

Mundus Ramonicii

RAMÓN SERRANO

Universidad de Salamanca

15 de diciembre de 2021

ÍNDICE

I. Temática	1
II. Referentes	2
I. Literatura	2
II. Artes Plásticas	3
III. Música	3
IV. Videojuegos	4
V. Informática	4
VI. Otras influencias	5
III. Enfoque y Marco Teórico	6
I. De la Creación de Mundos	6
II. Del proceso de creación	7
IV. Planteamiento Metodológico y Técnico	9
I. Estrategias conceptuales	9
II. Estrategias plásticas	10
V. Conclusiones	11
VI. Anexo: Exposición del proyecto	12
I. Relación de obras	12

I. TEMÁTICA

En un agujero en el suelo, vivía un hobbit.

J.R.R Tolkien¹

EL tema principal de este proyecto, si bien creo que ha ido madurando y evolucionando a través del propio proceso de creación, y, de algún modo, emergiendo y desarrollándose orgánicamente, gira alrededor de la fantasía, la creación, y el desarrollo de un mundo personal.

El enfoque de esta temática central, que he ido manteniendo desde las primeras obras, ha sufrido, sin embargo, un cambio drástico: de piezas más bien ilustrativas, que comunicaban su intencionalidad apoyándose principalmente en el discurso a su alrededor y una simbología críptica, han surgido obras, las más tardías, que no se centran tanto en el discurso, sino en las metáforas visuales, o incluso en la sensación que transmiten. También, el apoyo teórico y la motivación del proyecto ha dado un giro importante desde el inicio: al principio, quería crear un mundo para crear situaciones con las que comunicar una intencionalidad, sobre todo política; pero he descubierto que el mundo ya estaba creado en su mayor parte: no ha sido necesario un diseño pormenorizado de situaciones ni conceptos extraños, sino más bien una búsqueda de sensaciones e imágenes fantásticas, que no surgen de una reflexión pragmática sino de una emotiva. Es, por tanto, que considero que aquello que quería que fuese un lugar perfectamente definido, se ha tornado en algo nebuloso e indeterminado, que sólo toma cohesión y se presenta como lugar cuando se observa por partes.

De la propia reflexión sobre la nebulosa contemplación del mundo ha surgido una metareflexión sobre el propio proceso generativo y casi errático de la creación de este mundo, y de la naturaleza de la propia obra: ¿es esta el mundo creado? ¿o es más bien el proceso agregado de creación, con todos los cambios,

las ideas incompletas, la evolución de las aceptadas y la propia incompletitud e indefinición de muchas partes del mismo?

El por qué de la selección de este tema es ha ido también fluctuando con el tiempo, aunque algo menos. Desde muy pequeño me han fascinado todo tipo de historias y me considero un ávido lector. También desde pequeño he tenido claro que aquello que más me satisfacía era la creación, en el sentido amplio de la palabra: las construcciones, dibujar, inventar juegos, y, algo más tarde, la robótica, la programación, la escritura, la música o la pintura, han sido algunas de mis aficiones. Aunque no tengo muy claro la razón, las historias de fantasía son las que más me han fascinado siempre, pasando por el folclore europeo (la mitología celta y galesa, la grecorromana, las historias del Rey Arturo, las leyendas y romances castellanos), la fantasía juvenil (como las obras de Laura Gallego, Brandon Sanderson, Patrick Rothfuss o George R.R. Martin), la fantasía mas «académica» o literaria (como puede ser la obra de J.R.R Tolkien, Ana María Matute o Neil Gaiman), o los videojuegos. De estas historias, lo que más me atrae siempre es la existencia de mundos a parte de este, de una manera escapista: la curiosidad y la necesidad de explorar lo desconocido y de descubrir que no todo es como parece. Esta sensación viene del sentimiento (erróneo), de haber perdido la capacidad de asombro ante el mundo, pues está todo descubierto.

Así, en resumidas cuentas, el tema de este proyecto es la creación y el descubrimiento orgánicos de un mundo fantástico y propio, que emerge de manera automática a partir de un imaginario desarrollado pasiva y activamente a lo largo de toda mi vida.

II. REFERENTES

It's dangerous to go alone! Take this.

*The Old Man*²

Los referentes que he tomado para este proyecto no están escogidos *ad hoc* para el proyecto, sino que son los autores y los materiales que consumo habitualmente y de los que bebo en la mayoría de mis obras, así como en otros aspectos de mi vida.

I. Literatura

En el campo de la literatura, que es en el que más informado y experimentado me considero, mis principales fuentes de inspiración son:

J.R.R. Tolkien Tolkien es uno de mis escritores favoritos, y uno de los creadores que más admiro. Es indiscutiblemente el padre de la fantasía moderna, y mi referente principal en el ámbito más minucioso y quasi-científico de la creación de mundos, o *worldbuilding*. De sus obras, *El Silmarillion*¹ y *El Señor de los Anillos*² son verdaderos tratados y obras cumbres de la creación de un mundo y de cómo infundirle vida. *El Hobbit*³ es un cuento que a primera vista parece menor a los anteriores, pero considero que es una obra maestra porque alcanza, con unas pinceladas muy bien dadas, crear las sensaciones de ese mundo, sin la necesidad de pormenorizarlo todo.

Brandon Sanderson De los escritores de fantasía en el mercado actual, es mi favorito, y es un modelo a seguir en constancia y tesón. Lo

que más interesante encuentro en este autor, más allá de su maestría con el *worldbuilding* que rivaliza con la de Tolkien, es el énfasis que pone en la creación y definición de sistemas de reglas lógicos por los que se rigen sus mundos, que les dan una entidad realista a la par que extraña. También es muy interesante su *Cosmere* que es el universo en el que se desarrollan sus historias, en el que todo está interrelacionado. *El Archivo de las Tormentas*⁴ es su obra magna, aunque todos sus libros son muy buenos.

Neil Gaiman Neil Gaiman es un escritor que me parece muy interesante, sobre todo por la maestría con la que crea sus personajes e imbuye sus mundos de magia y misterio sin necesidad de ahondar en detalles. En *Stardust*⁵ encontramos referencias a antiguas leyendas británicas, así como el concepto de *Otro Mundo* que está tan solo al otro lado de una tapia.

Ana María Matute De Ana Matía Matute me fascinó *Olvidado Rey Gudu*,⁶ en la que el mundo se comporta como otro más de los personajes, fluctuante, indefinido, y acaba por no haber existido nunca, lo que, en mi opinión, le da una capa más de fantasía.

Otros escritores en los que quizás no me inspiro tanto, pero a los que he leído y cuyas obras me han influido de alguna otra manera, son por ejemplo Andrzej Sapkowski, con su *Saga de Geralt de Rivia*,⁷ Shakespeare, sobre todo con obras como *El sueño de una noche de Verano* o

1. Tolkien J R R., *El Silmarillion* (Minotauro, 1987).

2. Tolkien J R R., Domenech Luis y Matilde Horne, *El Señor de los anillos* (Minotauro, 2010).

3. Tolkien J R R., Christopher Tolkien y Douglas A. Anderson, *The Hobbit: Or there and back again* (HarperCollins Publishers, 2020).

4. Brandon Sanderson, *The stormlight archive* (Tor Fantasy, 2020).

5. Neil Gaiman, *Stardust* (William Morrow Company, 2021).

6. Matute Ana María, *Olvidado Rey gudu* (Planeta DeAgostini, 1999).

7. Jose María Sapkowski Andrzej y Faraldo, *La Saga de Geralt de Rivia* (Alamut, 2009).

Romeo y Julieta,⁸ Gabriel García Márquez, con *Cien años de Soledad*⁹ y el Realismo Mágico, William Golding con *La Princesa Prometida*,¹⁰ o Ursula K. Le Guin, con su saga *Un brujo de Terramar*.¹¹ También autores más clásicos, como Dante o Boccaccio me parecen muy interesantes por su forma de tratar el imaginario legendario y místico de la Edad Media.

II. Artes Plásticas

Dentro de las artes plásticas admiro a casi todos los autores más conocidos, aunque si que creo que en este campo no soy tan ducho como en el anterior. De algunos autores me interesa mucho su discurso y su mensaje, pero también hay muchos otros que me interesan por las técnicas que emplean.

Turner De Turner me interesa mucho la pseudo abstracción y la forma de la que emplea el color, anticipándose, en mi opinión, al final del siglo XIX e incluso a la Vanguardia. También me atrae mucho la sensación que transmite su obra, de frenesí y desasosiego, sin tener que ahondar en detalles a la hora de pintar.

David Kaspar Friederich De Kaspar Friederich, aunque casi toda su obra de paisajes me parece magistral, me interesa sobre todo su tratamiento de las ruinas, que siempre están ahí para recordar, evocando tiempos pasados y fusionándose con la naturaleza.

El Bosco De el bosco me fascina la soltura con la que crea situaciones y escenas totalmente fantásticas y alocadas, casi surrealistas, además del contexto histórico en el que lo hace. También me interesa su uso del color, muy profuso y saturado, y, a veces, me parece hasta cómico.

8. William Shakespeare y col., *William Shakespeare: Romeo y Julieta ; Macbeth ; Hamlet ; Otelo ; El Sueño de una noche de Verano ; La Fierecilla Domada ; El Mercader de Venecia* (Edimat Libros, 2013).

9. *Cien años de Soledad*: Gabriel García Márquez (Vosgos, 1978).

10. William Goldman, Celia Filippetto y Mar Vidal, *La Princesa Prometida* (Martínez Roca, 2013).

11. Le Guin Ursula K. y Ursula K. Le Guin, *A Wizard of Earthsea* (Graphia, 2012).

12. Cennino Cennini, *Tratado de la Pintura: El Libro del Arte* (Sucesor de E. Meseguer, 1956).

13. Ralph Mayer, *Manual del Artista: Materiales Y Técnicas* (Hachette, 1948).

Goya De Goya me interesa sobre todo la gestualidad y la forma que tiene de crear imágenes con pinceladas muy sueltas, pero que crean el efecto correcto a cierta distancia. Sus pinturas negras son una referencia importante para algunos obras en tinta.

Otros autores que quiero destacar, aunque quizá no hayan sido tan influyentes en este proyecto pero que, sin duda, lo son para mi día a día, son por ejemplo Leonardo Da Vinci y Durero, de los que me interesa la genialidad y el aspecto polifacético del Renacimiento, así como su obra más teórica sobre la pintura y sobre los propios materiales pictóricos, que es otro tema que me interesa muchísimo. En el campo de las técnicas y materiales tradicionales mi fuente antigua de referencia es *El Libro del Arte*,¹² de Cennino Cennini, autor del que se sabe poco hoy en día. También cabe destacar en este ámbito a Ralph Mayer, aunque su tratado sobre materiales artísticos¹³ me parece menos interesante por su contemporaneidad. Velázquez, Rubens, Tiziano y Tintoretto también están entre mis pintores favoritos, aunque y me gustan sobre todo sus obras de mitología. También me interesa mucho William Blake, aunque no conozco mucho de su obra.

III. Música

Dentro de la música, mis referentes principales, como autores, son sobre todo Bach y Chopin, pero también me inspiran e interesan mucho la música anónima de la Edad Media, las baladas sobre el Rey Arturo, o los romances del Romancero Viejo. Ejemplos de estas podrían ser *Scarborough Fair*³, o el *Romance del Conde Olinos*⁴. Algunas baladas sobre el mito artúrico, recogidas en el siglo XIX, me han suscitado también mucho interés⁵. Debo destacar

también algunas bandas sonoras, como la de Howard Shore para *El Señor de los Anillos*, o la de Koji Kondo para *The Legend of Zelda*, que, aunque son acompañamiento a obras que ya he mencionado, han jugado un papel muy importante para mí.

iv. Videojuegos

Los videojuegos han sido una parte muy importante de mi vida desde la infancia, y creo no equivocarme al afirmar que muchos de ellos se pueden considerar arte sin lugar a dudas.

The Legend of Zelda Es mi saga de videojuegos favorita, y posiblemente una de las influencias más grandes de este proyecto. Dentro de los más de veinte títulos que la componen, destacaría *Skyward Sword*¹⁴ y *Breath of The Wild*,¹⁵ sobre todo por la sensación de explorar lo desconocido que transmiten, de adentrarse en un mundo extraño que nunca antes has visto. También es muy interesante *Majora's Mask*¹⁶ por el mundo hostil y desconocido que presenta, como un reflejo oscuro de Hyrule.

Minecraft Creo que *Minecraft*¹⁷ es otro de los juegos que más me ha influido, sobre todo por la libertad que otorga al jugador de hacer con el mundo que se le presenta aquello que le plazca.

Otros videojuegos que me parecen interesantes y que me han influido, aunque en menor medida, son, por ejemplo, *Skyrim*, *Civilization*,¹⁸ *Final Fantasy IX* o *The Witcher*.

v. Informática

En contraposición al enorme interés que me causa el estudio de la evolución histórica de los materiales y técnicas artísticas, y la búsqueda en mi obra de una vuelta a esas recetas artesanas y casi de alquimia de principios del renacimiento como las que expone Cennini, desde pequeño he desarrollado una enorme curiosidad por la tecnología y un deseo de dominarla. En esto influye indudablemente mi entorno: desde la infancia me he visto rodeado, si no de la última tecnología, de mis padres, programadores ambos, y que, sobre todo a principios de siglo fueron pioneros de la informática, los negocios on-line, el hardware, y el software.

Creo que, de hecho, fue en el diseño web como se empezó a gestar mi interés por el diseño, la estética y la composición, hecho que, junto con varios otros, me ha traído a donde estoy. Desde entonces, mis intereses en el campo tecnológico e informático han tendido sobre todo a los campos más teóricos, como la arquitectura de sistemas, la implementación de lenguajes de programación o la propia historia de la informática.

En este proyecto he intentado aunar mi pasión e interés por la informática junto con mi visión artística y la creación de mundos, y, aunque al final, más que de manera práctica lo he hecho de manera referencial, en mi investigación he encontrado recursos y ramas en las que estas dos disciplinas —arte y programación, la *programación creativa*, que dispone de recursos como *Nannou*,¹⁹ un software que permite programar una amplia gama de demostraciones visuales, auditivas o incluso con láseres, o *Processing*,²⁰ un entorno que pretende facilitar la programación de este tipo de aplicaciones— se entrelazan de manera muy interesante. También he encontrado inspiración en la cultura

14. Shigeru Miyamoto, *Legend of zelda: Skyward Sword*.

15. Shigeru Miyamoto, *The legend of zelda: Breath of the wild*.

16. Shigeru Miyamoto, *The legend of zelda: Majora's mask*.

17. Markus Persson, *Minecraft*.

18. Sid Meier, *Civilization VI*.

19. Nannou, <https://nannou.cc/>.

20. Processing.org, <https://processing.org/>.

21. Arduino, <https://www.arduino.cc/>.

22. Raspberry Pi, *Teach, learn, and make with Raspberry Pi*, <https://www.raspberrypi.org/>.

maker, de la que se puede decir que forma parte más o menos activa, en la que se dan iniciativas como *Arduino*²¹ o *Raspberry Pi*,²² en la *demoscene*.²³ Recursos y referentes en estos campos son, por ejemplo, la revista *Hackaday*,²⁴ el libro *The Nature Of Code*²⁵, o, en un ámbito puramente teórico, el canal de *Youtube Computerphile*⁶, de la Universidad de Nottingham, en el que participan regularmente figuras de gran calado como Brian Kernighan, desarrollador del lenguaje *C*,²⁶ o el Profesor Brailsford, uno de los miembros del comité encargado del diseño del formato *PDF*.

vi. Otras influencias

Otras influencias y referencias, importantes pero más generales son por ejemplo todas las

leyendas del folklore gaélico (galesas, irlandesas y escocesas, así como gallegas y bretonas), sobre el Mundo de las Hadas — *Ávalon*, *Anwvn o Tír na nÓg*—, el concepto romano equivalente de *Orbis Alia*, y la mitología relacionada con este mundo, así como sus personajes recurrentes: *Arawn u Oberón*, y *Titania*, rey y reina de las hadas y del más allá, *Taliesin*, el bardo quasi legendario al que a veces se asocia con *Myrddin Wyllt o Emrys*, que es el precedente del Merlín artúrico y del estereotipo de sabio y mago de la cultura popular. También me interesan mucho las mitologías góticas y neo-góticas y de fantasía urbana como las historias de vampiros — tanto las clásicas como *Drácula*,²⁷ o contemporáneas como *Entrevista con el Vampiro*²⁸ o el *Mundo de Tinieblas*.²⁹

23. *The demoscene*, <https://www.demoscene.info/>.

24. *Hackaday*, <https://hackaday.com/>.

25. Daniel Shiffman, *The nature of code simulating natural systems with processing* (Selbstverl., 2012).

26. Brian W. Kernighan y Dennis M. Ritchie, *The C programming language* (Pearson, 2015).

27. Roy Thomas y col., *Drácula, De Bram Stoker* (Norma Editorial, 2019).

28. Anne Rice, *Entrevista con El Vampiro* (Ediciones B, 1994).

29. Justin Achilli, *Vampiro: La Mascarada* (Nosolorol, 2016).

III. ENFOQUE Y MARCO TEÓRICO

Vida antes que muerte
 Fuerza antes que debilidad
 Viaje antes que destino

Kaladin Benditormenta⁷

El enfoque del proyecto es lo que más ha cambiado desde su concepción hasta el momento final. En un principio, la intención era criticar ciertas conductas y situaciones que se dan en nuestro contexto actual a través de la presentación del mundo como una suerte de parábola. Uno de los temas que más me interesaba era el de la juventud, la preocupación por el legado que nos dejarán las generaciones que ahora están a cargo de todo, y la reivindicación de nuestra identidad propia y nuestros derechos como personas con la misma legitimidad que gente más mayor. A medida que el proyecto ha ido evolucionando me he dado cuenta de que lo que en realidad he hecho ha sido hablar de mí: de mis sueños, mis ideales, del mundo que me gustaría, de mi propia evolución personal y de cómo se ha desarrollado mi imaginario personal desde la niñez hasta el momento presente. Es un proyecto ciertamente intimista, que trata un tema muy ligado con todos los aspectos de mi vida como lo es el afán y la necesidad de crear, pero no para hacer reivindicaciones ni para mostrarlo, sino porque lo hago de forma natural. En realidad, siento que una de las reflexiones más importantes que he obtenido es la de que, para mí y sobre mi trabajo, es mucho más importante, satisfactorio, e incluso llegaría a decir que, donde reside la materia artística, es en el proceso, en la creación, que sucede en el momento en el que se proyecta, se piensa o se tiene una idea. Aunque considero importantes la materialización y el desarrollo de esas ideas, pues muchas veces surgen a partir de ellas otras nuevas, creo poder afirmar que la obra y lo artístico, al menos en mi trabajo, está en

la idea virtual, en el pensamiento, intangible y nebuloso, y el lienzo o la realización de la misma no es más que una manera de recordarla, comunicarla, y registrarla.

Sobre la teoría involucrada en este proyecto, quiero hacer una distinción clara entre dos conceptos que se desarrollan paralelamente en el mismo, cuyos discursos teóricos difieren ampliamente en naturaleza. El primero, la teoría, técnica y estrategias empleadas para la creación de mundos, es relativamente sistemático y utilitarista, y trata, sobre todo, de cómo se crean mundos fantásticos efectivos, apoyándose en los propios métodos que usan escritores de renombre y en el consenso de la comunidad especializada en torno a ello, y de cómo esto que proviene del ámbito literario se puede adaptar al pictórico y plástico en general. El segundo es el discurso que emana de mi propio proceso creativo, de mi visión conjunta del mundo ficticio, más reflexivo y centrado en cómo se percibe la creación del mundo como obra.

I. De la Creación de Mundos

En el ámbito literario, específicamente en el de la literatura fantástica y juvenil de los últimos años, ha surgido la tendencia de seguir ciertas reglas, métodos y estrategias más o menos definidas, así como diversos acercamientos, para conseguir envolver las obras en un buen *worldbuilding*, esto es, creación de mundos. Diversas comunidades de *worldbuilders*³⁰ se esparcen por internet y son realmente interesantes y accesibles a través de *Reddit*, existiendo incluso algunas subcomunidades muy específicas

30. *R/worldbuilding*, <https://www.reddit.com/r/worldbuilding/>.

31. *R/conlangs*, <https://www.reddit.com/r/conlangs/>.

como la de quienes se dedican a diseñar lenguas artificiales o *conlangs*.³¹ Algunos de las estrategias más utilizadas por estas comuidades son, por ejemplo, la definición exhaustiva de unos sistemas físicos y cosmológicos en base a los reales, y, a través del análisis de los mismos y la comparación, intentar deducir los resultados del mundo a nivel general (clima, orografía, vegetación, biología), e ir diseñando incrementalmente unas sociedades que se adaptan a estos sistemas. Otras técnicas más sencillas pueden ser la creación incremental del mundo a partir de una idea base, la definición de conceptos de mayor a menor generalidad o viceversa, o tomar como punto de partida utopías, distopías o utopías.

Cabe destacar además de estas técnicas, que existen recursos que proceden de fuentes extremadamente valoradas en el campo, como pueden ser las *Cartas de Tolkien*,³² un compendio de la correspondencia que llevó Tolkien a través de su vida, íntimamente relacionadas con la *Tierra Media*, o *Historia de la Tierra Media*,³³ una verdadera enciclopedia y registro del proceso creativo de Tolkien a través de toda su vida, ambos publicados y recopilados póstumamente por su hijo, Christopher Tolkien. Más contemporáneas y centradas en una creación de mundos más rápida y efectista son las clases magistrales de Brandon Sanderson en la Universidad Joven de Brigham, disponibles en su canal de YouTube⁸ (de las que publicará un libro dentro de poco tiempo), además de su propia página personal, donde escribe artículos y detalla su proceso de escritura.³⁴

En cuanto a cómo se pueden aplicar algunos de estos métodos a la pintura y a la plástica, queriendo que estas sean la obra principal, creo que es sencillo si abstraemos la parte de creación del proceso y nos centramos en la parte de realización y de cómo se enseña el mundo. Uno de los preceptos casi unánimemente aceptados por los *worldbuilders* es el de evitar el exceso de información que se da al espectador (lector en el caso literario) de golpe, sobre el

mundo (conocido como *infodumping*), y esto es aplicable, incluso más, a la pintura: la forma más efectiva de dar a conocer el mundo creado es conseguir transmitir *las sensaciones que en él se experimentan*, crear una atmósfera única y distintiva, en lugar de llenar la obra de referencias y simbolismos crípticos que necesitan de una explicación compleja y un contexto extenso sobre el mundo.

II. Del proceso de creación

Una reflexión muy interesante que surge del proceso de la propia creación del mundo y a la que ya he hecho referencia es la de cómo se desarrolla y cómo se visualiza de una manera general y homogénea el mundo, desde la visión del autor, que lo contempla todo como un conjunto. Esto me ha llevado a desgranar una cierta sistemática y cosmovisión alrededor del mundo, en constante cambio, que define las bases que lo componen y su razón de ser, todo ello en relación a la disposición del proyecto a medida que crecía, sobre una de las paredes del taller.

Esta pared, que es, más allá que el espacio físico, la idea en conjunto del proyecto, es el proceso de creación, y a la vez la muestra y ventana del mundo creciente. Este mundo se da a conocer a través de ciertas *reglas sistemáticas, imágenes sinestésicas*, sin procesar, e *ideas*, en diversos grados de maduración e importancia, tanto visuales como escritas y abocetadas. Las reglas le dan *coherencia* al mundo, permitiendo, con una definición simple, la derivación sin necesidad de intervención por parte del autor, una evolución orgánica. Las imágenes sinestésicas le dan *sensibilidad y presencia*, una suerte de alma, que no es ni cómo se comporta, ni cómo es, sino *cómo se siente*. Las ideas le dan *intención*, y *edad*: más allá de su evolución elemental y las reglas por las que se rige, que pueden ser incluso ignoradas por alguien profano sin restarle valor al mundo, o cómo se sienten sus

32. Tolkien J R R., Humphrey Carpenter y Christopher Tolkien, *Cartas de J.R.R. tolkien* (Planeta-De Agostini, 2002).

33. J R. R. Tolkien y Christopher Tolkien, *Historia de la Tierra Media* (Minotauro, 1991).

34. Sanderson, *The stormlight archive*.

realidades y su *atmósfera*, son su carácter, cómo es y cómo existe.

Estas paredes o mapas mentales, son, por tanto, una instantánea agregada de todo este

conjunto, en el que todo se pliega y se solapa en torno al concepto abstracto que el autor tiene en mente cuando piensa en su creación.

IV. PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO Y TÉCNICO

El fundamento del arte (...) requiere lo siguiente: saber trituar, moler, encolar, aparejar, enyesar, (...) dorar, bruñir, templar...

*Ceninno Cenini*⁹

Aroyándose en las bases teóricas anteriormente expuestas, tanto las propias como las adaptadas de la literatura, a lo largo del proyecto me he ido centrando, sobre todo, en crear *imágenes sinestésicas* e *ideas*. Aunque ha habido intentos de crear y desarrollar algunas *reglas sistémáticas*, no he hallado una forma elegante de incluirlas como obras por derecho propio y aisladas, sino que arropan y dan contexto como bocetos, apuntes, y pruebas de concepto, superpuestas y llenando los huecos entre obras e ideas de otra índole alrededor de *la pared* — en verdad, ¿por qué no considerarlas como obras por derecho propio, aunque expresadas de manera diferente? A lo que me quiero referir es que no he conseguido o necesitado conferirles una materialidad pictórica. De una u otra manera, creo que al quedar cada obra confinada a un tipo de estos «bloques básicos» del mundo, el resultado es un trabajo limpio, que se puede sostener por si mismo, pero que de igual manera gana profundidad al rodearlo de los elementos de *la pared*.

Formalmente, y más que a partir de una decisión meditada, a través de la experimentación y la creación iterativa, he dado en formalizar como paisajes «pseudo-abstractos» (esto es, que, sin tener una idea en mente sobre lo que iba a pintar, los resultados se pueden interpretar como paisajes) y algunas otras imágenes muy sueltas las *imágenes sinestésicas*, y como arquitecturas, algunos retratos y paisajes más figurativos las *ideas*. Esto se amolda razonablemente bien a la propia definición de estos conceptos, pues a través de las *imágenes sinestésicas* pretendiendo transmitir sensaciones y una atmósfera, y,

através de las *ideas*, la materialidad y realidad del mundo.

La metodología de trabajo empleada para desarrollar el proyecto ha ido cambiando a medida se producían los cambios en torno a temática, enfoque e intencionalidad ya mencionados.

En los primeros trabajos, las ideas surgían más lentamente, y la mayoría de las veces, sin reflexionar mucho, y tendía a no barajar más ideas que la primera (centrando algunas veces demasiado esfuerzo para hacerla encajar, aunque fuese forzosamente). A medida que progresaba, he ido desarrollando una metodología de trabajo más sosegada, y, aunque no muy centrada en la reflexión teórica o en la investigación, que han surgido eminentemente *a posteriori*, sí en la introspección y en la observación de mi obra previa. Aunque, sin duda, muy guiado por la intuición, defino este proceso como más sosegado porque se caracteriza por la importancia de los bosquejos y bocetos previos al planteamiento de la obra, que actúan como documento de reflexión tanto teórica como plástica: en todos los proyectos, la idea evoluciona fundamentalmente sobre el papel (o el propio código o el lenguaje), unos primeros esbozos muy rápidos, bocetos de detalle y gradualmente más encauzados, hasta llegar a pruebas de color y bocetos finales de línea.

I. Estrategias conceptuales

Las estrategias conceptuales a las que más partido les he sacado en este proyecto han sido sobre todo los recursos de la retórica visual, como metáforas y analogías, las indefiniciones — dejar que el espectador interprete las partes

de la imagen y reconstruya la escena en base a su percepción subjetiva, si bien no referido a la abstracción o la interpretación de los conceptos, sí a la de los espacios, como las perspectivas, o las direcciones.

II. Estrategias plásticas

Las estrategias plásticas que he ido empleando a través del proyecto han sido fruto en su mayoría de un proceso de experimentación con el material. La técnica que más he usado a lo largo del proyecto ha sido el óleo: los efectos más interesantes que han surgido con este han sido las texturas casi de acuarela que he conseguido con la superposición de manchas

muy diluidas y difuminadas. El temple es otra técnica con la que he experimentado, aunque algo menos. Los usos más interesantes de este me han resultado al mezclar el pigmento con muy poca yema, creando unas texturas muy terrosas, casi de tiza, de colores muy vivos.

En cuanto al uso del color, a medida que el proyecto avanzaba, se hacía más protagonista la gama cromática completa, muy superpuesta, y muchas veces casi sin mezclar, creando así unas superficies irreales y fantásticas como las que buscaba. También cabe destacar la importancia de la gestualidad en algunas obras, casi abstractas, la incompletitud deliberada de algunas partes, que deja patente el proceso, y el uso de imprimaciones y materiales caseros.

V. CONCLUSIONES

Te considero una gran persona,
señor Bolsón, y te aprecio mucho;
pero en última instancia ¡eres sólo
un simple individuo en un mundo
enorme!

Gandalf el Gris¹⁰

Observando el recorrido del proyecto, creo que tengo claro qué tipo de obra y procedimientos funcionan bien: la simplicidad en la representación es clave para crear obras rápidas y efectivas, y creo que es la manera idónea para transmitir el cambio constante del mundo que pretendo crear. Queda también patente que presentar este tipo de obra como un conjunto, rodeada de bocetos, ideas, proyectos nacientes, todo ello en un espacio que evoluciona, es un acierto y una propuesta expositiva interesante.

La investigación y el tiempo invertido en este proyecto, ha dado sus frutos, aunque ha habido momentos de frustración y de sequía de ideas. Sobre todo ha sido un proceso de introspección muy interesante, que ha suscitado reflexiones realmente importantes, ya no solo sobre el propio proyecto, sino sobre mi proceso creativo, mi visión del arte, mis motivaciones y mis intenciones, y creo que esto es realmente valioso.

La creación de este mundo es algo que no se acota solamente al presente proyecto, sino que es algo que viene de lejos y que continuará

iterando, sobreescribiéndose y cambiando, difuso, durante mucho tiempo más. También ha sido muy satisfactoria la creación de algunas de las obras que lo componen, y la sensación de completitud al ir atando cabos entre diferentes conceptos, y de conseguir hilar el propio discurso de una manera coherente y clara.

En el periplo de búsqueda de inspiración para nuevos tipos de obra y de representar el mundo, también me he topado con un tema muy interesante y que llevaba buscando mucho tiempo: la solución al problema que se me había planteado al intentar unir mi interés por la informática y la programación, y las artes, la «programación creativa», o *creative coding*. Esta es una rama muy interesante tanto de la ingeniería informática, como de las artes digitales y gráficas, que pretende crear arte interactivo de manera procedural, matemática y programática.

En conclusión, este proyecto me deja con buen sabor de boca, y con la seguridad de haber desarrollado un estilo y un lenguaje propios relativamente maduro, así como el descubrimiento de nuevos campos para explorar.

VI. ANEXO: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto se expone como un diálogo entre las dos facetas ya mencionadas: el ámbito más plástico y tradicional de la pintura, y el campo de lo virtual, programático e informático. No pretendo distinguir las dos vertientes como mutuamente exclusivas, sino complementarias. Así lo he querido dar a entender a través de la inclusión de elementos de una en otra (los bocetos en la virtual, listados del código fuente en la física). Así como todo el material, referencias y obras empleadas está incluido en este anexo, todo el que atañe a la esencia técnica de la exposición virtual (y el proceso de su creación y evolución), junto con

el código fuente para el último, así como una copia de este documento y las licencias pertinentes se encuentran alojados en el siguiente repositorio de GitHub¹¹, en el que se adjuntan instrucciones para su correcta instalación y experimentación.

Este formato intenta emular el espacio expositivo ideal en el que se expondría este proyecto, además de aprovechar las capacidades del medio para disponer multiplicar, redimensionar y contravenir las leyes naturales en pos de conseguir crear un espacio irreal que asemeje a la idea, difusa y abstracta, que existe del mundo construido en la mente del autor.

I. Relación de obras

Las obras, que se presentan a continuación, listadas por orden de aparición, son aquellas de la pared que considero, por uno u otro motivo (estética, apego emocional o significancia con respecto a los temas tratados), como las principales de *la pared*. Adjuntos a este documento y en el ya enlazado repositorio se pueden encontrar obras que considero menos importantes, así como bocetos, apuntes, reflexiones y pruebas de todo tipo. También cabe destacar que algunas de las obras que aquí se listan fueron en principio bocetos y esbozos de los que partieron otras. Sin embargo, creo que su valor, tanto estético como documental (al ser un registro primario del proceso creativo), bien valen su inclusión en esta relación.

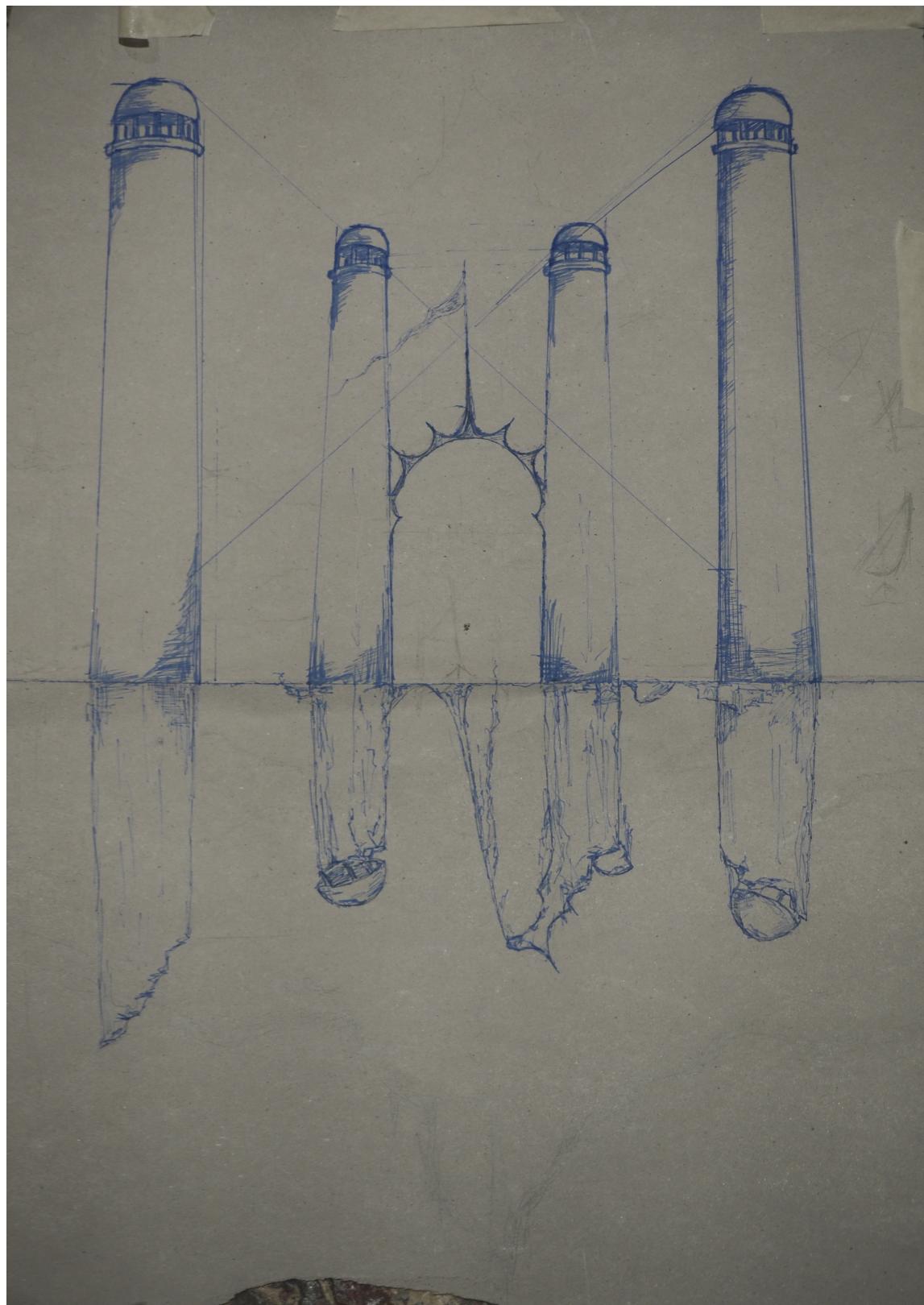




















NOTAS

1.³⁵

2.³⁶

3. *Are you going to Scarborough Fair?*

*Parsley, sage, rosemary and thyme,
Remember me to one who lives there,
For once she was a true love of mine.*

Esta es la primera estrofa de la balada, que trata de dos enamorados, que habiendo perdido el contacto, se piden favores imposibles como prendas de amor. Más información (en inglés) se puede encontrar en este enlace:
<https://mainlynorfolk.info/martin.carthy/songs/scarboroughfair.html>

4. *Madrugaba el Conde Olinos,*

*mañanita de San Juan,
a dar agua a su caballo
a las orillas del mar.*

Este romance es uno de los más conocidos del *romancero viejo*, y habla del amor entre la infanta y el conde, que la reina quiere, a toda costa, impedir. La letra completa y una interpretación magistral, por Joaquín Díaz, puede encontrarse aquí:
<https://funjdiaz.net/ancianciones2.php?id=413>

5. Las baladas se pueden consultar aquí:

<https://d.lib.rochester.edu/camelot/text/six-ballads-about-king-arthur>

6. El canal *Computerphile* se puede encontrar en este enlace:

<https://www.youtube.com/user/Computerphile>

7.³⁷

8. El canal de *YouTube* de Brandon Sanderson se encuentra en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/user/BrandSanderson>

9.³⁸

10.³⁹

11. Enlace al repositorio del proyecto: <https://github.com/uri-nyx/ProyectoFinal>

35. Tolkien J R R. y Manuel Figueroa, «Una tertulia inesperada», en *El Hobbit* (Booket, 2014).

36. *The Legend of Zelda*, 1986.

37. Brandon Sanderson y Trechera Marin Rafael, «59. Un Honor», en *El Archivo de las tormentas*, 10.^a edición, volumen 1 (Ediciones B, 2015).

38. Cennino Cennini, «IV», en *Tratado de la Pintura: El Libro del Arte* (Sucesor de E. Meseguer, 1956).

39. Tolkien J R R. y Manuel Figueroa, «La Última Jornada», en *El Hobbit* (Booket, 2014).

REFERENCIAS

- Achilli, Justin. *Vampiro: La Mascarada*. Nosolorol, 2016.
- Arduino*. <https://www.arduino.cc/>.
- Cennini, Cennino. «IV». En *Tratado de la Pintura: El Libro del Arte*. Sucesor de E. Meseguer, 1956.
- . *Tratado de la Pintura: El Libro del Arte*. Sucesor de E. Meseguer, 1956.
- Chief., 2009. <https://www.brandonsanderson.com/>.
- Cien años de Soledad: Gabriel García Marquez*. Vosgos, 1978.
- Gaiman, Neil. *Stardust*. William Morrow Company, 2021.
- Goldman, William, Celia Filipetto y Mar Vidal. *La Princesa Prometida*. Martinez Roca, 2013.
- Hackaday*. <https://hackaday.com/>.
- Hesiodo. *Teogonia*. Alianza Editorial, 1990.
- K., Le Guin Ursula, y Ursula K. LeGuin. *A wizard of earthsea*. Graphia, 2012.
- Kernighan, Brian W., y Dennis M. Ritchie. *The C programming language*. Pearson, 2015.
- Maria, Matute Ana. *Olvidado Rey gudu*. Planeta DeAgostini, 1999.
- Mayer, Ralph. *Manual del Artista: Materiales Y Técnicas*. Hachette, 1948.
- Meier, Sid. *Civilization VI*.
- Miyamoto, Shigeru. *Legend of zelda: Skyward Sword*.
- . *The legend of zelda: Breath of the wild*.
- . *The legend of zelda: Majora's mask*.
- Nannou. *Nannou.cc*. <https://nannou.cc/>.
- Persson, Markus. *Minecraft*.
- Pi, Raspberry. *Teach, learn, and make with Raspberry Pi*. <https://www.raspberrypi.org/>.
- Processing.org*. <https://processing.org/>.
- R., Tolkien J R. *El Silmarillion*. Minotauro, 1987.
- R., Tolkien J R, Humphrey Carpenter y Christopher Tolkien. *Cartas de J.R.R. tolkien*. Planeta-De Agostini, 2002.
- R., Tolkien J R, y Manuel Figueroa. «La Última Jornada». En *El Hobbit*. Booket, 2014.
- . «Una tertulia inesperada». En *El Hobbit*. Booket, 2014.
- R., Tolkien J R, Domenech Luis y Matilde Horne. *El Señor de los anillos*. Minotauro, 2010.
- R., Tolkien J R, Christopher Tolkien y Douglas A. Anderson. *The Hobbit: Or there and back again*. HarperCollins Publishers, 2020.
- R/conlangs. <https://www.reddit.com/r/conlangs/>.
- Rice, Anne. *Entrevista con El Vampiro*. Ediciones B, 1994.

- R/worldbuilding. <https://www.reddit.com/r/worldbuilding/>.
- Sanderson, Brandon. *The stormlight archive*. Tor Fantasy, 2020.
- Sanderson, Brandon, y Trechera Marin Rafael. «59. Un Honor». En *El Archivo de las tormentas*, 10.^a edición, volumen 1. Ediciones B, 2015.
- Sapkowski, Jose Maria, Andrzej y Faraldo. *La Saga de Geralt de Rivia*. Alamut, 2009.
- Shakespeare, William, William Shakespeare, William Shakespeare, William Shakespeare, William Shakespeare, William Shakespeare, William Shakespeare, William Shakespeare y col. *William Shakespeare: Romeo y Julieta ; Macbeth ; Hamlet ; Otelo ; El Sueño de una noche de Verano ; La Fierecilla Domada ; El Mercader de Venecia*. Edimat Libros, 2013.
- Shiffman, Daniel. *The nature of code simulating natural systems with processing*. Selbstverl., 2012.
- The demoscene*. <https://www.demoscene.info/>.
- The Legend of Zelda*, 1986.
- Thomas, Roy, Francis Ford Coppola, Bram Stoker, Mike Mignola y Francisco Pérez Navarro. *Drácula, De Bram Stoker*. Norma Editorial, 2019.
- Tolkien, J R. R., y Christopher Tolkien. *Historia de la Tierra Media*. Minotauro, 1991.