

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE ARTES VISUALES



INTERPRETACIÓN DEL PROCESO CREATIVO EN EL TRABAJO
ARTÍSTICO PERSONAL

Por

VIVIANA ISABEL LÓPEZ GALVÁN

Como requisito parcial para obtener el grado de
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

JUNIO, 2025

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE ARTES VISUALES



INTERPRETACIÓN DEL PROCESO CREATIVO EN EL TRABAJO
ARTÍSTICO PERSONAL

Por

VIVIANA ISABEL LÓPEZ GALVÁN

Como requisito parcial para obtener el grado de
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

JUNIO, 2025



UANL

ACTA DE APROBACIÓN POR EL COMITÉ DE TESIS

**“INTERPRETACIÓN DEL PROCESO CREATIVO EN EL TRABAJO
ARTÍSTICO PERSONAL”**

POR

VIVIANA ISABEL LÓPEZ GALVÁN

**COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES**

DR. JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA
DIRECTOR DE TESIS

DRA. VERÓNICA LIZETT DELGADO CANTÚ
SECRETARIA DE ACTAS

M.C. DIANA GARCÍA MATA
VOCAL

DR. JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA
SUBDIRECTOR DE POSGRADO



UANL

**INTERPRETACIÓN DEL PROCESO CREATIVO EN EL TRABAJO
ARTÍSTICO PERSONAL**

POR

VIVIANA ISABEL LÓPEZ GALVÁN

**Este trabajo fue realizado en el Centro de Investigación y Posgrado de la
Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León,
bajo la Dirección del Dr. Jesús Eduardo Oliva Abarca.**

AGRADECIMIENTOS

A la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

A la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI).

A mi Asesor de Tesis, el Dr. Jesús Eduardo Oliva Abarca.

ÍNDICE DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE DE CONTENIDO	vi
LISTA DE TABLAS	viii
LISTA DE FIGURAS	ix
RESUMEN	xi
CÁPITULO 1.....	15
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
OBJETIVO PRINCIPAL	15
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
PREGUNTA PRINCIPAL	15
PREGUNTAS SUBORDINADAS.....	15
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
HIPÓTESIS	16
HIPÓTESIS PRINCIPAL	16
HIPÓTESIS SECUNDARIA	16
JUSTIFICACIÓN	17
CÁPITULO 2.....	18
DELIMITACIÓN TEÓRICA	18
<i>DESARROLLO DE LA CONCIENCIA ESTÉTICA.....</i>	<i>18</i>
ESTILO	20
GÉNERO PICTOGRÁFICO: AUTORRETRATO.....	21
COMPOSICIÓN	26
COLOR.....	28
MEDIO.....	31
CONTEXTO SOCIOCULTURAL	32
CÁPITULO 3.....	36
ELEMENTOS METODOLÓGICOS	36
TIPO DE INVESTIGACIÓN	37
CÁPITULO 4.....	41
PROCESOS DE CREACIÓN	41
CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.....	41
SISTEMA DE REPRESENTACIÓN	42
DOCUMENTACIÓN E INTERPRETACIÓN	43
BITÁCORA Y PRUEBAS DE ESTILO.....	46
PRUEBAS DE ESTILO: BOCETOS TRADICIONALES	46
PRUEBAS DE ESTILO: BOCETOS DIGITALES	52
CÁPITULO 5.....	55
PROCESO CREATIVO - ANÁLISIS DE LA OBRA.....	55

CONCEPTUALIZACIÓN.....	55
BOCETOS.....	56
LA OBRA.....	60
CONCLUSIONES	66
BIBLIOGRAFÍA.....	72

LISTA DE TABLAS

TABLA 1 ELEMENTOS PROCESUALES Y CONSIDERACIONES.....	40
TABLA 2 ESTRATEGIAS, TÉCNICA, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS UTILIZADAS DURANTE EL PROCESO.....	45

LISTA DE FIGURAS

FIG. 1 RETRATO DE UN HOMBRE CON TURBANTE POR JAN VAN EYCK, 1433.....	23
FIG. 2 "AUTORRETRATO CON 28 AÑOS" POR ALBRECHT DÜRER, 1500.....	24
FIG. 3 PRIMER Y DOS ÚLTIMOS AUTORRETRATOS POR VINCENT VAN GOGH, REALIZADOS ENTRE 1886-1889.	25
FIG. 4 AUTORRETRATOS POR EGON SCHIELE, 1910.....	26
FIG. 5 GUÍAS DE COMPOSICIÓN BÁSICAS: REGLA DE TERCIOS Y PROPORCIÓN ÁUREA RESPECTIVAMENTE.	27
FIG. 6 CÍRCULO CROMÁTICO.	28
FIG. 7 TRIÁNGULO DE GOETHE.	30
FIG. 8 ELEMENTOS CENTRALES PARA EL PROCESO CREATIVO Y SU ANÁLISIS. AUTORÍA PROPIA.	41
FIG. 9 PRUEBA DE ESTILO 1: ACRÍLICO SOBRE MADERA. AUTORÍA PROPIA.	46
FIG. 10 ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN CONSIDERADOS. AUTORÍA PROPIA.	47
FIG. 11 PRUEBAS DE ESTILO #2 - ACUARELA SOBRE PAPEL, Y #3 - ACRÍLICO SOBRE PAPEL. AUTORÍA PROPIA.	48
FIG. 12 AUTORRETRATO DOBLE POR EGON SCHIELE, 1915.	49
FIG. 13 ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN EN PRUEBAS DE ESTILO #2 Y #3. AUTORÍA PROPIA.	50
FIG. 14 PRUEBA DE ESTILO #4. ACUARELA SOBRE PAPEL.....	51
FIG. 15 PRUEBA DE ESTILO #5. BOCETO DIGITAL EN BLANCO Y NEGRO, CENTRÁNDOSE EN EL USO DE LA LÍNEA. APP "PROCREATE" EN IPAD. AUTORÍA PROPIA.....	52
FIG. 16 PRUEBA DE ESTILO #6. APP: CLIP STUDIO PAINT, EN MONITOR GRÁFICO XP- PEN ARTIST 15.6 PRO. AUTORÍA PROPIA.....	53
FIG. 17 PRUEBA DE ESTILO #7. APP: CLIP STUDIO PAINT, EN MONITOR GRÁFICO XP- PEN ARTIST 15.6 PRO. AUTORÍA PROPIA.....	54
FIG. 18 BOCETOS DIGITALES. CLIP STUDIO PAINT.	56
FIG. 19 BOCETO A TRABAJAR PARA PIEZA FINAL.	57
FIG. 20 ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN EN EL BOCETO SELECCIONADO.	58
FIG. 21 INTERFAZ DEL PROGRAMA A UTILIZAR: CLIP STUDIO PAINT.	59
FIG. 22 AUTORRETRATO. AUTORÍA PROPIA.	60

FIG. 23 DETALLES DEL AUTORRETRATO: OJOS.....	62
FIG. 24 DETALLES DEL AUTORRETRATO: ELEMENTOS DE ABSTRACCIÓN.	63
FIG. 25 PALETA DE COLORES GENERADA A PARTIR DEL AUTORRETRATO.....	64

RESUMEN

El proyecto surge de una inquietud central: Comprender qué compone una imagen artística y la hace única, así como identificar los elementos fundamentales que configuran un estilo artístico. Con este propósito se plantea una autorreflexión crítica sobre el proceso artístico personal, a través del análisis formal de la obra, los procesos y decisiones involucradas para su creación.

La investigación se enfoca en explorar el origen del estilo artístico, motivaciones detrás de la elección de materiales y herramientas, así como algunas de las influencias que han tenido un impacto en el desarrollo artístico. Reconociendo la necesidad de mantener una actitud analítica frente al trabajo de autoría propia.

El proyecto incluye la creación de una obra original sobre la cual se aplican los conceptos teóricos investigados. Siendo uno de los aspectos centrales el autorretrato, no solo como género pictórico sino como medio de autoanálisis y forma de expresar la identidad personal. Otros conceptos para explorar son aquellos como la conciencia estética, el medio, el estilo, el género artístico, y demás.

Tras contextualizar los tópicos fundamentales para el análisis se presenta la documentación del proceso creativo y las distintas fases por las que se pasó para llegar a la obra final, profundizando un poco en cada una de las decisiones que se realizaron. Concluyendo en una reflexión final respecto a los hallazgos en torno al desarrollo del lenguaje artístico personal.

Palabras clave: Autoanálisis, Estilo Artístico, Proceso Creativo, Autorretrato, Sistema de Representación

ABSTRACT

This project arises from a specific inquiry: Understanding what composes an art piece and makes it unique, along with identifying the fundamental elements that make up an art style. With this purpose in mind, through the analysis of a piece, as well as the processes and choices involved in its creation, a critical self-reflection is done.

The study focuses in exploring the origins of the art style, motivations behind the choice of materials and tools, coupled with the influences that have had a significant impact in one's artistic development. Acknowledging the need to maintain a critical attitude towards work of own authorship.

The project includes the creation of an original piece onto which the research topics are applied. A significant topic being self-portraiture, not just as a pictorial genre but also as a self-analysis medium and way of expressing one's personal identity. Some of the main concepts to be explored are aesthetic consciousness, medium, style, artistic genre and others.

After contextualizing the fundamental topics for analysis, the documentation of the creative process is presented, along with the different phases that led to the

final artwork, with some deeper exploration behind each decision made along the way. This project concludes with a final reflection on the findings related to the development of a personal artistic language.

Keywords: Self-analysis, Art Style, Creative Process, Self-Portrait, Representational System

INTRODUCCIÓN

Es complejo decir *qué* hace que una imagen se considere lo suficientemente interesante para que sea *memorable*. Quizá sea el tópico presentado, su estructura o el material en el que se realiza, quizá sea una combinación de todos los aspectos que conforman el estilo personal del creador. Es este cuestionamiento lo que origina este proyecto, la necesidad de averiguar de dónde, cómo surge y qué conforma al estilo artístico.

El principal propósito para la generación del proyecto es realizar una autorreflexión del trabajo propio, a partir del análisis más formal de la obra y los procesos de creación artística que se llevan a cabo. Además de considerar de dónde surge el estilo propio, qué motiva o inspira la selección de herramientas, qué artistas o plataformas digitales pueden llegar a generar un impacto sobre los procesos que se han desarrollado y evolucionado con el paso de los años para llegar a dónde se está.

Por supuesto, se sabe qué artistas funcionan como fuentes de inspiración, como Van Gogh o Egon Schiele, qué colores atraen la atención y siempre están presentes en todas las obras que se crean, o qué elementos parecen fundamentales en el trabajo personal, sin embargo, es de interés profundizar un poco más en todo lo que implica el proceso creativo y realizar trabajo artístico en general.

Igualmente, como acompañamiento al trabajo teórico, se produce una serie de imágenes de autoría propia sobre la cual se aplicarán los conceptos desarrollados.

Como artista en desarrollo, se considera necesario mantener la habilidad de observar crítica y objetivamente el trabajo personal. Algunas de las cuestiones que se buscan resolver son ¿Qué se busca representar y cómo? ¿Cuál es el origen de mis obras? Y ¿por qué se tomó la decisión de utilizar los materiales y herramientas?

Como partícipe activo en disciplinas creativas y artísticas es de importancia ser capaz de dar un paso atrás y autoanalizar las obras que se realizan, desde un punto de vista objetivo, para poder definir qué lo hace único y personal.

Especialmente en el contexto contemporáneo de la creación artística visual, donde se ve cada vez más la producción masiva de imágenes generadas por inteligencia artificial (IA).

Sin embargo, antes de pretender analizar piezas originales y el proceso creativo personal, es necesario realizar una especulación respecto a qué conforma una imagen y algunos elementos específicos que se consideran de interés para el desarrollo del proyecto.

Se tienen algunos conceptos centrales que se utilizarán a lo largo de la investigación, tópicos que se considera son parte fundamental en el desarrollo del estilo artístico. Algunos de ellos son los elementos de creación, el género artístico que se trabaja: el autorretrato, el medio, la conciencia estética, estilo y demás.

Uno de los temas centrales que se tienen es el del autorretrato, algo que personalmente considero de relevancia, no solo como género pictográfico sino también como método de autoanálisis y una forma de explorar la identidad personal — la conexión entre el cuerpo físico y la psique.

Es a través de estos elementos y su interconexión el uno con el otro que se aborda el proyecto. Se contextualizarán estos elementos centrales para a partir de estos compartir el proceso de creación de la obra que se produjo, presentado algunas de sus diferentes fases, culminando en la presentación de las conclusiones y resultados obtenidos.

CÁPITULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Objetivo principal

- Analizar la manera en la que el proceso creativo personal surge y se manifiesta gráficamente para la creación de piezas visuales, a través de la generación de una metodología que pueda ser aplicada a los procesos de creación artística.

Objetivos específicos

- Identificar los estratos simbólicos y semióticos presentes en la imagen.
- Generar un sistema de representación visual propio para el análisis del trabajo creativo personal.
- Conceptualizar y reflexionar respecto a la toma de decisiones durante el proceso creativo de un creador.
- Documentar el proceso creativo al producir una pieza de autoría propia.

Pregunta principal

¿Cuál es el origen y cómo se generan mis imágenes?

Preguntas subordinadas

- ¿Qué es y qué elementos componen al estilo artístico?
- ¿Qué elementos se encuentran presentes en el trabajo visual?
- ¿Qué conlleva el proceso creativo para llegar al producto final?

Planteamiento del problema

El trabajo artístico, la forma en la que se representan ideas visualmente y se llevan a cabo los procesos de creación son únicos de cada artista. La problemática del proyecto de investigación surge a partir del interés personal por indagar sobre la manera en la que se estructura el proceso creativo y el estilo artístico. Buscando definir y analizar los elementos, situaciones, o decisiones que tienen un impacto en el desarrollo creativo de un artista.

HIPÓTESIS

Hipótesis principal

El proceso creativo y el estilo artístico surgen a partir de los conocimientos, experiencias y vivencias de cada creador, en base a lo que “ya se tiene”, generando aprendizaje mediante la práctica de la disciplina.

Hipótesis secundaria

El contexto sociocultural y la era en el que se desarrolla una persona creativa contribuye a la exposición de diversas influencias que tienen un impacto ya sea consciente o subconsciente sobre su estilo de trabajo.

Existe una diferencia clara entre la visión creativa de una persona que se desarrolla en el ámbito sociocultural contemporáneo, en el cual el avance tecnológico es constante, y la distribución y recepción de información es instantánea, y la de una persona que desarrollo su conciencia estética en un periodo en el cual ciertos recursos se veían más limitados.

JUSTIFICACIÓN

Como creador, y para ser capaz de autodenominarse “artista”, se considera necesario ser capaz de comprender y fundamentar la aplicación de conceptos, símbolos y demás en el trabajo visual propio. Además, tener la habilidad de responder al porqué de la toma de cada una de las decisiones realizadas.

Trabajar con medios contemporáneos y cuya validez aún se discute: arte digital, parece de interés presentar una documentación formal de proceso creativo para la producción de una pieza, desde la conceptualización de la obra, bocetaje y el proceso para llegar a la pieza final, profundizando un poco en los elementos fundamentales y las decisiones que se realizaron a lo largo de su desarrollo.

CÁPITULO 2

DELIMITACIÓN TEÓRICA

Morles (1979:15) describe la delimitación como una manera de reducir el problema principal a dimensiones prácticas, enfocarse en términos concretos de interés para el proyecto, determinar límites y especificar los alcances esperados. De manera breve se establecen los límites del proyecto respecto a contenido teórico y el contexto cultural. Previo a el análisis de la obra se contextualizan los conceptos centrales.

Desarrollo de la conciencia estética

¿Cuál es el origen de la sensibilidad estética personal, cómo se desarrolla y evoluciona al paso del tiempo? ¿Qué tanto es innato y qué tanto se ve influenciado por la experiencia de vida? ¿Qué tan diferente sería el trabajo artístico propio si hubiese crecido en un ambiente estético distinto, en una cultura ajena? Las respuestas a estos cuestionamientos son imposibles, pero es posible explorarlos y conocerse a uno mismo más profundamente.

El término “Estética” proviene del griego *αἴσθησις* (aísthêsi - ica), “sensación” y “relativo a”, respectivamente. La *conciencia estética* hace referencia a la manera en la que el ser humano se relaciona con el mundo a su alrededor, la relación entre el ser humano y su entorno.

En “*Crítica de la razón pura*” Kant define a la estética como la ciencia de la sensibilidad; mientras que Beaumgarten denominó al estudio de lo bello con el término “teoría de la percepción sensible”.

No es posible sentir el mundo natural y la esencia de lo bello sin descubrir el placer estético. (Zis, 1987). Educar la sensibilidad de una persona respecto a experiencias perceptivas, intelectuales y emocionales de modo que se integren

entre sí en un “todo”, esta es la definición que se suele dar al desarrollo de la conciencia estética.

Adolfo Sánchez (1996) lo conceptualiza como “la percepción e internalización consciente de formas y manifestaciones estéticas, ligadas a lo bello y significativo”, pero siempre considerando que esto siempre es relativo y cultural dependiendo de la sociedad y momento histórico en el que el individuo se desarrolla y desenvuelve.

Rosental y Ludin (1981) definen a lo estético como parte de la conciencia social; no existiendo al margen de ella. La conciencia se ve determinada por la posición de la persona en la sociedad, por sus condiciones de vida, educación, y demás. Sánchez (1955) divide la conciencia estética en tres niveles: 1) Ser consciente de la *forma* que es necesario que el objeto tenga para obtener el efecto deseado, esto en base a la manera en la que se pretende *representar*; 2) Conciencia de un trabajo bien hecho, ligado al dominio de la *técnica* aplicada y el cual conduce al *estilo* artístico; 3) Poseer la capacidad y habilidad para producir adecuadamente la forma conceptualizada, esto para lograr el objetivo en la comunicación.

Si hemos podido familiarizarnos con las cosas de nuestro entorno, es precisamente porque se han constituido para nosotros a través de fuerzas de organización perceptual que actuaban con anterioridad a, e independientemente de la experiencia, permitiéndonos experimentarlas. (Kanizsa, 1955: 64).

Los objetos y personas no poseen significados constantes, sino que estos significados se ven modelados a partir del contexto cultural y la capacidad de dar o no significado a los símbolos utilizados para representar algo de manera gráfica. Las experiencias culturales y sociales tanto del transmisor (el creador o artista) como del receptor (el espectador) tienen relevancia a la hora de generar un canal de comunicación efectivo

Estilo

El término estilo, en el ámbito artístico, se define como un conjunto de elementos, formas y cualidades de expresión de un individuo. Es detrás de él que se percibe la personalidad, la forma de sentir y de pensar del artista.

Hans-Georg Gadamer, quien se veía principalmente enfocado con el lugar del arte como modo de experimentar el mundo, insiste que una imagen digna de llamarse una obra de arte debe tener el poder de tener un efecto inmediato en el espectador. Una de las funciones del arte es señalarnos, busca “decirnos algo” (Palmer, 2001).

Gadamer también sostiene el argumento de que experimentar el arte es experimentar su significado y buscar su entendimiento (Palmer, 2001). A modo de contextualización, se considera la definición de *Estilo* propuesta por Ernst Gombrich en La Enciclopedia Internacional de Ciencias Sociales:

“[El estilo] es cualquier manera distintiva, y por ende, reconocible, en la que un acto o artefacto se realiza.” (Gombrich, 1968:129).

Bech (2017) lo define como la combinación de sistemas formales y conceptuales de la creación artística. Usualmente, la generación un estilo propio surge a partir de experiencias del creador, y su manera de observar e interpretar su aprendizaje.

La importancia del estilo en la obra artística jamás se ha visto debatida. De acuerdo con Jenefer Robinson (1998), descifrar el significado estético de una pieza depende de ser capaz de averiguar su estilo y el espacio artístico en el que recae este estilo.

Esto se ve apegado a la visión de Erwin Panofsky, quien en su obra “*Significado en las Artes Visuales*” (1979) propone que poder determinar el contenido representado, los elementos plasmados en la pieza, depende mucho de saber en qué estilo se ve representado.

Los procesos profesionalizantes por los que pasa un creador, que pueden o no estar directamente relacionados con las artes visuales, también tienen impacto en la manera en la que un creador realiza su trabajo, personalmente, no se tiene formación académica formal en el dibujo o la pintura, sin embargo, se aplican los conocimientos pertenecientes a los fundamentos de la producción audiovisual y se vuelven parte del proceso de creación de imágenes, entrelazándose con la técnica artística gráfica.

“Nos representamos a unos mismos en todo lo que hacemos, ya sea si estamos trabajando en una pintura, construyendo una casa o haciendo una silla, dejamos rastros de unicidad en todo lo que hacemos. Esos rastros de unicidad son nuestro estilo” (Read, 1943)

El estilo entonces es el *cómo* se realiza algo, toda intención del creador expresada a través de las decisiones tomadas, que se ven comunicadas en las piezas artísticas, resultando en la que la personalidad del creador se vea manifestada en la obra. Si la creación artística es el resultado de decisiones consientes por parte del artista, la combinación de todas estas decisiones realizadas a través del proceso creativo resulta en el estilo artístico personal.

Género pictográfico: Autorretrato

Oscar Steimberg (1998) define el género como un contenido temático o combinación de algunos temas. El género pictográfico es la división con criterios formales y temáticos a partir de las que se categorizan las imágenes, en el arte visual estos se dividen respecto a su contenido. En este caso se presenta la figura humana como punto de interés, entonces cae dentro del género del *retrato*. El retrato ha sido parte de las manifestaciones artísticas desde sus primeras manifestaciones, adoptando diferentes estilos, formas y funciones.

Se tiene como definición de retrato la representación de una persona, donde el rostro y su expresión son el centro de atención. Es una representación relativamente fiel del rostro de la persona que se retrata, aunque puede verse

diversificado si se profundiza respecto a la identidad espiritual o mental de la persona, y no específicamente su aspecto físico. Se busca mostrar semejanza a la persona y transmitir su personalidad. Incluso los retratos más abstractos suelen mantener una similitud con el modelo. Cuando el retrato es del artista mismo es un *autorretrato*. No se busca representar solamente el aspecto físico del sujeto, sino, mostrar su esencia personal a través del retrato.

Muy comúnmente, los artistas emergentes inician su práctica con recursos limitados. Utilizando cualquier tipo de material y herramientas a disposición. Por lo que no es sorprendente que, al no tener modelos a quienes referenciar a nuestra disposición, utilizarse a uno mismo sea la solución. Si la obra requiere de la figura humana, además de ser accesible, no habrá modelo o actor más apasionado en asegurarse de que se obtenga el resultado que se busca que uno mismo.

Otro elemento relevante en el género del autorretrato es el control que da a uno como creador. Se es capaz de tomar los elementos que se necesitan y dejar de lado otros, no habrá quien conozca más la esencia personal que uno mismo.

El género de retrato siempre está ligado al concepto de identidad, por lo que explorar la identidad como persona es un tema muy común a la hora de producir autorretratos, especialmente en épocas contemporáneas. El autorretrato proclama “Este soy yo, y existo.” A través del autorretrato nos volvemos la figura central de nuestra obra, una representación de todos los elementos que conforman nuestra identidad.

Conocerse a uno mismo, ser autoconsciente de qué nos hace quienes somos, es un tópico relevante para los artistas, especialmente en el arte contemporáneo, utilizando aspectos como género, raza, clase, cultura, sexualidad, etc., como otro tema más que se representa en la obra. Todo elemento que envuelve al *ser* se ve, de alguna manera, plasmado en el lienzo.

Se quiera o no, el autorretrato es autobiográfico, este confiesa la experiencia personal en primera persona, creando una obra visual donde uno es el protagonista. Plasmando la vivencia y el ser de manera gráfica.

A pesar de que se considera que el autorretrato ha sido parte de la historia del arte desde épocas antiguas, los pioneros en este tipo de género pictográfico

surgen en el siglo XVI, los primeros autorretratos emergieron a mediados de la era renacentista, aproximadamente a inicios del siglo XV (Gombrich, 2005). Algunos consideran la obra *“Retrato de un hombre con turbante”* de Jan van Eyck (Fig. 1) como el primer autorretrato.



Fig. 1 Retrato de un hombre con turbante por Jan van Eyck, 1433.

Por supuesto, quizás no sea literalmente el primer autorretrato realizado en la historia, pero marca un punto dentro de la historia del arte: Los artistas comenzaron a representarse a sí mismos alrededor de 1400, marcando al siglo XV como un estimado aproximado de la era en la que el autorretrato se volvió un género más definido en el ámbito artístico. Los artistas no solo buscaban tener imágenes de sí mismos, sino buscaban transmitir un mensaje al público usándose como sus propios modelos.

Durante el siglo XVI se tuvo como representativo del género al artista Albrecht Dürer, quien definió algunas de las expectativas del género que aún se mantienen.



Fig. 2 "Autorretrato con 28 años" por Albrecht Dürer, 1500.

Por otro lado, fue a partir del siglo XIX que surge el uso de los autorretratos para representar la identidad o psique del artista. Algunos ejemplos notorios, y que personalmente se consideran inspiraciones para en el desarrollo del estilo artístico propio, son Vincent Van Gogh y Egon Schiele, representativos de este género gracias a sus obras donde se presentan a sí mismos y su estado tanto físico como psicológico en su trabajo.

Igualmente, utilizan estilos más personales donde se puede apreciar el simbolismo detrás de los elementos visuales como método de representación de su vulnerabilidad y características propias de los artistas representados.

Entre 1886 y 1889 Van Gogh pintó 36 autorretratos, todos con estilos variados, representando la evolución de su trabajo artístico.

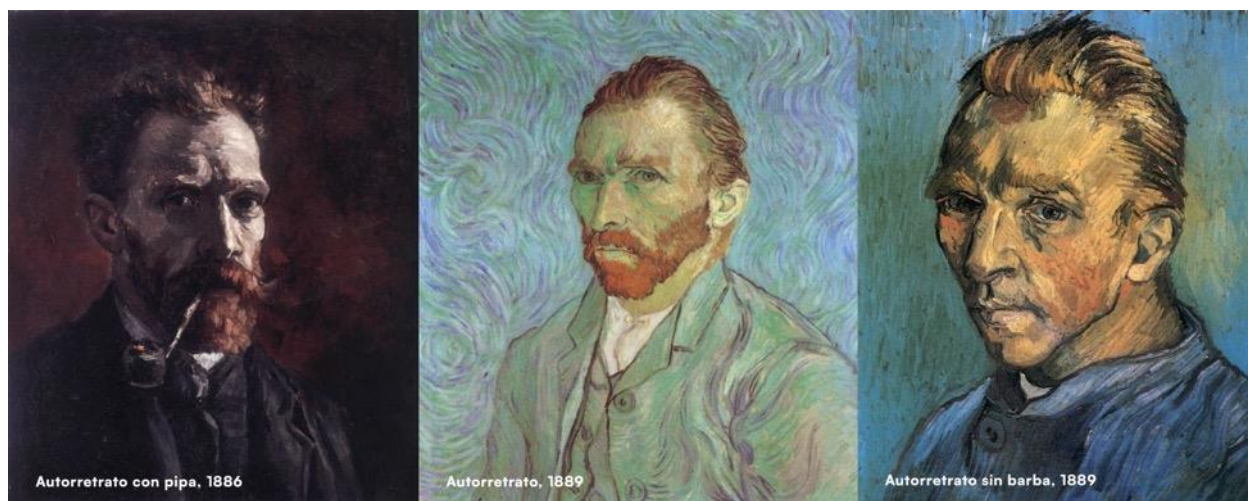


Fig. 3 Primer y dos últimos autorretratos por Vincent Van Gogh, realizados entre 1886-1889.

Aparentemente seguido aseguraba que era por mera conveniencia, al no tener modelos para referenciar, sin embargo, su insistencia y enfoque en la dificultad de conocerse a uno mismo y mención de sus cambios físicos apuntan a que quizás su catálogo de autorretratos tenía otra función. En una de sus cartas a su hermano, Theo, comentó: “La gente dice que es difícil conocerse a sí mismo – pero tampoco es fácil pintarse.”

Mientras que Van Gogh se representaba estilizado pero reconocible, Egon Schiele, quien produjo más de 100 autorretratos durante su vida, seguido hacía uso de la distorsión en su trabajo, haciendo que su figura se viese casi irreconocible. Tras aprender con Gustav Klimt (1862-1918) como mentor, Schiele desarrolló su propia manera estilizada de representar a la figura humana, con énfasis en la distorsión y paletas de color exageradas, que funcionalmente expresaban las emociones del modelo.

Debido a su experiencia de vida, su trabajo representaba temas negativos, como la muerte y la agonía. En gran parte de sus autorretratos se observa a la figura con expresiones y posturas casi dolorosas. En el libro “*Egon Schiele: A self in creation*”¹ la autora, Danielle Knafo, describe su trabajo como “Una nueva forma de arte cuyo enfoque principal es el de mostrar al “yo” totalmente descubierto ante el espectador” (Knafo, 2016: 3).

¹ Traducción: Egon Schiele: El yo en creación



Fig. 4 Autorretratos por Egon Schiele, 1910.

A pesar de que algunos consideran un autorretrato como algo que surge a partir del narcisismo, para la producción de autorretratos es necesario ser capaz de realizar un autoanálisis, para representar identidad a través de la forma, el color y la línea. Las técnicas abstractas también permiten explorar diferentes maneras de interpretarse a uno mismo a través de la práctica, asignando significado a la distorsión.

En palabras de Eisner (2004:146), “Las artes permiten ser conscientes de uno mismo, y en muchos casos, se usan para rehacerse a nosotros mismos.”

La autoexpresión es necesaria y un fundamento de cualquier autorretrato, ¿cuál sería el punto de representarte si no buscas *expresarte*?

Composición

En el ámbito del arte visual, el artista siempre buscará captar la mirada del espectador. La intención a la hora de crear obras visuales es guiar el ojo de la audiencia a través de un camino establecido a través del posicionamiento de elementos en la pieza. Cada elemento volviéndose una parte fundamental de la

lectura de la obra, buscando atraer la mirada de uno a otro en un orden establecido. Todo esto a través de las decisiones de composición tomadas durante el proceso creativo, teniendo como meta asegurarse que el espectador apreciará la obra de la manera en la que el creador planeó.

Toda pieza visual está definida en espacio y forma, y debe considerarse como punto de partida durante el proceso creativo. El historiador artístico Henri Focillon, en *“La vida de las formas.”* (1942) consideraba al arte como algo naturalmente relacionado a las métricas, lo veía como un instrumento de medición en sí mismo. Fue durante el Renacimiento, cuando el enfoque de las artes era el realismo que aspectos matemáticos y geométricos se convirtieron en elementos centrales en las artes visuales. Gracias al uso de herramientas, reglas y compases, por ejemplo, se determinaban los principales puntos de interés a la hora de realizar una obra. Proceso que sigue siendo una parte central de la producción artística. Sancar et al., en *“Does Pictorial Composition Guide the Eye?”*² (2022) confirma que la mirada sí se ve guiada por las líneas de composición marcadas por el artista, corroborando que hacer una selección de los aspectos principales y su posicionamiento en la obra es un factor importante durante la conceptualización de una obra visual, esto para facilitar al espectador la familiarización con los elementos y la escena representada en el lienzo.

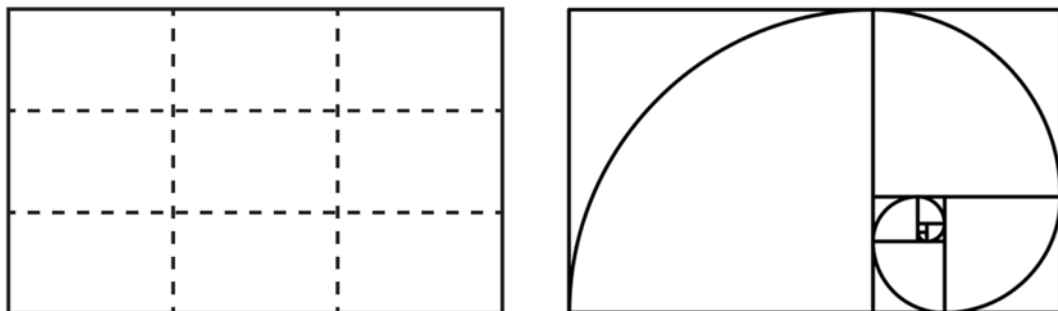


Fig. 5 Guías de composición básicas: Regla de tercios y proporción áurea respectivamente.

Personalmente, a la hora de crear obras se toman en cuenta los conocimientos audiovisuales previos, esto principalmente para apoyar en la manera en la que se decide la composición de las imágenes. Se suelen utilizar algunas leyes

² Traducción: ¿La Composición Pictórica Guía al Ojo?

básicas de composición fotográfica para ello. Algunas de ellas siendo la regla de tercios y el uso de líneas guía imaginarias creadas por el acomodo de los objetos en la imagen, combinando esto con el uso de patrones, formas y texturas, esto para “guiar” el ojo del espectador y tratar de generar una imagen más interesante.

Color

El color es omnipresente en la vida diaria, es una de las formas en las que uno percibe e interactúa con el mundo, por ende, tiene un papel importante a la hora de transmitir información. Es una parte integral de nuestra percepción y cognición del entorno (Lakoff, 1987).

Michel Pastoureau sugiere que la importancia del color está intrínsecamente ligada a nuestra historia como seres humanos, desde los orígenes del lenguaje. (Pastoureau, 2001). Mantiene la idea del color como elemento esencial de la existencia de la humanidad y la sociedad, necesario en procesos tanto conscientes como inconscientes. Por otro lado, David Batchelor (2000) define al color como “peligroso”, referenciando cómo el peso de las experiencias vividas en una sociedad influye su recepción y comprensión.



Fig. 6 Círculo cromático.

Un esquema o sistema de color es la combinación lógica, basada en el acomodo del círculo cromático (Fig. 6), de colores que se utilizan. En la Fig. 6 se presenta el círculo cromático básico, en conjunto con los colores complementarios (verde, naranja y morado) y los colores primarios en el centro.

González, Fernández y Cuevas (2005) definen un sistema de color como un conjunto de colores ordenados según una lógica y teniendo en las dimensiones o atributos que lo describen. Los artistas suelen hacer la selección de sus paletas de color de manera intuitiva, no siempre conociendo los efectos psicológicos o emocionales que cada color puede generar en el espectador, sin embargo, se sugiere conocerlos para evitar que una mala selección afecte la interpretación de la pieza.

En el diccionario de símbolos de Cirlot, se presenta que la Dra. Jolan Jacobi, tras estudiar el trabajo de Jung, describe al uso del color de la siguiente manera:

"La coordinación de los colores con las funciones (psíquicas) respectivas cambia con las diferentes culturas y grupos humanos, e incluso entre los diversos individuos." (en Cirlot, 1958:136).

La semiótica del color hace referencia al significado que se le da al color al verlo como un *signo*. La semiótica propone significado de los símbolos, iconos e índices. A través de la semiótica del color se busca definir lo que un espectador experimentará a la hora de percibir ciertos colores en una obra. A la hora de generar obras visuales, se hace una selección de colores a utilizar en las imágenes, esto en base a lo que se quiere expresar y a la manera en la que interactúan entre sí, basándose en los sistemas de color que se conocen y los atributos psicológicos y simbólicos de los tonos.

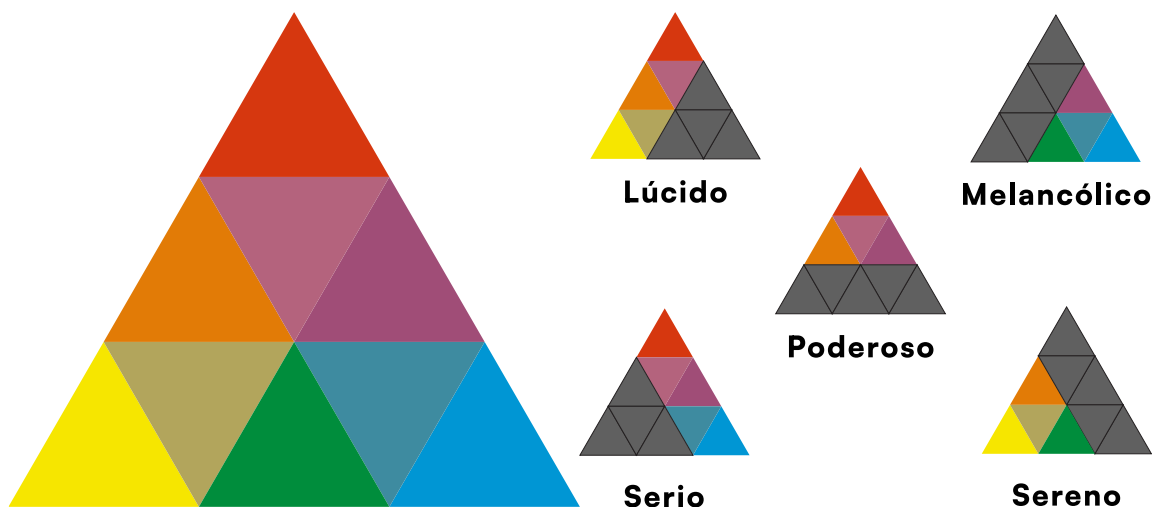


Fig. 7 Triángulo de Goethe.

Johann Wolfgang von Goethe, en 1810, creó un triángulo analítico de color (Fig. 7), cada color primario (rojo, amarillo, azul) en una de las esquinas del triángulo, con el resto de las divisiones teniendo los colores secundarios y terciarios, asignando emociones a cada color. Goethe enfatizaba en el entendimiento de la reacción humana a cada color. Su trabajo marcando los inicios de la psicología del color.

Tomando como ejemplo el rojo, puesto a que es el principal color presente en el trabajo propio, se tienen las siguientes interpretaciones; Luckiesh (1938) lo considera una señal de peligro puesto a que es el color de la sangre. Por su parte, Escudero (1975), lo ve como el color de la fuerza, el vigor, el valor y lo atractivo, el color de la intensidad afectiva y el afecto apasionado. Para Lüscher (1999) significa deseo y anhelo, la búsqueda del éxito, la fuerza de voluntad. Mientras que Graves (1952) lo asocia con emociones fuertes y lucha. Nunca podremos considerar las características de un color como absolutas sino siempre relativas al entorno. (Pawlik, 1999). Mientras que en el diccionario de símbolos de Cirlot (1958) se presentan los siguientes conceptos ligados al rojo: sangre, heridas, agonía, sufrimiento, purificación, vida y amor.

Considerando lo anteriormente mencionado, discernir el significado del color es un proceso fundamental en la experiencia humana, y todo color tendrá diferentes

significados, tanto positivos como negativos. La interpretación del simbolismo del color no siempre es universal, el entendimiento varía dependiendo del cruce de fronteras, sociedades y culturas.

Pastoureau comenta "...[el] color es un fenómeno social. La sociedad es la que "hace" al color, lo define, le da su significado, construye códigos y valores, establece su uso, y determina si es aceptable o no" (Pastoureau, 2001:10)

Medio

El medio es el material y las herramientas utilizadas por un creador para generar imágenes artísticas. Los materiales y herramientas evolucionan con el desarrollo de nuevos medios de creación. El término "medio" tiene connotaciones artísticas respecto superficie y material, y al mismo tiempo se refiere a los canales de comunicación.

David Hockney dice "la tecnología siempre ha contribuido al arte. El pincel es una pieza tecnológica. Pero las herramientas no crean imágenes por sí mismas. Las *personas* siempre han de crearlas." (2016)

La imagen que siempre ha sido una herramienta de persuasión, además de un campo de conocimiento en el ámbito de las disciplinas artísticas, actualmente se ve digitalizada y presentada en contextos virtuales, donde prácticamente cualquier persona es capaz de tener acceso a ella. Cada artista decide qué medio funciona mejor para la producción de su obra, en el caso del proceso artístico personal, se hace uso de tecnologías y elementos digitales para la producción visual.

Anteriormente, cualquier disciplina artística hacía uso del espacio físico de alguna manera: pintando sobre superficies, esculpiendo, capturando rollos de película, revelando fotografías, etc. Por lo que para muchos la falta de un objeto físico implica que el medio no es válido o no se puede considerar como un proceso artístico "real".

Evitando entrar en el debate respecto a la validez del medio, se siguen considerando las preocupaciones de Walter Benjamín respecto a la pérdida de

individualidad de la obra a la hora de presentarla a través de los nuevos medios digitales y el nacimiento de nuevos regímenes estéticos para la búsqueda de legitimidad de este medio en comparación a los métodos más tradicionales de producción.

La artista Lillian Schwartz, en el libro *The Computer Artist's Handbook*³ (1992), describe al uso de la computadora para la creación artística como “un suministro ilimitado de pinceles, colores, texturas, reglas de perspectiva y geometría tridimensional”.

Sin embargo, es de interés mantener en mente la realidad a la que los artistas y creadores contemporáneos se enfrentan, especialmente aquellos que trabajan medios digitales y utilizan plataformas online para la exposición de su trabajo. El arte digital tiene sus problemas específicos del medio, como lo es la falta de una pieza física “original” y la relación entre el proceso creativo del artista ocurriendo al mismo tiempo que procesos tecnológicos.

Las nuevas tecnologías son parte del trabajo artístico de muchos e igualmente, son un medio para el consumo del arte. En el arte digital, la computadora es la herramienta, la superficie y el material, e igualmente, el espacio de exposición. Lo cual distingue al medio de cualquier otro.

Contexto sociocultural

Una de las interrogantes centrales que se tienen es “¿De dónde nace la fascinación personal hacia el arte?” y en base a ella se llevó a cabo una introspección respecto a cómo surgió el interés por crear.

El arte está intrínsecamente relacionado con la cultura, se inspira de las tradiciones, valores y rituales con los que uno crece y que han existido por generaciones. El contexto sociocultural tiene un impacto profundo en el ámbito creativo, inspirando e informando las temáticas, técnicas y el simbolismo aplicado en las piezas que se producen.

³ Traducción: El manual del artista de computadora.

No solo se obtiene inspiración por parte de la mitología, folklor y normas sociales presentes en el entorno en el que el artista se desarrolla, sino que este también dicta los métodos, herramientas y materiales que este utiliza para crear. Algunos ejemplos históricos siendo las figuras de barro producidas por la cultura azteca y los tallados de madera de las máscaras africanas. Ambos reflejan el uso de materiales accesibles en el entorno de cada cultura.

En cada cultura se tienen interpretaciones específicas que se pueden aplicar a los materiales:

“Es necesario reconocer que el arte siempre se crea a partir de materiales específicos tanto naturales como artificiales, cada uno con sus propios significados y valores que vienen de la mano con usos culturalmente específicos, para ser moldeados en espacios culturalmente específicos.” (Summers, 1993:266)

Además, las técnicas artísticas seguido evolucionan en tándem con prácticas culturales, convirtiéndose funcionalmente en un registro del desarrollo sociocultural de la época. El arte funciona como un reflejo de identidad, tanto personal como cultural, es una ventana hacia las creencias, valores o experiencias de un individuo y su comunidad, la identidad cultural permea a las obras artísticas con significado.

Al mismo tiempo, el contexto temporal tiene impacto en el proceso artístico, la cultura digital y el acceso a la información, ya sea para mejorar la práctica o aprender más sobre ella, encontrando influencias creativas, etc. teniendo relevancia en el desarrollo como artista.

El concepto de arte se modifica a lo largo de las épocas, apegándose a los cambios en la sociedad y la cultura de la cual se es parte. Gombrich (1969:15) comenta que “el arte está insertado en la cultura y se ha de aceptar que en cada cultura se producen artes diferentes.”

Por años, académicos han considerado que cada era tiene un “espíritu” propio, una naturaleza única que le diferencia de otras épocas. A dicho concepto se le nombra como *Zeitgeist*, proviniendo el término del alemán *Zeit* “tiempo”, y *Geist* “espíritu” o “fantasma”. Es el resultado de todas las variables socioculturales que tienen un efecto en la manera en la que las personas piensan, lo que crean y la forma en la que se comunican.

Zeitgeist es el conjunto de las vivencias personales los individuos, los sucesos importantes que han ocurrido y los aspectos culturales, creencias, elementos tecnológicos, etc. El principal resultado de este es un cambio en el paradigma establecido, un cambio significativo en la manera en la que algo generalmente se realiza o se conoce. (*The Zeitgeist Movement Lecture Team*, 2014).

En “Esbozo de una Teoría de la Práctica” (1972) Pierre Bourdieu presenta el concepto de “*habitus*”, que se define como una entidad colectiva a través de la cual y sobre la cual se establecen y reproducen condiciones culturales. *Habitus* se refiere a “un sistema subjetivo, pero no individual, de estructuras, esquemas de percepción, concepción y acciones internalizadas por todos los miembros pertenecientes a un mismo grupo o clase” (Bourdieu, 1972:86).

Al igual que el *zeitgeist*, el *habitus* se desarrolla por medio de procesos sociales, no individuales, y según Bourdieu, es un proceso que inicia desde el ámbito familiar y se ve consolidado a través de otras instituciones, tanto educativas como laborales, por las que pasan los individuos de una sociedad específica. Según Arnold Hauser, en su libro *Fundamentos de la Sociología del arte* (1982), el individuo y la sociedad son prácticamente inseparables.

El valor de las obras artísticas surge de la expresión de una vivencia, la vida cambia y con ella cambia la realización estética. (Brest, 1945). El arte refleja la sociedad de la época donde se crea, por lo que no es posible separarlo de los aspectos culturales históricos y sociales.

Los artistas, son tanto productos como productores de la sociedad donde se desarrollan. Su principal función es la de ser un medio de expresión de los individuos, no tiene funciones permanentes ni inalterables, pero siempre es una combinación de aspectos históricos y vivencias individuales” (Genovesi, 2000).

Igualmente, Ortiz (1996) afirma que, gracias a la globalización y el uso de la tecnología, es posible la unificación del espacio artístico gracias a la facilidad de conexión entre los lugares y sus culturas. Una sociedad multicultural en el mundo globalizado permite expandir los límites creativos de los artistas, pero en la mayoría de los casos, sigue siendo necesario conocer el entorno sociocultural propio para la exposición del trabajo a espectadores con conocimientos o experiencias relativamente similares a la del creador.

El autoanálisis y la búsqueda de la identidad personal son temas relevantes en la época contemporánea. El arte, la cultura y el avance tecnológico contribuyen al desarrollo de nuevas comunidades, permitiendo a los individuos a expresar su identidad y conectar con otros con intereses y valores similares. Con un paisaje cultural moderno en constante desarrollo, el arte digital se ha convertido en una nueva manera de crear, consumir e interactuar con el arte.

El impacto tecnológico en el mundo del arte ha revolucionado la accesibilidad y distribución del trabajo artístico. A diferencia de los medios tradicionales donde un objeto físico es un requerimiento, necesitando un espacio específico para su consumo, como un museo o galería, el trabajo digital puede compartirse y ser apreciado fácilmente.

Desarrollarse en una sociedad tecnológica en constante desarrollo, en donde el conocimiento y la producción artística se ven más accesibles, innovadores e inclusivos tiene un impacto significativo en el proceso creativo.

Por lo que el trabajo personal se ve grandemente influenciado por la vivencia propia como creador desarrollado en la época actual, con acceso a avances tecnológicos y el alcance que el internet provee.

CÁPITULO 3

ELEMENTOS METODOLÓGICOS

Posterior a la revisión de los elementos conceptuales y teóricos pertinentes al proyecto, se analiza una obra de autoría propia, documentando la selección de herramientas utilizadas, además de realizar pruebas de estilo para seleccionar los elementos que se consideran adecuados para la pintura final. Se busca analizar el proceso creativo desde la conceptualización, la selección de elementos visuales y paletas de color, e igualmente, consideraciones respecto a la elección de las herramientas de trabajo y los materiales.

En el estudio se presenta el proceso de creación que se sigue a la hora de realizar obras, desde la conceptualización, la selección de los elementos a representar, los colores, la elección del medio, etc.

Según Arnau (1995:27) el diseño de investigación se puede definir como “un plan estructurado de acción que está orientado a la obtención de información relevante a los problemas planteados”. El proyecto de investigación-creación que se está trabajando es una investigación de tipo cualitativo en el arte. Se conoce como investigación en arte a aquella en la que la práctica artística contribuye de manera original a lo que ya se conoce, Schön (1983) comenta que esta no asume distancia entre el investigador y la práctica artística, puesto a que esta es una parte indispensable para el proceso y la obtención de resultados.

Los elementos centrales en una investigación artística, y que igualmente se verán definidos con el trabajo personal, son:

- *Objeto*: La obra.
- *Proceso*: El desarrollo y la producción de la pieza.
- *Contexto*: El entorno cultural en el que se desarrolla el trabajo.

Tipo de investigación

El proyecto se considera un trabajo de investigación basado en las artes, o *Arts-Based Research* (ABR). Este tipo de investigación se considera pluralista, ofreciendo la posibilidad de hacer uso de diversos métodos o procesos creativos para la obtención de información. Las aplicaciones de este tipo de investigación varían dependiendo de la disciplina y el contexto del estudio. La investigación basada en artes se define simplemente por su uso de las artes como modelos de indagación, así como métodos de investigación (McNiff, 1988:15).

La investigación basada en las artes permite enfocarse en el arte como modo de investigación personal, motivado por el deseo de explorar y llevar a cabo un proyecto priorizando a uno mismo, antes que a la audiencia interesada (Rowling, 2010). El diseño de investigación en un trabajo basado en las artes difiere en la disciplina artística elegida para presentar los resultados, sin embargo, algo común entre este tipo de trabajos es que la información se presenta en un formato estético (algunos ejemplos siendo una pintura, poema, historia, fotografías, etc.) (Barone, 2012).

La investigación basada en las artes es considerada relativamente nueva y un campo emergente en el ámbito académico, sin embargo, es posible afirmar que una gran cantidad de artistas a lo largo de la historia hacían uso del trabajo artístico como medio para el análisis, la interpretación y la crítica de la sociedad donde se desarrollaban.

Profundizando en el uso de la investigación basada en las artes en ámbitos académicos, Eisner (1998) argumenta que hay diferentes formas del saber, que el conocimiento se crea, no se descubre, por lo que al incrementar las maneras en las que se indaga se generan más formas de investigar, describir e interpretar el entorno. Como seres humanos complejos, en muchas ocasiones no es posible responder a ciertos cuestionamientos de manera analítica y concreta, sin embargo, es posible comunicar conocimientos no solo de manera verbal, sino también a través de otros medios.

Eisner (1998), además de otros investigadores, afirman que haciendo uso de las artes es posible invocar respuestas multidimensionales, tanto por parte de los artistas como de las audiencias, permitiendo a las personas inmiscuirse más profundamente en el proceso de investigación, muchas veces sintiéndose más cómodas durante el proceso de investigación, es por esto por lo que algunos investigadores hacen uso de este tipo de metodología para obtener, procesar y compartir experiencias que quizás no hubiesen sido posibles de conseguir al utilizar métodos más tradicionales.

En general, existen muchas razones para hacer uso de este tipo de método de investigación, Coemans y Hannes (2017), encontraron resultados positivos al trabajar con comunidades vulnerables, comentando que el uso de ABR incrementaba el interés por parte de los participantes ya que la jerarquía entre el investigador y el participante disminuía, promoviendo espacios seguros para discutir temas sensibles, priorizando los aspectos positivos de la experiencia de investigación para la obtención de información. Otros investigadores, como Majid y Kandasamy (2021) llegaron a una conclusión similar: esta metodología genera proyectos en los que las audiencias son más participativas, ayudando a obtener más información respecto a lo que la comunidad participante necesita y la mejor manera de diseñar intervenciones.

En la era digital contemporánea, el trabajo creativo puede llegar a audiencias muy extensas, por lo que es posible incluso hacer uso de ello como parte de una investigación basada en artes, ya que este medio no solo permite al espectador compartir más de sí mismo de una manera menos intimidante (como podría ser otro tipo de metodología), sino que le invita a expandir su entendimiento de la experiencia humana al considerar perspectivas diferentes a la propia, mientras se yuxtaponen creencias preexistentes con las de alguien más (Lapum, 2018). Igualmente, la investigación basada en las artes, a diferencia de otras metodologías, tiene el potencial de eliminar barreras de comunicación, al ofrecer alternativas accesibles e inclusivas para compartir perspectivas y experiencias. Con esto ayudando a aquellos que se comunican de maneras poco convencionales o fuera de lo que uno consideraría el estatus quo.

En el extenso campo de la investigación basada en las artes, existen dos enfoques principales: Haciendo uso de una o más disciplinas artísticas a manera de herramienta para estudiar un problema social, como proceso para obtener información y analizarla, para presentar los resultados, o un como un conjunto de todos estos aspectos. En el segundo enfoque la investigación es sobre las artes mismas, una búsqueda para la comprensión o para ser capaz de describir los diferentes significados que puedan presentarse en una pieza o disciplina artística. (Greenwood, 2021). En ciertos casos es posible combinar ambos enfoques, si la investigación lo demanda.

Para este proyecto, se analiza el proceso creativo que se siguió para la creación de piezas visuales, considerando y definiendo el motivo por el cual se tomaron las decisiones que se tomaron, las herramientas, los elementos presentes en una imagen y la manera en la que se interpretan. Principalmente se procura responder a los cuestionamientos ¿qué se representa? y ¿cómo se presenta? en las piezas visuales producidas.

Dentro de los motivos centrales por los que se consideró realizar un trabajo utilizando la investigación basada en artes como metodología: por una de las características pertenecientes a este tipo de investigación mencionadas previamente. Permite exponer temáticas que quizás no sean particularmente sencillas de comentar de manera verbal, pero sí se es capaz de representarles a través de la disciplina artística, al mismo tiempo manteniendo a la obra y al proceso creativo como enfoque central de la investigación.

Igualmente, en conjunto con los elementos visuales, se considera profundizar sobre los aspectos técnicos, la selección de los materiales utilizados para la creación y cómo la elección del medio de exposición juega un papel relevante en la comprensión por parte del espectador.

Como parte del proceso de trabajo se pretende ahondar sobre algunos de los procesos que se atraviesan durante la producción creativa de imágenes. Se contextualizan los principales conceptos a considerar en la creación y

conformación de una pieza visual, estructurando un sistema de representación para el análisis de la obra.

Se considera seguir el siguiente orden:

- *Conceptualización teórica:* En esta etapa se realiza la investigación de los fundamentos de la imagen y las bases necesarias para la creación de un sistema de representación visual que se aplicará a las obras que se harán.
- *Análisis del proceso creativo:* A manera de documentación durante la realización del trabajo creativo.
- *Creación de la obra:* Compleción de la pieza visual.

En la *Tabla 1*, se reúnen algunos de las fases procesales y las consideraciones a tomar en cuenta en cada uno de ellos. Se considera que puede expandirse mediante el proyecto avanza, sin embargo, estos son algunos elementos sustanciales para tomar en cuenta.

PROCEDIMIENTO	CONSIDERACIONES
• Selección de temática • Obtención de referencias gráficas (fotografías o bocetos previos de referencia)	• Reflexión personal respecto al concepto de la pieza • Poses y comportamiento de formas y luces
• Selección de estilo a utilizar • Consideración de paleta de color y temperatura	• En base al concepto, se considerará qué estilo de trabajo funciona para las piezas. • Paleta de color fría, cálida o mixta.
• Selección de herramientas técnicas de trabajo y programa gráfico • Elementos técnicos	• Tableta gráfica, <i>lpad</i>, Mezcla de medios (boceto tradicional procesado digitalmente, etc.) • Formato de exportación (png, jpeg, etc.)

Tabla 1 Elementos procesuales y consideraciones.

CÁPITULO 4

PROCESOS DE CREACIÓN

Como parte de la metodología del proyecto, el abordaje y análisis de los procedimientos se realizará un análisis de cada elemento de relevancia dentro de la composición de una obra, esto a través de pruebas y muestras documentadas a lo largo del proceso creativo.

Categorías de análisis

A continuación, se representa gráficamente la manera en la que se considera que el proceso creativo, el análisis de la obra y su interpretación se ven relacionados con la obra en sí.

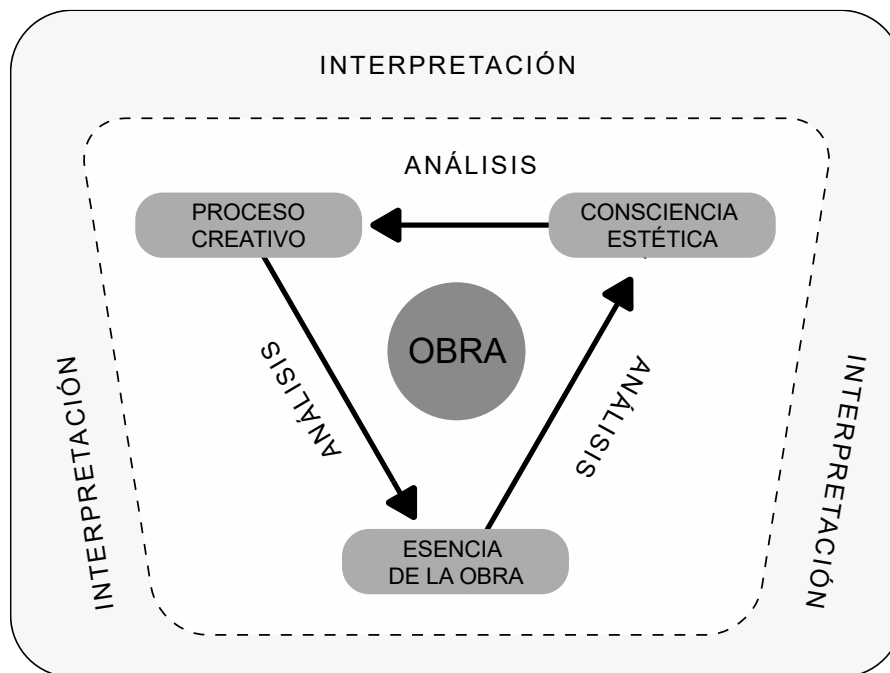


Fig. 8 Elementos centrales para el proceso creativo y su análisis. Autoría propia.

Sistema de representación

Identificando los elementos centrales en el desarrollo del estilo propio, es posible definir aquellos lineamientos que permiten a un creador representar una escena. Son características seleccionadas de manera consciente durante la práctica y el desarrollo del proceso creativo. Estos lineamientos son las bases para la sistematización de un estilo. Tomando en consideración el trabajo propio se genera una lista de categorías de análisis que aplican a la obra personal, estas podrán verse adaptadas- ya sea eliminando o agregando elementos- al trabajo de cualquier otro creador en caso de que busque esquematizar su proceso creativo de manera más teórica.

Para el sistema de representación personal se definieron las siguientes categorías:

- *Color*
 - Teoría y simbolismo
 - Esquema de color
- Elementos visuales presentes
 - Particularidades anatómicas centrales.
 - Símbolos: Ojos
 - Abstracción
- Técnica
- Composición
 - Equilibrio
 - Líneas

Este sistema de representación está personalizado al trabajo digital propio, sin embargo, es posible adaptarlo para que cualquier artista que pretenda esquematizar su propio proceso creativo pueda hacer uso de él, removiendo o añadiendo categorías que apliquen a su obra y forma de trabajar.

A manera de ejemplos de uso: un artista de collage podría añadir una categoría definiendo sus materiales y porqué la seleccionó, un pintor al tradicional podría añadir textura y superficie como parte de su sistema de representación personal. Incluso alguien más que trabaje de manera digital como uno, si su estilo se ve más centrado en paisaje, puede reemplazar las subcategorías dentro de los elementos visuales presentes por algo que se apege más a su obra. En general, es una base cuya funcionalidad parte de la personalización para las necesidades individuales del artista que desee teorizar su proceso de creación.

Documentación e interpretación

El proceso creativo inicia con una serie de pruebas, cuyo principal propósito es llegar a la selección del estilo a utilizar para las imágenes, así también como para elegir qué herramientas se consideran las más adecuadas para el proyecto. Ser capaz de representar visualmente lo que se desea implica poseer habilidades específicas de la disciplina, en el caso del trabajo visual personal, la figura humana y los retratos, autorretratos gran parte del tiempo, se encuentran presentes. Durante esta fase de “pruebas”, se hizo uso de diferentes materiales y técnicas, esto para generar una bitácora donde se almacenen los diferentes bocetos preliminares para después reflexionar respecto a los elementos que se busca mantener para el trabajo final.

Se generan bocetos preliminares para consideraciones de estilo y color, comenzando con métodos tradicionales para después llevarlos al medio preferido de creación, haciendo uso de herramientas tecnológicas de creación gráfica.

Para la selección de las herramientas, se utiliza cada uno de ellos y en base a las ventajas y desventajas que cada uno presenta, se define la manera en la que se desarrollarán las piezas. Los primeros bocetos se realizaron a manera de *warm-up* con técnicas tradicionales, utilizando como herramientas y materiales un cuaderno de dibujos, acuarelas, madera, acrílico y lápices de color.

Respecto a elementos visuales que se pueden apreciar en las imágenes (anexas más adelante), se le suele dar relevancia a la figura humana, específicamente al rostro humano, se busca centrarse en los ojos y la expresión del sujeto. Igualmente, otro particular anatómico de interés son las manos, por lo que para la serie final se considera que la composición contenga y detalle estos elementos. Gran parte de los elementos presentes son seleccionados considerando el simbolismo detrás de ellos. Referenciando el Diccionario de símbolos de Juan Eduardo Cirlot, 1969.

En el aspecto estilístico, son retratos, autorretratos más específicamente, cuyo elemento central es la mirada que en realidad no parece apuntar a nada que el espectador pueda ver, se busca expresividad y sin definir exactamente el *porqué*. Son interpretaciones de emociones humanas, algunas representadas de maneras más abstractas o sutiles que otras, presentando elementos que distorsionan los rostros de los personajes.

En cuanto al uso de color, aún se está en proceso de seleccionar una paleta específica, sin embargo, los azules, púrpuras y, especialmente, una variedad de tonalidades rojizas suele estar presentes incluso en los primeros bocetos de prueba de estilo donde se hace uso de color.

En la *Tabla 2*, se estructuran las estrategias de trabajo que se han seguido en el proceso de pruebas para precisar las técnicas, los instrumentos y las herramientas que se han estado utilizando durante este proceso de bocetaje preliminar.

Estrategia	Técnica	Instrumento	Herramientas
1.-Retratos/ Autorretratos bocetados rápidamente con medios tradicionales.	Obtención de imágenes de referencia, fotografías propias principalmente. Bocetos rápidos para jugar con la manera en la que se busca representar las figuras.	Bitácora procesual, carpeta digital en tableta para fácil acceso y expansión del trabajo. Registro fotográfico. Pruebas físicas.	Cuaderno de <i>dibujo mixed media</i> , acuarelas, teléfono (para fotografías), <i>Ipad</i> .
2.-Utilización de herramientas digitales para facilitar el proceso.	El proceso se lleva a cabo igual, pero haciendo uso de tableta gráfica y realizando piezas digitales. Probar diferentes aplicaciones y herramientas a la mano. Comenzar a considerar <i>paletas de color</i> .	Bitácora procesual, carpeta digital. Registro fotográfico. <i>Time-lapse</i> del trabajo registrado en la aplicación de dibujo.	<i>Ipad Pro 4, Apple pencil 1, Procreate.</i> <i>Macbook Pro 2015, XP-Pen Artist 15.6 Pro, Clip Studio Paint.</i>
3.-Realización de pinturas digitales con el proceso más adecuado en base a las pruebas.	Haciendo uso de la paleta seleccionada y el estilo que más se acople a lo que se busca.	<i>Time-lapses</i> , carpeta digital. Bitácora procesual.	<i>Ipad Pro 4, Apple pencil 1, Procreate.</i> <i>Macbook Pro 2015, XP-Pen Artist 15.6 Pro, Clip Studio Paint.</i>

Tabla 2 Estrategias, técnica, instrumentos y herramientas utilizadas durante el proceso.

Bitácora y pruebas de estilo

A continuación, se presentan imágenes de algunos de los bocetos de prueba que se han realizado hasta ahora, se incluyen también algunos comentarios sobre cada uno.

Pruebas de estilo: Bocetos tradicionales



Fig. 9 Prueba de estilo 1: Acrílico sobre madera. Autoría propia.

Primer boceto realizado como representación de los elementos figurativos que se consideran de interés: La figura humana como imagen central, la utilización de tonalidades azuladas para sombras y ciertos elementos en color rojo.

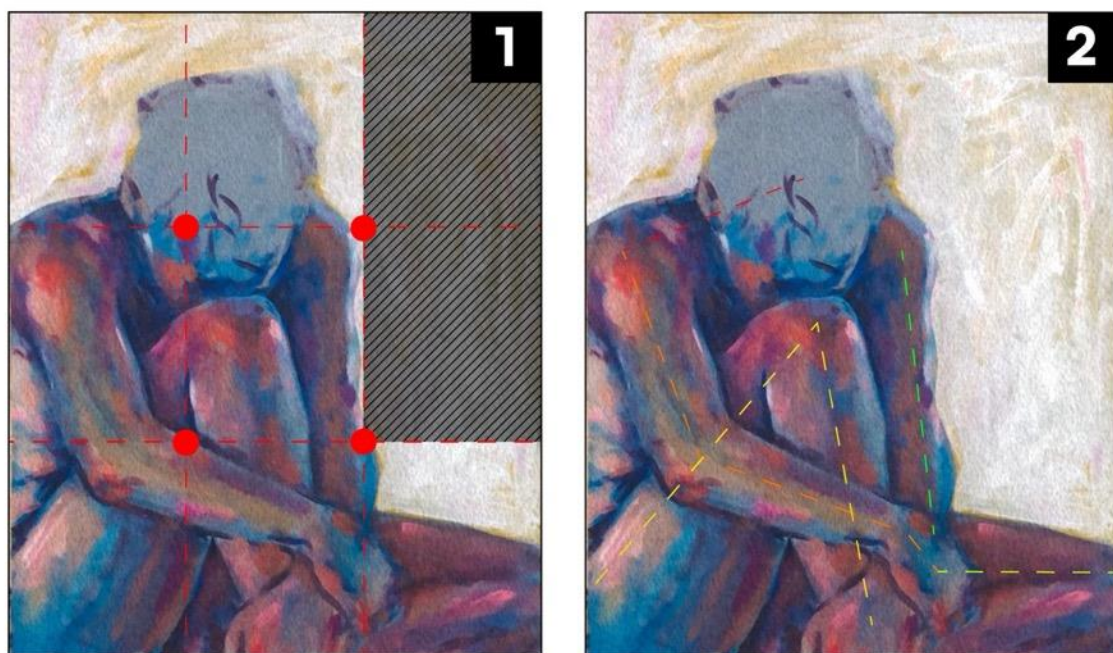


Fig. 10 Elementos de composición considerados. Autoría propia.

En este caso el rostro no tiene mucho detalle, sin embargo, respecto a composición— el concepto era tener una composición *en L*, teniendo presente el uso del espacio negativo en acompañamiento de una figura saturada para acercarse a esa idea (Fig. 10.1). Igualmente se utilizan los ángulos y las líneas marcadas con las extremidades (Fig. 10.2).



Fig. 11 Pruebas de estilo #2 - Acuarela sobre papel, y #3 - Acrílico sobre papel. Autoría propia.

Pruebas de estilo utilizando la distorsión como parte de los elementos centrales de la imagen. Para ambos se utilizó el mismo concepto: se tienen dos rostros similares conectados entre sí. Ligeramente inspirado por los autorretratos dobles de Egon Schiele (Fig. 12) donde se presentan dos versiones de uno mismo.

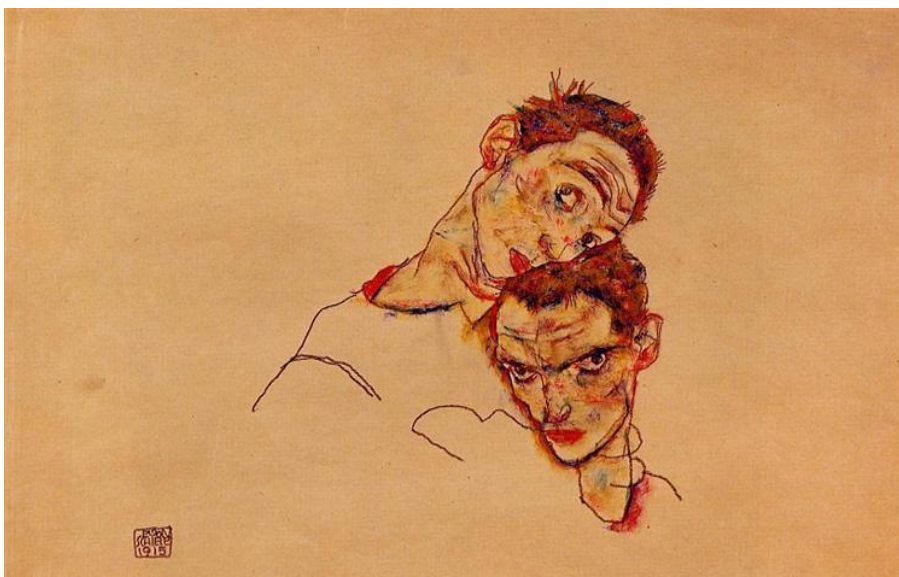


Fig. 12 Autorretrato doble por Egon Schiele, 1915.

En las pruebas de estilo (Fig. 11) las emociones controladas y la figura humana, el rostro en este caso, siguen siendo la temática central. Se utilizan principalmente variaciones del color rojo y algunos púrpuras.

Se juega con la simetría al duplicar el rostro y los elementos en ambos lados, teniendo la imagen dividida justo en el centro con el elemento de distorsión.

A pesar de que estos dos bocetos fueran realizados en base a la misma idea se tienen algunas variantes entre los dos.

El primer boceto (Fig. 11.1), en acuarela, su composición se ve dividida en tres verticalmente (Fig. 13.1), con los ojos, la base de la nariz y el labio inferior marcando las líneas imaginarias que marcan cada sección. Mientras que en el segundo boceto (Fig. 11.2), en acrílico, la composición se ve dividida en tres también, pero de manera horizontal (Fig. 13.2). Con cada columna teniendo elementos definidos — la primera columna marca un rostro, la columna central representando la conexión entre ambos y teniendo la mayor parte de los elementos abstractos, y la tercera contiene al otro rostro.



Fig. 13 Elementos de composición en pruebas de estilo #2 y #3. Autoría propia.



Fig. 14 Prueba de estilo #4. Acuarela sobre papel.

Igualmente, se juega con un elemento de distorsión, también en el ojo del personaje. En este caso, se hizo con la idea de quizás tener una paleta diferente a la que usualmente se utiliza, esta paleta de color juega con colores complementarios, teniendo azules y naranjas principalmente, en vez de los tonos más rojizos que comúnmente se tienen en el trabajo personal.

Se mantiene la idea de que el rostro humano sea el tema central de la imagen.

Pruebas de estilo: Bocetos digitales

Tras realizar algunas pruebas con métodos tradicionales, se decide comenzar a pasar los elementos principales que se consideran adecuados para la producción de imágenes para el proyecto. Algunos de estos elementos son el juego con la composición en base a la regla de tercios, elementos de distorsión, la figura humana, el rostro y elementos anatómicos específicos como elementos centrales (manos y ojos principalmente).

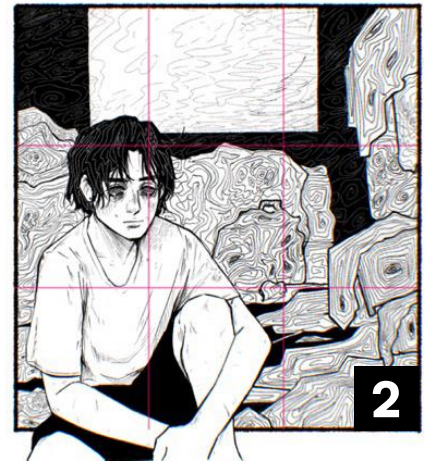


Fig. 15 Prueba de estilo #5. Boceto digital en blanco y negro, centrándose en el uso de la línea. App "Procreate" en Ipad. Autoría propia.

Boceto en blanco y negro, cuyo propósito central es hacer uso de la línea y aplicar leyes de composición para la estructuración de la imagen. Además de jugar con el acomodo de los planos espaciales y los contrastes para definir sombras/luces sin el uso de tonalidades intermedias.

Para esta imagen se utiliza la regla de tercios (Fig. 15.2) para el acomodo del peso visual, rellenando dos tercios (tanto de manera horizontal como vertical) con el personaje, además de hacer uso del acomodo del espacio en el fondo para hacer una forma de L invertida que guía al ojo del espectador al centro de atención, el personaje (Fig. 15.3). Además del juego con texturas y líneas que crean figuras icónicas y hacen que se tenga una imagen interesante.



Fig. 16 Prueba de estilo #6. App: Clip Studio Paint, en Monitor Gráfico XP-Pen Artist 15.6 Pro. Autoría propia.

En esta prueba se tiene una imagen un tanto más completa, de nuevo, los elementos que se busca mantener son la mirada, elementos anatómicos como las manos y el elemento de distorsión. La paleta de color se va a las tonalidades rojas, lo cual se considera que será un elemento presente a la hora de realizar las imágenes finales para el proyecto de investigación-creación.

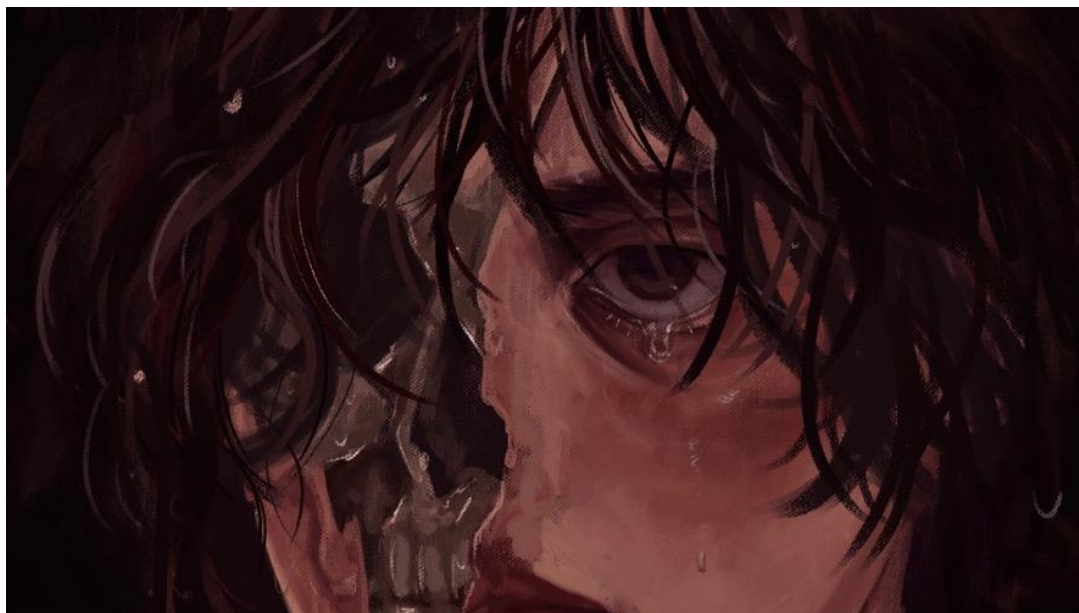


Fig. 17 Prueba de estilo #7. App: *Clip Studio Paint*, en Monitor Gráfico XP-Pen Artist 15.6 Pro. Autoría propia.

Finalmente, esta última imagen se acerca más a lo que se piensa que será el proceso de creación adecuado para el trabajo. A pesar de que está en las primeras etapas, se mantiene el elemento de la mirada, los tonos rojos y las manos. En base a los ejemplos anteriores se realizaron las consideraciones de realizar las obras pasando por el siguiente proceso:

1. Boceto haciendo uso del *Ipad* y la aplicación de *Procreate*. En esta parte del proceso se define el formato (cuadrado, vertical, etc.), la pose, y los colores base.
2. Se transfiere el boceto a *Clip Studio Paint* para ser trabajado de manera más formal, teniendo la opción de hacer uso de más capas y herramientas gráficas más profesionales.
3. Se pretende mantener la paleta de color centrada principalmente en tonos rojos. Se parte de una imagen figurativa y a lo largo del proceso se aplicará abstracción y distorsionarán algunos elementos, para mantenerlo como un aspecto central del estilo personal.

CÁPITULO 5

PROCESO CREATIVO - ANÁLISIS DE LA OBRA

Posteriormente a las pruebas de estilo realizadas se hace la selección de los elementos para la pieza producida, se contemplan los resultados obtenidos a partir del análisis realizado. Se toman en cuenta los elementos definidos como parte del sistema de representación generado previamente.

Conceptualización

Gracias a las pruebas de estilo se definieron los conceptos centrales, además del rostro, que se pretende mantener:

- Hacer uso de las extremidades para marcar líneas a seguir con la mirada (Fig. 10.2).
- Elementos de distorsión representados de manera abstracta como “desvanecimiento” o “derretimiento” que une un elemento con otro (Fig. 11, Fig. 16).
- Símbolos específicos: ojos (Fig. 11).
- Paleta de color cohesiva, relativamente limitada, en tonalidades rojizas (Fig. 16, Fig. 17).

A partir de esto, como parte del proceso y previo al bocetaje se realizó una breve sesión fotográfica para la generación de imágenes a modo de obtención de referencias visuales del autor sobre las cuales trabajar y mantener parte de la semejanza al mismo.

Bocetos

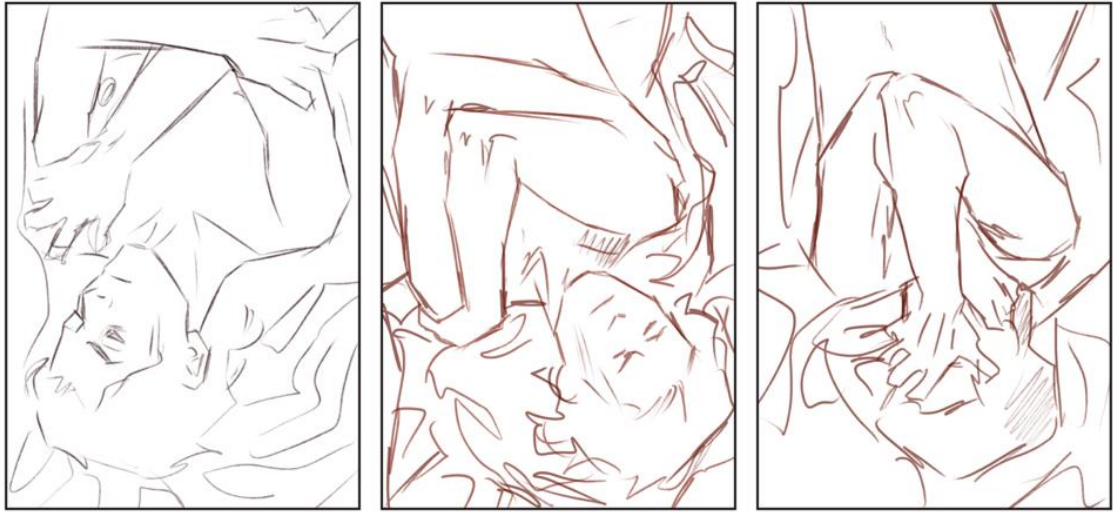


Fig. 18 Bocetos digitales. Clip Studio Paint.

En la fase de bocetaje se definieron aspectos centrales:

- El formato a trabajar la pieza: formato vertical, retrato. El tamaño siendo de 3000x4295px a 300dpi.
- Cómo presentar los elementos por representar, el elemento central por supuesto siendo la persona. En el encuadre se mantienen particularidades anatómicas de interés: Brazos, manos, y en especial, rostro y ojos.
- Para el fondo se consideran elementos de abstracción, el concepto de fluidez en mente.
- En aspectos específicos del medio – digital en este caso – se define el programa creativo a utilizar: *Clip Studio Paint*. Así como los pinceles usar, se seleccionó un *set* que simula la textura de pinceles tradicionales, además de la creación de un par de pinceles de autoría propia para asegurar la obtención del resultado final que se busca.

A partir de aquí se enfocará en el trabajo producido a partir del primer boceto (Fig. 19).



Fig. 19 Boceto a trabajar para pieza final.

En cuanto al contenido de la imagen: Busto de una figura humana descubierta, reposando sobre mantas, brazos cruzados sobre el pecho, rostro girando hacia la izquierda, el principal motivo por el que se dio prioridad a este boceto sobre los otros es debido a que presenta rasgos que se buscaban representar en la obra: El rostro se observa claramente, además de que se mantiene el elemento de los ojos y la mirada.

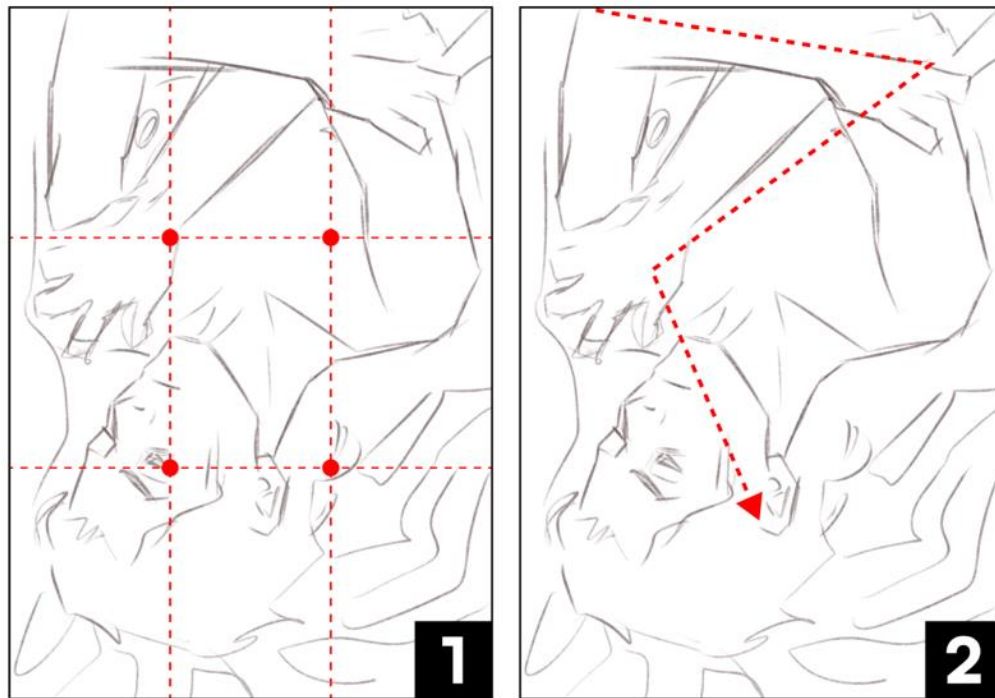


Fig. 20 Elementos de composición en el boceto seleccionado.

Respecto a la composición, se hace uso de la regla de tercios para ayudar a guiar la mirada del espectador y definir qué áreas se consideran más relevantes: la mano, el área del pecho, el ojo y el área donde la figura se conecta con el fondo (Fig. 20.1). Al mismo tiempo, haciendo uso de la figura y sus particularidades anatómicas para marcar una línea a seguir. (Fig. 20.2)

El trabajo de pintura se trabaja en *Clip Studio Paint*. A manera de contextualización, se presenta una captura de la interfaz (Fig. 21) y los elementos que, personalmente, se consideran más relevantes a la hora de trabajar en un programa de arte digital.

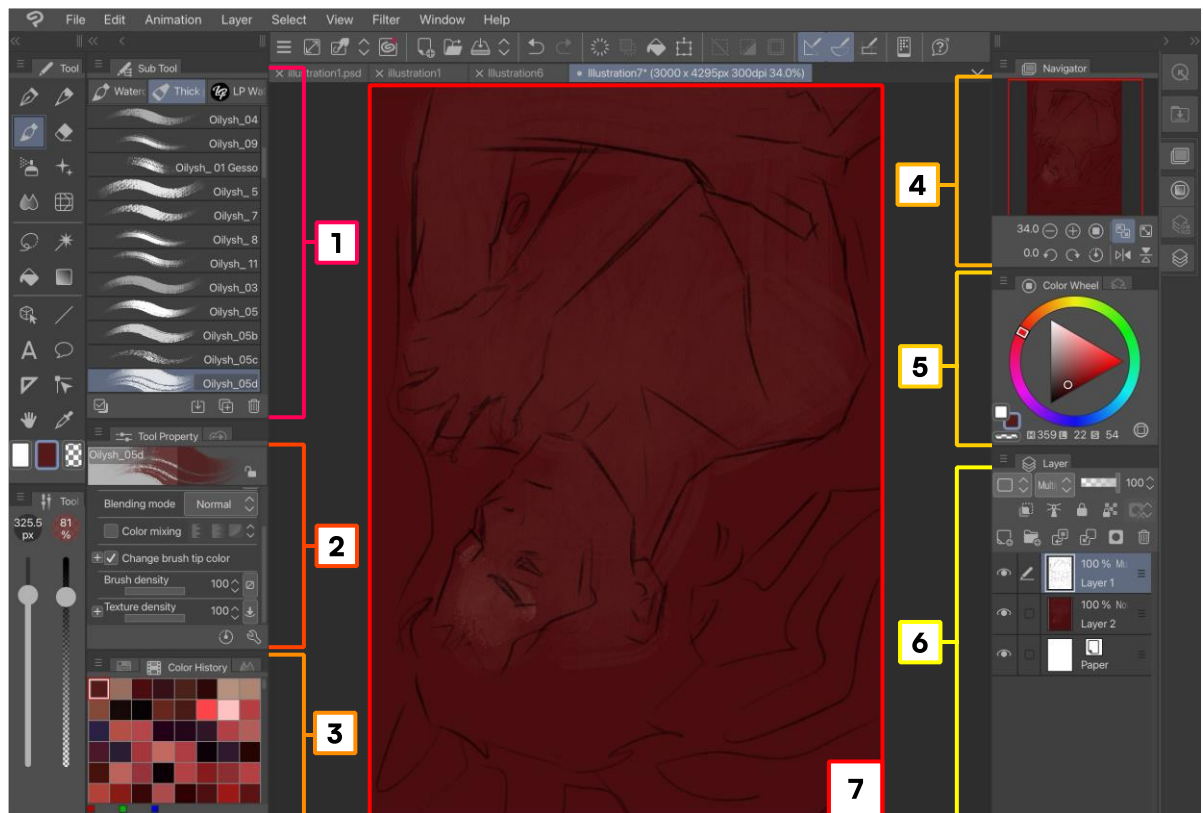


Fig. 21 Interfaz del programa a utilizar: Clip Studio Paint.

- Panel de pinceles (Fig. 21.1).
- Configuración del pincel seleccionado (Fig. 21.2), donde se modifica tamaño, opacidad, etc.
- Panel de colores recientes (Fig. 21.3).
- Navegador (Fig. 21.4). Para hacer *zoom*, rotar, etc.
- Rueda de color (Fig.21.5)
- Panel de capas (Fig. 21.6).
- El lienzo (Fig. 21.7). El área de trabajo.

La obra



Fig. 22 Autorretrato. Autoría propia.

La producción artística y los procesos que se llevan a cabo durante la creación de obras son únicos, cada artista representa ideas y significados de manera distinta a los demás. Con toda acción y decisión busca expresar una idea o concepto personal del creador.

La actividad artística es el potencial único y universal de todo organismo humano. Defino a la actividad artística como la decisión de un individuo de utilizar un medio particular como expresión externa de imaginación interna, emociones, e ideas que son únicas de ese individuo. Se han escrito volúmenes sobre la naturaleza de la creatividad y el proceso creativo. Sin embargo, no importa qué tan diferentes sean en cuanto a definiciones o énfasis, todos están de acuerdo que el producto final contiene una impresión del creador (Sarason, 1990:1).

Como se mencionó anteriormente, la obra (Fig. 22) es un autorretrato. Como elemento central se tiene a la figura. A pesar de que toda obra tiene un proceso de conceptualización y se realizan decisiones previas al trabajo de producción, como los elementos mencionados en el apartado de *Bocetos*, la toma de decisiones espontáneas mientras se pinta es parte fundamental del proceso creativo personal.

El estilo en el que se presenta se considera semi-realista, una pintura digital con elementos surrealistas, haciendo uso de los elementos centrales definidos con anterioridad. Se juega con el uso de texturas y pinceles creados por uno mismo específicamente para añadir ciertas texturas que se deseaban, pinceles tipo rastro, con líneas paralelas (Fig. 23.).

El rostro es un elemento central de todo autorretrato, de acuerdo con el Diccionario de Símbolos de Cirlot (1958), simboliza la aparición de lo anímico en el cuerpo. Las fluctuaciones de los estados de ánimo, particularmente reflejados en la mirada.

Dentro de los elementos simbólicos, además de los ojos de la figura en sí, se tienen ojos representados de manera abstracta en diferentes áreas de la obra.

Los ojos siempre han sido una manera de representar alerta, perspectiva contemplación. Los ojos no solo representan observar, sino también ser observado. Muy aplicable a la hora de crear una obra basada en uno mismo, es tener el conocimiento de que no solamente la pintura, sino también uno mismo como creador, se ven observados e interpretados por el espectador. También Cirlot (1958) define la multiplicidad de ojos como una alusión a la descomposición y multiplicidad psíquica.

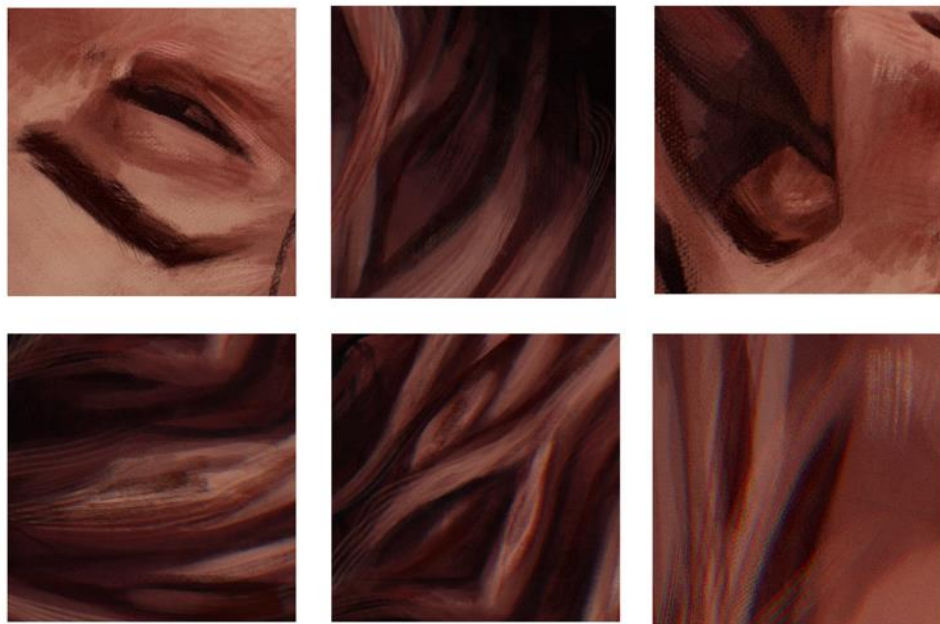


Fig. 23 Detalles del autorretrato: Ojos.

En conjunto con el concepto de descomposición de la psique se hace uso de elementos de abstracción, literalmente ‘desvaneciendo’ a la figura y volviéndola parte del fondo (Fig. 24). A través del uso estratégico de elementos simbólicos y escenarios oníricos se pretende representar un estado emocional (Jo & Kim, 2023).

De acuerdo con Tang (2024) los artistas hacen uso de técnicas de distorsión para representar temas de metamorfosis, de inestabilidad o experiencias surreales. De acuerdo con Borowicz(2024) el surrealismo se separa del realismo debido a su enfoque poco convencional, haciendo que el espectador genere una relación

más emocional con la pieza y pase más tiempo observándola. Similarmente, Flit-terman-Lewis(1993) también aseguraba que los elementos artísticos surrealistas creaban más participación por parte del espectador ya que generan curiosidad e intriga.

Un aspecto fundamental en las expresiones surrealistas es el simbolismo, que busca reforzar el uso de aspectos abstractos para transmitir significados. Por ejemplo, representar algo derritiéndose o desvaneciéndose para comunicar fluidez o progresión de tiempo. (Tang, 2024).

El autorretrato trabajado, a pesar de ser una representación de una figura humana, se busca presentarlo como una escena no situada en la realidad. Todos los elementos se ven combinados como parte de un todo. Los elementos de distorsión buscan representar la *fluidez*. Fluctuaciones en las emociones, en el *ser*.

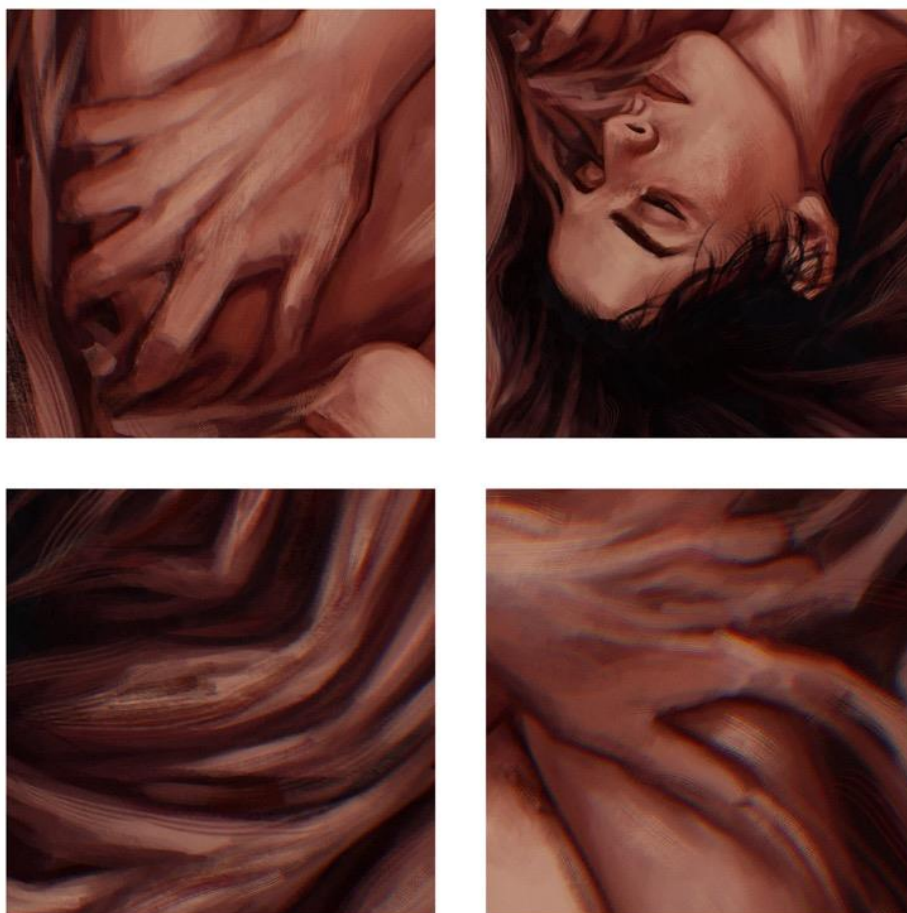


Fig. 24 Detalles del autorretrato: Elementos de abstracción.

Los elementos de composición (Fig. 20) se mantienen. haciendo uso de la regla de tercios y marcando líneas con las extremidades. También se hace uso de elementos surrealistas de abstracción que combinan al sujeto con el fondo, y funcionalmente alejan la mirada del espectador de la figura central.

Color

El color es un elemento esencial de la expresión estética y cada color evoca emociones distintas en el espectador. El simbolismo de los colores y sus significados varía entre culturas.

En el autorretrato (Fig. 22). La paleta de colores (Fig. 25) consiste en tonalidades rojizas. La pieza incluso se inició con una base roja como se aprecia en la Fig. 21.



Fig. 25 Paleta de colores generada a partir del autorretrato.

El color rojo, como todo color, tiene una vasta variedad de simbolismos y significados. Generalmente representa emociones intensas y se ve asociado con elementos como el fuego, la sangre, el amor, energía, la vida, pasión, peligro, fuerza, agresividad, dominancia, furia e incluso el pecado.

Por supuesto la manera en la que se interpreta depende de la cultura. Por ejemplo, en China el rojo representa la felicidad y prosperidad, en Japón la vida, el coraje y la justicia, en culturas occidentales representa el amor, peligro, pasión, etc. Es un color ambivalente, y su interpretación depende del contexto en el que se presenta.

En la clasificación de W. Turner el rojo representa tanto a la vida como a la muerte, en ambos casos asociado con la sangre. (Turner, 1983).

En conjunto con tomar al rojo por su conexión con emociones intensas, y los conceptos de vida y muerte, otra de las motivaciones principales para la selección de los colores y la iluminación fue representar la escena sin insinuar una hora del día específica. Se pretende que se considere una escena sin una temporalidad asignada, onírica y no basada en la realidad, abierta a la interpretación por parte del espectador.

CONCLUSIONES

El trabajo de investigación aborda el proceso de creación propio y lo analiza de una manera más objetiva a través de la documentación del proceso creativo llevado a cabo para realizar una obra de autoría propia.

A pesar de que al trabajar obras artísticas siempre se tiene una idea de cómo se desarrolla el proceso de creación, al documentarlo y teorizarlo se encuentran respuestas interesantes a las interrogantes centrales detrás de la investigación.

El proyecto surge a partir del cuestionamiento *¿Cuál es el origen y cómo se generan mis imágenes?* produciéndose a partir de la reflexión respecto a porqué se decidió comenzar a representar imágenes, *qué* las inspira y cómo se utiliza el trabajo creativo como manera de representarse a uno mismo y conectar con el mundo. A partir de estas ideas fue que se inició el cuestionamiento de cómo es que una pieza personal es creada, desde el desarrollo de la idea hasta la conclusión de la obra.

Cabe mencionar que para este proyecto se trabajó de una manera distinta a la que usualmente se hace, el proceso de creación personal suele ser mucho más “en automático”, haciendo cambios y correcciones en el momento, deshaciéndose de cualquier elemento que vaya pareciendo innecesario para la pieza, sin embargo en el caso de la obra realizada, se mantuvieron todas las pruebas y se tomó nota de cada decisión llevada a cabo durante el proceso, para documentar más apropiadamente la evolución de la pintura.

Por supuesto que el proceso creativo en sí es el mismo: una serie de decisiones deliberadas para llegar a un resultado, pero rara vez se muestran las pruebas o las partes del proceso que no terminan siendo parte del producto final.

Durante el proceso se buscó centrarse en aspectos que se consideran elementales al desarrollarse como artista visual. Investigando más sobre el desarrollo de la conciencia estética, entendiendo que es parte de la sensibilidad de uno como ser humano, una manera en la que se conecta con el mundo y se interpreta el entorno. Saber qué es lo que inspira las decisiones estéticas que se toman, ya sea otros artistas, como Van Gogh y Schiele personalmente, o viéndose inspirado por la misma cultura en donde uno crece y experimenta el mundo. Es fascinante

considerar que alguien que pueda poseer exactamente las mismas características que uno (edad, género, educación, gustos, etc.) produciría trabajos totalmente diferentes a los que uno hace, específicamente debido a que su manera de interactuar con el mundo e interpretar sus elementos estéticos se ha visto influenciada por el contexto sociocultural donde creció y desarrolló sus habilidades creativas. Su proceso creativo y estilo artístico sin duda serían totalmente distintos a los propios.

El estilo artístico, el conjunto de todas las decisiones que uno como creador realiza durante el proceso, inspirado por la sensibilidad estética personal. La elección de colores, herramientas, medio, género: todo esto conforma lo que es el estilo personal. Una manera de poner la esencia personal en una pieza visual. Entre las decisiones más relevantes que se toman al trabajar disciplinas visuales es la elección de los aspectos de composición que se presentan en la obra. Es a través de la selección de elementos espaciales que uno como creador busca guiar al espectador a digerir la pieza en el orden que se quiere. A través del uso de los elementos representados como guías (por ejemplo, en la obra personal en donde se utilizan los brazos para guiar al ojo) o con el uso de la proporción aurea.

Cada creador tiene una manera única de llegar a un resultado y es eso lo que conforma su estilo, como anteriormente se expuso, mi proceso personal es muy directo: considero qué deseo representar, los elementos que se han establecido como parte de mi obra (distorsión, ciertas particularidades anatómicas y símbolos específicos) y con eso en mente comienzo a producir, considerando colores y qué técnica utilizaré para la pieza.

Igualmente, al tener educación en el ámbito de la producción audiovisual, respecto a la composición, gran parte del tiempo se suele visualizar al lienzo de la misma manera que se ve el visor de una cámara a la hora de encuadrar, mentalmente dividiéndolo en una cuadrícula, por lo que la mayoría del tiempo la composición se ve inspirada por la regla de tercios.

Como parte de las decisiones que se toman al pintar es definir los colores que se utilizaran para representar lo que se quiere expresar. Se consideran las diferentes interpretaciones que cada color puede tener, en el caso del trabajo personal se profundizó un poco más en los diferentes significados que el color rojo tiene, buscando

hacer uso de su impacto visual y emocional para expresar el significado detrás del autorretrato que se realizó. Los autorretratos personales representan emociones muy específicas, volátiles en ocasiones, y siempre se tratar de expresar la intensidad de estas a través del uso de los colores y la iluminación, el rojo siendo un color muy establecido en las pinturas propias.

Respecto al medio, aquellos materiales y herramientas que utiliza un artista para la producción de su trabajo. A lo largo de la historia han surgido nuevos medios de producción, los avances tecnológicos siempre contribuyendo a la innovación del trabajo artístico. A pesar de ser un artista capaz de desempeñarse plenamente en medios tradicionales, se tomó la decisión de trabajar con un medio relativamente contemporáneo, cuya validez aún se ve debatida por muchos: el arte digital. Algunas de las motivantes para esta decisión fueron la accesibilidad del medio, durante el proceso de conceptualización y creación se estuvo en constante movimiento, ya sea acudiendo a clases en el posgrado o incluso viajando a otros países a visitar museos, gracias a la versatilidad del medio, se fue capaz de trabajar en cualquier lado que estuviese, sin necesidad de cargar con una gran cantidad de materiales artísticos (como lo hubiesen sido lienzos, pinturas, pinceles, etc.). Lo único que se requirió fueron dispositivos electrónicos. Por otro lado, respecto a la selección del programa artístico a utilizar *Clip Studio Paint (CSP)*, se descartaron otras opciones (como *Procreate* o *Adobe Photoshop*) debido a que se tenía una visión en mente sobre la textura de la pieza final. Así como pequeños detalles específicos que se querían mantener, con *CSP* me fue posible hacer uso de pinceles que presentaban las características que buscaba para el autorretrato, además de crear algunos propios para detalles finales. Se crearon un par de pinceles tipo rastrillo (de líneas paralelas) que pueden apreciarse en la Fig. 23.

Fue interesante comparar los aspectos fundamentales de este con el de otros medios artísticos. Siendo el arte digital el único medio en el que los dispositivos tecnológicos funcionan como herramienta, material, superficie y medio de exposición.

Por otro lado, un elemento central del proyecto es el del género pictórico, la categorización de las imágenes en base a los criterios formales y temáticos que presentan, en su contenido. Siempre se ha considerado al retrato en general como “mi fuerte”.

Representar la figura humana, específicamente el rostro y emociones es algo que considero particularmente interesante, personalmente lo considero como un género muy íntimo. Incluso más cuando el sujeto mostrado en el lienzo es uno mismo.

Un autorretrato es tanto un acto artístico, como un acto psicológico. No es solamente un sub-género bajo el género del retrato, es algo más único. Además de ser el artista, uno se convierte en el objeto representado, el tema central de la pieza.

Al decidir exponerse a sí mismo en una obra, se toma la decisión de presentarse al público- eligiendo qué elementos de uno mismo representar y cuáles pueden quedar a un lado. ¿Cuál es la mejor manera de mostrarme a mí mismo? ¿Cuáles son las partes fundamentales me hacen ser quién soy? ¿Qué tanto quiero decir de mí? ¿Qué tan dispuesto estoy a mostrar vulnerabilidad en la obra? Todas estas son cuestiones que surgen y hay que responder antes de considerar hacer una pieza basada en uno mismo.

El autorretrato es la manera en la que uno como artista se observa y se presenta a sí mismo ante el mundo. Un proceso increíblemente íntimo, pero al mismo tiempo muy al descubierto, de autoanálisis y autocomprensión. Nadie me conoce tanto como yo mismo, pero al mismo tiempo: ¿Qué tanto me conozco y qué tanto de mí estoy dispuesto a exponer?

Lo que quizás responda a la pregunta central es el contexto sociocultural, el impacto de la cultura y la época en la que uno como artista se desarrolla influye en todo lo que uno crea, tanto en la selección del medio en base a la accesibilidad que se tiene a las herramientas, la interpretación del color en base a la cultura, los elementos en los que uno como persona se enfoca.

El concepto de identidad es uno de los principales enfoques en la época contemporánea, y quizás sea esto el motivo por el cual uno se ve tan interesado en la producción de piezas basadas en sí mismo, una manera de no solo buscar entenderse a sí mismo y definir qué lo hace ser quien es, sino también presentar las partes de uno mismo que lo definen a través del uso de símbolos estéticos, y al mismo tiempo, ahondar, reconociendo que es de manera relativamente ambigua, en temas que se cargan y sobrellevan constantemente a través de la representación visual de símbolos (como lo son los ojos) y elementos de distorsión.

Por último, como se mencionó anteriormente, este proceso para mí usualmente es más espontáneo y “sobre la marcha”, jamás he tenido problema con simplemente deshacerme de cualquier cosa que no me agrade en una pieza, ya sea eliminándola o pintando sobre ella, para este proyecto trabajé de manera mucho más metódica, generando pruebas, analizando qué elementos representé y asegurándome de guardar cada una de ellas como parte de una bitácora, para después discriminar entre lo que funciona para lo que deseo y lo que no.

Al documentar el proceso de creación, desde su conceptualización, la realización de diferentes pruebas de estilos para poder llegar al resultado que se busca para la pieza producida, definir todos los elementos fundamentales que se mantienen, etc. fue posible entenderse más a uno mismo y la manera en la que se racionalizan todas las decisiones que se toman a la hora de crear.

Respecto a limitantes, la investigación se basa en el proceso que se sigue para llegar a una obra específica, por ende, de un solo creador y su forma de trabajo. La metodología que se utiliza es personalizada a la manera individual en la que se realiza una pieza. Sin embargo, se considera que presentar una lista de los elementos que se consideran centrales para la producción de una pieza artística funciona como una base funcional para el análisis del trabajo creativo visual, en caso de que alguien más quisiese realizar una autorreflexión sobre su propio trabajo artístico, por supuesto adaptándolo a sus propios procesos en caso de ser necesario.

A grandes rasgos el sistema de representación aplicado al trabajo (digital) personal consiste en **Color, Elementos Visuales Presentes, Técnica y Composición**, con algunas subcategorías entre ellas. Si yo mismo buscase analizar mi trabajo haciendo uso de medios tradicionales, adaptaría estas categorías para agregar los materiales seleccionados y el porqué.

En caso de que un creativo que predominantemente trabaja con grafito, en blanco y negro, busca esquematizar más su proceso haciendo uso de un sistema de representación, puede simplemente adaptar estas bases. Deshaciéndose de la categoría de color, reemplazándola por “Brillo y contraste”, por ejemplo.

En general, es particularmente interesante exponer un proceso que muchos consideran espontáneo de una manera definida y esquematizada, recalcando como los

artistas trabajan a través de la toma de decisiones meticulosamente seleccionadas, que la mayor parte del tiempo ni siquiera nos damos cuenta de que estamos haciéndolo, se vuelve una segunda naturaleza a la hora de producir para llegar al resultado que tienen en mente para poder expresar el significado de la obra de la mejor manera posible para su interpretación.

BIBLIOGRAFÍA

- Abercrombie, Y. (2017). Self discovery through figurative painting. Instituto de Tecnología Unitec, Nueva Zelanda.
- Agyeman, C. A. (2015). Artists' Perception of the Use of Digital Media in Painting. Ohio LINK Electronic Theses and Dissertations Center. Estados Unidos.
- Armishaw, H. M. (n.d.). The philosophy of self-portraiture in contemporary art – essay. hollyarmishaw. <http://www.hollyarmishaw.com/the-philosophy-of-self-portraiture-in-contemporary-art---essay.html>
- Barasch, M. (2001) Teorías del arte. De Platón a Winckelmann. Alianza, Madrid.
- Báscones, N. (2013) Concepto actual del autorretrato en la obra del artista contemporáneo y la búsqueda de la identidad en la práctica artística. Universidad de Valladolid, España.
- Barone, T., & Eisner, E. W. (2012). Arts Based Research. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781452230627>
- Bech, J. A. (2008). El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales .Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Blanco, M. (2012). ¿Autobiografía o autoetnografía?, Revista Desacatos (38)
- Bradley, H. K. (2015). Pictorial Representation and the Significance of Style
- Camat, J. (2015). Autorretrato: La mirada interior. Universidad Autónoma de Barcelona, España.
- Carbon, C. (2017). Universal Principles of Depicting Oneself across the centuries: From Renaissance self- portraits to selfie photographs. Frontiers in Psychology.
- Cirlot, J. E. (2016). Diccionario de símbolos (2016.a ed.). SIRUELA
- Coemans S, Hannes K. Researchers under the spell of the arts: Two decades of using arts-based methods in community-based inquiry with vulnerable populations. Educ Res Rev. 2017;22:34–39. doi: 10.1016/j.edurev.2017.08.003

- Ellis, C., Adams, T. & Bochner, A. (2011). Autoethnography: an overview. Historical Social Research Journal. Estados Unidos.
- Davey, N., & Nielsen, C. (2023). Gadamer's aesthetics. Stamford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/gadamer-aesthetics>
- Dolar, M. (2019). The Endgame of Aesthetics: From Hegel to Beckett. Problemi International, 3(0555–2419), 185.
- Fly on the wall: Presence of the artist. (2022, December 15). from <https://henrimag.com/?p=14097>
- Focillon, H. (2013). Vie des formes: suivi de Éloge de la main.
- González, J. (2019). Ttamoto. Obtenido de La teoría del color según Newton, Goethe, Turner y otros grandes artistas: <https://www.ttamoto.com/2019/07/la-teoria-del-color/>
- Gombrich, E. H. (2002). Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation. London: Phaidon.
- González, J. M., Fernández, B., & Cuevas, M. (2005). Introducción al color. Akal, Ciudad de México.
- Greenwood, J. (2021). Arts-Based Research: Weaving magic and meaning. [www.academia.edu. https://www.academia.edu/61433034/Arts_Based_Research_Weaving_Magic_and_Meaning](https://www.academia.edu/61433034/Arts_Based_Research_Weaving_Magic_and_Meaning)
- Hall, J. (2014). The Self-Portrait: A Cultural History. London. Thames & Hudson.
- Hall, J. (2022). Van Gogh Self-Portraits TLS. Times Literary Supplement
- Hockney, D. & Gayford, M. (2016). A history of Pictures. Thames & Hudson.
- Infante-Miranda, M. E., Salazar, R., Suzel, L., & Pupo-Pupo, Y. (2016). El desarrollo de la conciencia estética: un imperativo pedagógico para la educación estética de los estudiantes. Luz, 15 , 6
- Jo, Y. & Kim, J. (2023). A Study on the Expression Techniques of Surrealism in Realistic Media Art: focusing on d'strict's works. Korea Institute of Design Research Society, 8(3), 309–320. <https://doi.org/10.46248/kidrs.2023.3.309>
- Jung, C. (2014). Sobre el fenómeno del espíritu en el arte y en la ciencia. Madrid, España: Editorial Trotta, S. A.
- King, R. (2021). Apentimento. Instituto de Tecnología Unitec, Nueva Zelanda.

- Martin-Barbero, J. (2008). Nuevas visibilidades de lo cultural y el nuevo régimen de lo estético. *La Puerta FBA*, 3(1668-7612)
- Lapum J. L. (2018). Deepening the mystery of arts-based research in the health sciences. In Leavy P. (Ed.), *Handbook of arts-based research* (pp. 526–545). Guilford Press.
- Lawson, T. (2023). Last Exit Painting. ArtForum. Retrieved June 7, 2024, from <https://www.artforum.com/features/last-exit-painting-208523/>
- Lomiwes, C. (2013) The reframed portrait : redefining the roles of the artist and sitter within the genre of portraiture. Instituto de Tecnología Unitec, Nueva Zelanda.
- Majid U, Kandasamy S. The rationales for and challenges with employing arts-based health services research (ABHSR): a qualitative systematic review of primary studies. *Med Humanit.* 2021;47(3):266–273.
- McNiff, S. (1998). Art-based research. Jessica Kingsley.
- De Menezes, N. (2019). Me, myself and I: Designing a space for students to self-reflect through self-portraiture. Linnaeus University. Suecia.
- Morales, Héctor (2022) *Cuerpo insomne*. hacia una interpretación de la imagen como objeto artístico a partir de sus procesos. Facultad de Artes Visuales, UANL.
- Morles, Víctor.(1979). Planeamiento y análisis de investigación. Ediciones de la Facultad de Humanidades y Educación. Escuela de Educación. U.C.V., Caracas
- Munn, N. (1966). Visual categories: An approach to the study of representational systems. En: *American Anthropologist*. Wiley.
- Pastoureau, M. (1991) *The Devil's Cloth: A History of Stripes*. New York: Washington Sq. Press.
- Peacocke, A. (2024) "Aesthetic Experience", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2024 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.), URL = <https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/aesthetic-experience>
- Pivac, D. & Zemunik, M. (2020). The Self-Portrait as a Means of Self-Investigation,

- Self-Projection and Identification. Center for Educational Policy Studies Journal. Vol. 10. 143-164. 10.26529/cepsj.927.
- Read, H. (1958), Education through art. Faber & Faber.
- Robinson, J. (1985) 'Style and Personality in Literary Work', In The Philosophical Review, Vol. 4, No. 2
- Rolling, J. H. (2010). A Paradigm Analysis of Arts-Based Research and Implications for Education. Studies in Art Education, 51(2), 102–114. <https://doi.org/10.1080/00393541.2010.11518795>
- Rosel, J. (1995). Problemas metodológicos de muestreo en los diseños longitudinales.
- En J. Arnau (Ed.), Diseños longitudinales aplicados a las ciencias sociales y del comportamiento (pp. 55-75). México: Limusa.
- Samake, M. (2023). The Digital Wave: The Shift From Traditional to Digital Mediums In Art. TheScienceSurvey. <https://thesciencesurvey.com/arts-entertainment/2023/07/20/the-digital-wave-the-shift-from-traditional-to-digital-mediums-in-art>
- Sánchez Vázquez, A. (1996). Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas. México: Fondo de Cultura Económica.
- Sarason, S. B. (1990). The challenge of art to psychology. Yale University Press.
- Schön, D. (1983), El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan. Paidós, Barcelona, España.
- Scribano, A. y De Sena, A. (2009). Construcción de conocimiento en Latinoamérica: Algunas reflexiones desde la autoetnografía como estrategia de investigación. Revista Cinta Moebio. (34), 1-15. Recuperado de: <https://www.moebio.uchile.cl/34/scribano.html>
- Schwartz, Lillian & Laurens F. (1992), The Computer artist's Handbook, introduction by Binkley, p xiv
- Smith, M. (2021) Symbolism: An Arts-Based Phenomenological Study Through Reflective Artwork of Graduate Students. Universidad de Indiana, Estados Unidos.
- Steimberg, O. (1998), Semiótica de los medios masivos, 2ª ed., Buenos Aires,

Atuel.

- Summers, D. (1991). Conditions and conventions: on the disanalogy of art and language. Kemal, S., Gaskell, I. & Kelly, M. (eds). 1991. The language of art history. Cambridge: Cambridge University Press: 181-212.
- Tang, Y., & Bin Misri, I. (2025). Exploring surrealist approaches in digital media art for enhancing graphic and visual communication design. *Journal of Humanities, Music and Dance*, 51, 1–14. <https://doi.org/10.55529/jhmd.51.1.14>
- Team, T. (2014). The Zeitgeist movement defined: Realizing a New Train of Thought. Createspace Independent Publishing Platform.
- Turner, V. U. (1983). *Symboland Ritual*. Moscow: Nau-ka.
- Villanueva, P. (2017). De qué hablamos cuando hablamos de Proyecto Artístico. *Derivas desde los artistas, la institución y el arte contemporáneo*. Universidad de Barcelona, España.
- Vohr, K. (2020). *Modern Self-Portraits: The self in the age of artistic autonomy*. Trinity College Digital Repository, <https://digitalrepository.trincoll.edu/thevses>