura de espaldas



Maletín con diversos objetos



# Bibliografía

**M. Abadía (2015).** *Cao Hui | Algo más que entrañas bajo la piel.* Arte a un click.  
<https://arteunclick.es/2015/08/04/cao-hui-escultura-hiperrealismo-entranas/>

**Zignus Gallery (2020).** *Choi Xooang, su escultura realista y existencialista.* Zygnus.  
<https://zygnusgallery.com/choi-xooang-escultura-realista-existencialista>

## Anexos



Video realizado por Daniel Rico de la Torre en conmemoración a Ernesto (nombre informal de la obra).

**Click a la imagen para acceder.**

Link del video si hay inconvenientes:

<https://www.youtube.com/watch?v=cAmBzMivPlo&lc=UgwbsWp71YoyjHhrulx4AaABAq>