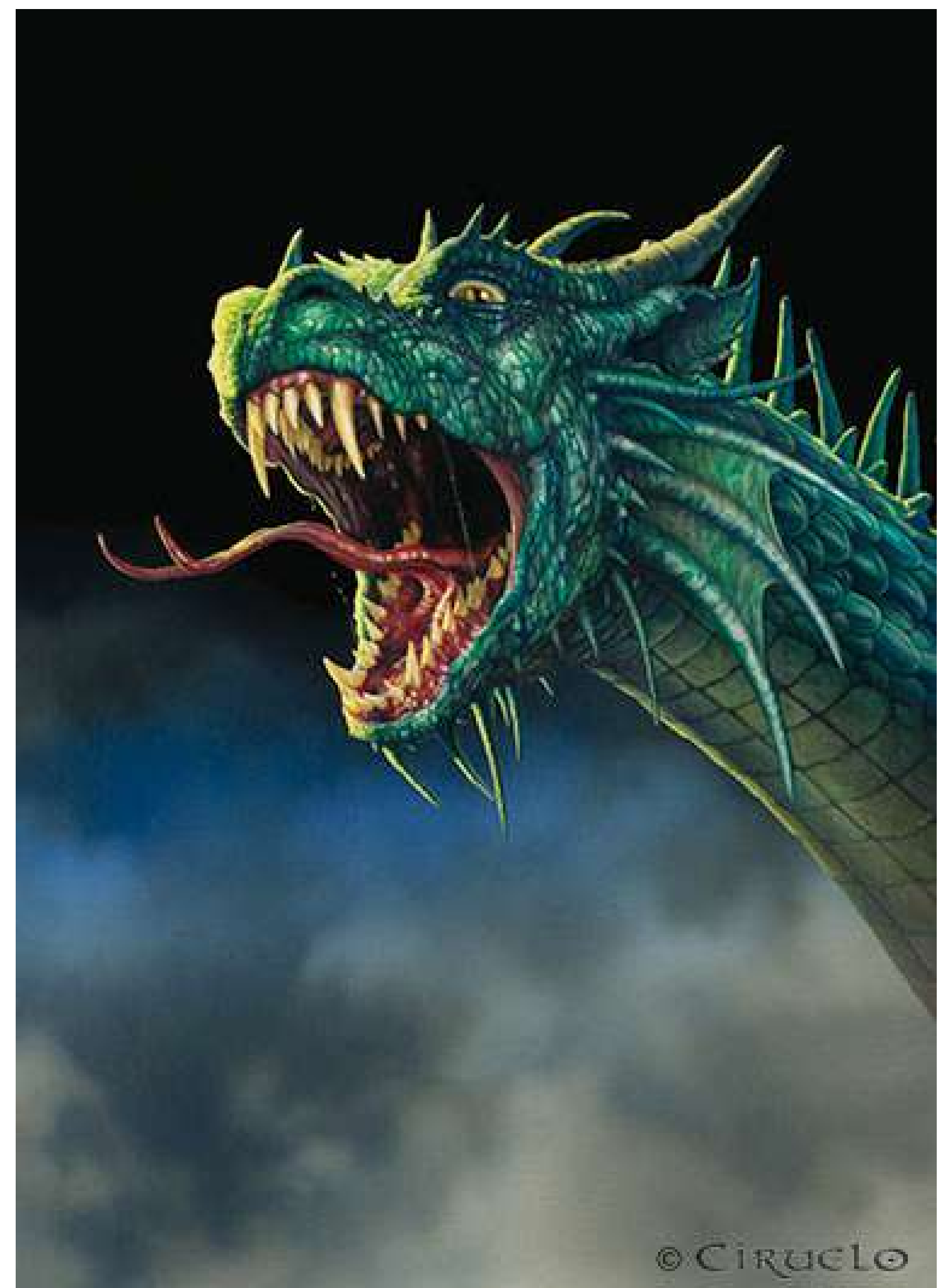


"UN VIAJE ILUSTRADO"

HISTORIA VIVA DEL DIBUJO Y LA ILUSTRACIÓN

CLASE 7

El Infinito Interior en el
Arte de Ciruelo Cabral



CIRUELO

Gustavo Cabral, más conocido como Ciruelo Cabral o simplemente Ciruelo. Nacido en Buenos Aires el 20 de julio de 1963.

Ciruelo relata que su interés por los universos fantásticos, incluyendo a los dragones, se remonta a su infancia. Un momento clave en su carrera fue su traslado a Barcelona en 1987, donde comenzó a trabajar para la editorial Timun Mas, especializada en literatura fantástica. Esta ciudad, con su fuerte vínculo con la leyenda de San Jorge y el dragón, profundizó su interés y especialización en esta figura mitológica.



CIRUELO

No es su nombre de nacimiento, sino un apodo que le puso un compañero en el primer año de la secundaria. Al principio no le gustaba, le parecía "ridículo", pero al cabo de un año todo el mundo lo llamaba así.

Más adelante, comenzó a firmar sus trabajos como "Ciruelo" y asumió que ese se había convertido en su nombre artístico. Con el tiempo, le encontró un significado más profundo, relacionándolo con el hecho de que en culturas ancestrales el nombre definitivo se "ganaba" en la adultez.

Finalmente, menciona que siente orgullo de su nombre porque es un apasionado de los árboles, a los que considera "maestros" con una sabiduría inmensa.



EL ARTE COMO ACTO DE MAGIA

Ciruelo define el arte como un acto de magia, la capacidad de traer algo del mundo inmaterial de las ideas al plano material. Considera que cualquier profesión puede ser un arte si se realiza con pasión y amor. El artista, para él, es un mago que, a través de su obra, despierta en los demás un lenguaje ancestral y una conexión con lo sutil.



DEFINIENDO LA MISIÓN DEL ARTISTA

Más allá de su biografía, para comprender a Ciruelo es necesario entender su filosofía. Él concibe su arte no como un mero ejercicio estético, sino como una misión: recordar a la humanidad la magia inherente al mundo natural y ofrecer una ventana a reinos fantásticos que, en sus propias palabras, "nos pertenecen a todos". Su propósito es concreto: utilizar su visión para despertar en el espectador la conciencia de que existen otras realidades, otros planos de existencia, esperando ser descubiertos. Esta concepción del arte como un acto de recordación y revelación establece el marco para un análisis más profundo de su obra, donde cada dragón, cada hada y cada paisaje es un fragmento de un lenguaje universal y mágico.





LA ANATOMÍA DE LA MAGIA - DECONSTRUYENDO LOS DRAGONES DE CIRUELO

En la obra de Ciruelo conduce a un territorio que trasciende la biología para adentrarse en la metafísica. Para Ciruelo, un dragón no es una simple bestia mitológica; es la manifestación física de una sabiduría antigua e interdimensional. Su anatomía no se describe en términos de músculos y huesos, sino en los principios de la magia y las leyes de la naturaleza.





ALBUM COVERS

EL DRAGÓN COMO SER INTERDIMENSIONAL

El concepto central que define a los dragones de Ciruelo es su naturaleza como seres que existen más allá de nuestra realidad tridimensional. Esta es la clave de su "anatomía". No están constreñidos por las leyes físicas convencionales; su capacidad para volar, por ejemplo, no es un fenómeno aerodinámico, sino una expresión de su esencia mágica. Esto es particularmente evidente en sus representaciones de dragones orientales, que surcan los cielos sin necesidad de alas, impulsados por un equilibrio místico entre el campo magnético de la tierra y los vientos. Para Ciruelo, un dragón podría manifestarse en nuestro mundo, pero su hábitat fundamental se encuentra en otras dimensiones, lo que explica por qué no hemos encontrado sus restos fósiles. Son, en esencia, ideas y fuerzas primordiales que adoptan una forma reptiliana.



EL DRAGÓN COMO SÍMBOLO DE LA LEY NATURAL Y EL CONOCIMIENTO ANCESTRAL

En la cosmología de Ciruelo, los dragones están intrínsecamente ligados a las fuerzas primigenias de la naturaleza y a la sabiduría de las culturas ancestrales, como los celtas o las civilizaciones precolombinas. Representan un "conocimiento reptil", una conciencia planetaria que precede a la humanidad por eones. Son la personificación de las tormentas, los terremotos y la energía vital de la Tierra. Esta profunda conexión filosófica es lo que dota a sus representaciones de una verosimilitud y un poder que van más allá de la mera ilustración. No pinta monstruos, sino avatares de un orden cósmico antiguo y mágico.



Ciruelo afirma que para él, los dragones existen a través de su imaginación, que es su herramienta de trabajo cotidiana y, por lo tanto, "lo más concreto" que tiene. Al poder visualizarlos tan claramente y plasmarlos de forma realista en sus pinturas, para él es suficiente prueba de su existencia en ese plano, sin necesidad de discutir su realidad científica.

¿Qué representan Dark Suryon y Hope Cirion, los dragones negro y blanco, en la obra de Ciruelo?

Dark Suryon (el dragón negro) representa la parte de la naturaleza que puede ser temible o "resentida" contra el ser humano debido a su falta de respeto hacia el planeta, funcionando como una advertencia. Hope Cirion (el dragón blanco), por otro lado, simboliza una parte más amable, femenina e intuitiva, que invita a la armonía y al equilibrio con la naturaleza.



Ciruelo considera al dragón como el ser "diseñado por y para el planeta Tierra", ya que posee cualidades que le permiten habitar y moverse por todos sus elementos: nadar en lava (fuego/tierra), volar (aire) y sumergirse en las profundidades de los océanos (agua). Esto lo convierte en el "lenguaje del planeta Tierra" hacia el ser humano.

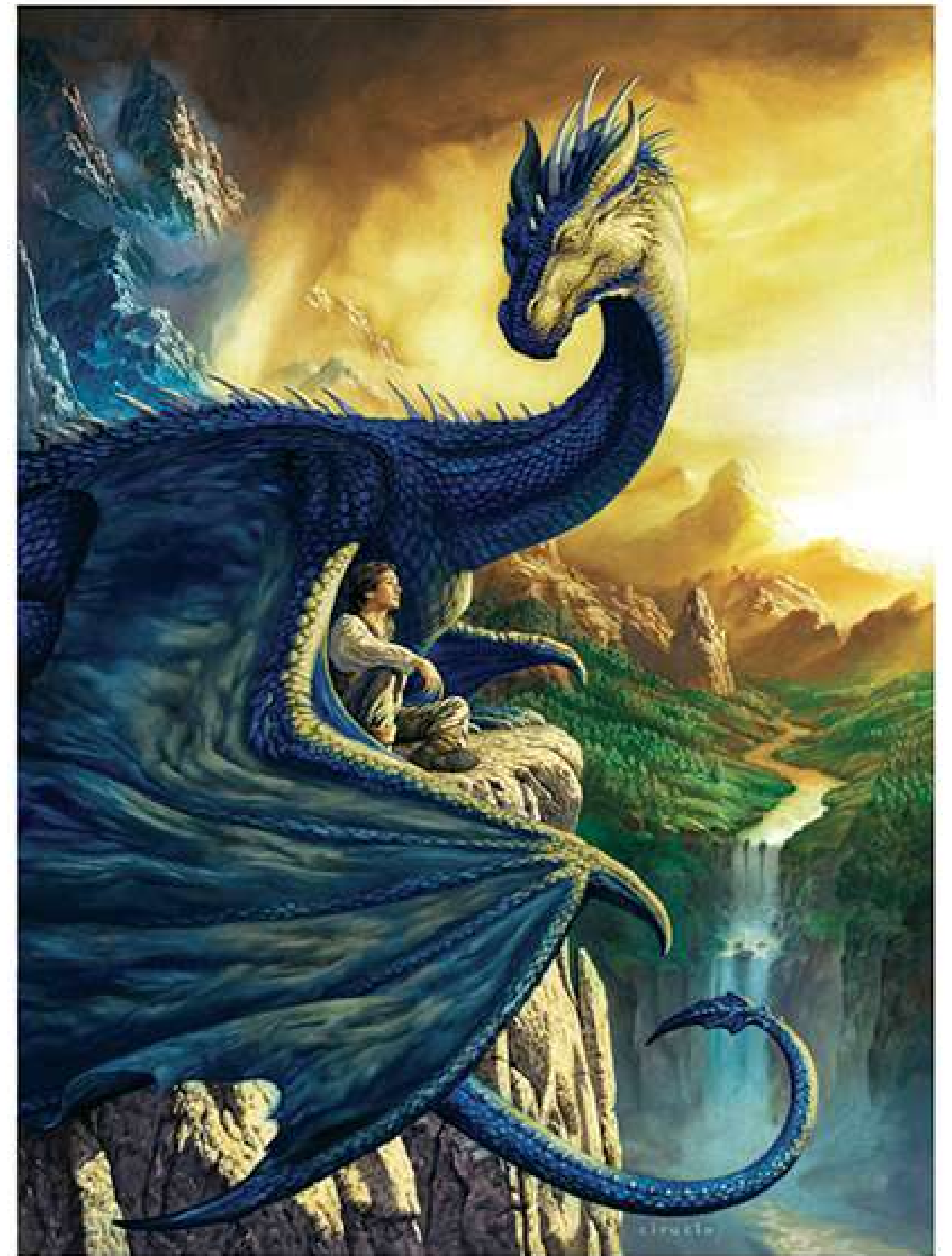


VISUALIZANDO LO METAFÍSICO

La maestría de Ciruelo reside en su capacidad para traducir estos conceptos abstractos en rasgos visuales tangibles y convincentes. Si bien la base de sus dragones es reptiliana, inspirada en iguanas y cocodrilos, sus formas, colores y entornos específicos están dictados por la narrativa o la emoción que desea evocar. Su obra magna, *El Gran Libro del Dragón*, funciona como un bestiario y un código filosófico. Publicado por primera vez en 1990, este libro no solo muestra sus ilustraciones, sino que construye un universo completo para estas criaturas, dotándolas de una cultura, una psicología, una historia y una sabiduría milenaria propias. A través de sus páginas, el dragón deja de ser un mito para convertirse en una civilización secreta cuyo legado es revelado por el artista.



Resulta revelador yuxtaponer la descripción que Ciruelo hace de sus dragones con la que hace de su propio proceso creativo. Él define la imaginación como una fuerza que debe moverse "libremente como un animal salvaje" y el arte como el acto de materializar algo que proviene de una dimensión abstracta e invisible. Estas son, precisamente, las mismas características que atribuye a sus dragones: seres mágicos e interdimensionales capaces de manifestarse en nuestra realidad. Por lo tanto, el dragón no es solo su sujeto predilecto; es una metáfora perfecta del propio acto de la creación artística. Cada dragón que pinta es, en esencia, un autorretrato del impulso creativo: una entidad poderosa e indómita que emerge de un mundo invisible (la imaginación) para tomar forma física en el lienzo (la pintura). La "anatomía" del dragón es la estructura de la inspiración, y su "magia" es el proceso inexplicable de dar vida a una idea.



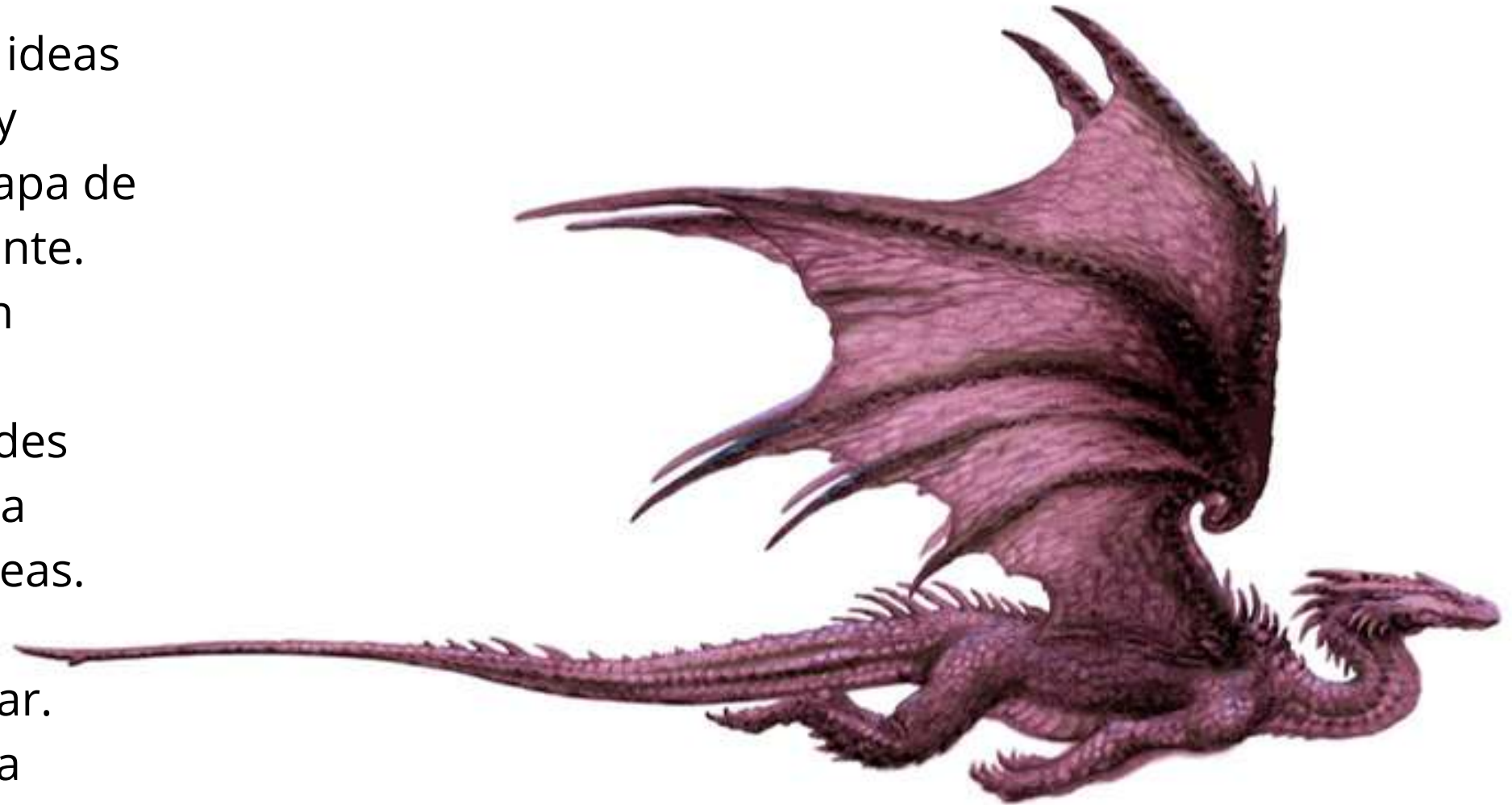
Eragon and Saphira

ILUSTRADOR O ARTISTA

Según sus propias palabras, Ciruelo establece la siguiente distinción:

- Ilustrador: Es aquel que trabaja en función de las ideas y conceptos de otras personas. Utiliza su técnica y creatividad para dar vida a un encargo, como la tapa de un libro para un escritor o un trabajo para un cliente. La iniciativa y el concepto central provienen de un tercero.
- Artista: Es quien, empleando las mismas habilidades técnicas y creativas que un ilustrador, trabaja para desarrollar y expresar sus propios conceptos e ideas. La obra nace de su mundo interior, de su propia imaginación y de lo que él mismo desea comunicar.

En resumen, para Ciruelo, la transición de ilustrador a artista se produce cuando uno deja de trabajar a pedido de otros y comienza a crear a partir de sus propias motivaciones e imaginación, llevando su universo personal al público.

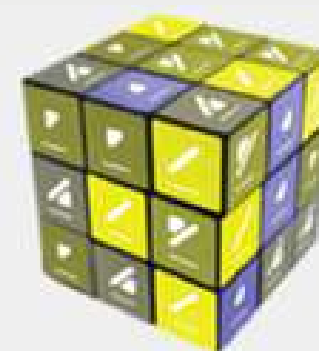


A pesar de haber encontrado éxito en Europa y Estados Unidos ilustrando para otros, llegó un punto en el que decidió dejar de aceptar trabajos por encargo. Este fue el paso definitivo para dejar de ser un "ilustrador" (alguien que plasma las ideas de otros) y convertirse en un "artista" (alguien que desarrolla sus propios conceptos). En esencia, la decisión de Ciruelo fue un acto de valentía y fidelidad a sí mismo. Optó por el camino más incierto, pero que le ofrecía "total libertad" para crear desde su propia imaginación, lo que él consideraba su verdadera esencia artística.

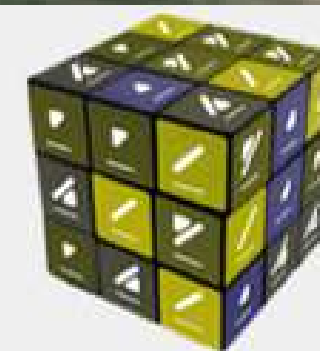


La Condición y sus Desafíos

Ciruelo padece una forma de daltonismo que se manifiesta como una confusión de colores, especialmente cuando las tonalidades son muy claras (verdes, beiges, rosas) o muy oscuras (azules, violetas, rojos). Esta condición le generó serios problemas durante su etapa inicial en la publicidad, un campo que exige un manejo del color preciso y estandarizado. Para compensar, se vio obligado a desarrollar un enfoque teórico y analítico del color, memorizando la posición de los tubos de pintura y consultando constantemente a terceros, como su esposa Daniela o su madre, para asegurarse de no cometer errores cromáticos graves. Su relación con el color no era intuitiva, sino racional.



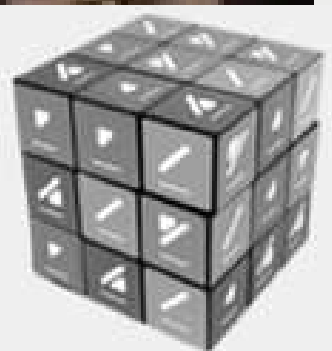
DEUTERANOPIA



PROTANOPIA



TRITANOPIA



ACROMATOPSIA

Tipos de Daltonismo



Visión Normal



Las personas con **deuteranomalía** ven una paleta de colores más tenue, especialmente cuando se trata de colores como el verde y el rojo.

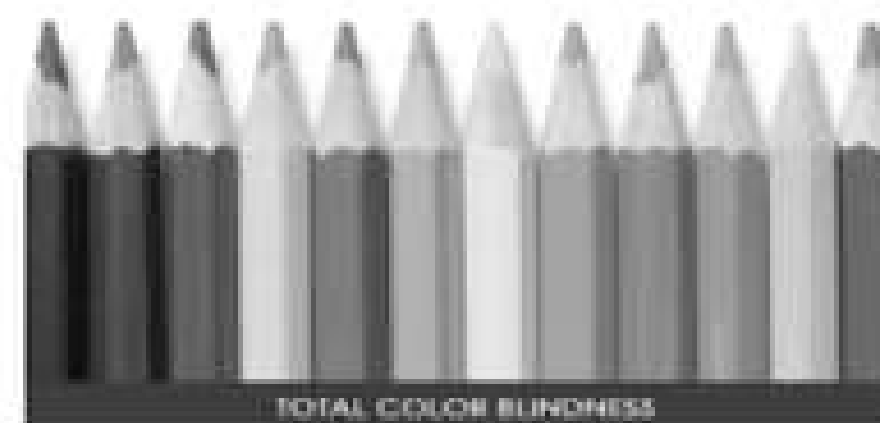


Las personas con **tritanopía** ven los colores con un tono verde / rosa al tener falta de sensibilidad del azul.



Si tienes **protanopía**, todos los tonos de verde parecen descoloridos mientras que del rojo apenas se tiene sensibilidad.

Por su parte, los tonos amarillos y azules parecen en gran medida no afectados..



Las personas tienen **acromatopsia** sólo pueden ver en blanco y negro.



Centro de Optometría y Terapia Visual (Gijón, Asturias)



ColorADD

The Color Alphabet

BLUE	YELLOW	RED	WHITE	BLACK

LIGHT TONES						
DARK TONES						



Análisis en detalle

Imagen 1 (Castillo Blanco): Es una obra prácticamente monocromática, dominada por ocre, amarillos pálidos y blancos. El único punto de contraste fuerte es el dragón oscuro contra el cielo claro. La forma del castillo, las nubes, las rocas, todo está modelado por sutiles cambios de luz, no por diferentes colores.



Imagen 2 (Mago con Sombrero Rojo): Exactamente la misma técnica. Un paisaje de azules y grises sirve de escenario para que el sombrero y la capa de un rojo/naranja intenso capturen toda nuestra atención.



¿Por qué esta estrategia?

Aquí Ciruelo simplifica el "problema" del color de una manera genial. En lugar de tener que balancear múltiples colores en toda la obra, utiliza una paleta de bajo perfil para la mayor parte de la escena y luego introduce un solo color poderoso y sin ambigüedades.

El rojo intenso tiene dos características que lo hacen ideal para esto:

1. Alto Contraste de Valor: Un rojo puro y brillante tiene un "peso" visual y un valor de gris muy distinto al de un fondo azulado o terroso. Es una elección segura para crear un contraste que no depende del matiz.
2. Impacto Emocional: El rojo es un color primario, cargado de significado (poder, peligro, vida, magia). Usarlo de forma tan enfática le da una carga simbólica inmediata a sus personajes.

Su idea sobre la línea

- **Un Símbolo Pobre e Inexistente en la Naturaleza:** Afirma que la línea recta es un concepto mental, una invención humana que no existe en la naturaleza. Para él, incluso el tiempo no es lineal.
- **Símbolo del Horizonte y la Perspectiva:** Reconoce su función técnica en el dibujo como la base para entender el horizonte y todas las leyes de la perspectiva.
- **Un Fragmento del Círculo:** Insiste en que la línea recta, conceptualmente, no es más que un pequeño trozo de un círculo infinito.
- **Diferencia Cultural:** La ve como un símbolo de la mentalidad occidental, enfocada en la producción y el consumo, en contraposición a la mentalidad de culturas ancestrales que tenían una visión más cíclica y sostenible de la vida.
- **Símbolo de Nuestra Sociedad:** Critica la línea recta como una idea que nos oprime y limita, simbolizando una creencia en un tiempo que empieza, transcurre y termina, en lugar de un ciclo continuo.



La curva es un lenguaje en sí mismo.

- **La curva como lenguaje:** Menciona que una simple curva que va y vuelve puede significar una cosa u otra dependiendo de si es más o menos aguda. Cada trazo es como una "frase" o una expresión con su propio significado.
- **Las líneas de la costumbre:** Al comenzar a dibujar, a menudo le salen "las líneas de siempre", trazos que son producto del hábito y de la memoria muscular de su mano.
- **Buscando nuevas líneas:** Sin embargo, después de esos primeros trazos automáticos, es cuando realmente empieza su búsqueda. En ese momento, comienza a encontrar otras líneas que surgen "de un lugar diferente", más conectado con lo que realmente quiere expresar en ese momento.



De Dónde Nace la Imaginación

Según Ciruelo, la imaginación no tiene un origen claro y definido, sino que es un misterio y un "infinito interior" que él explora cada día.

- **Un viaje interior:** Lo describe como la capacidad de cerrar los ojos y entrar en mundos infinitos llenos de personajes y situaciones, a veces con una nitidez que supera a la visión con los ojos abiertos.
- **Exploración diaria:** No es algo que simplemente aparece, sino un terreno que él "trabaja" y explora constantemente.
- **Un "océano de pensamiento":** Considera que estamos continuamente buceando en este océano, ya sea de forma consciente o inconsciente.
- **Sueños diurnos:** Menciona que las ideas pueden surgir de ensoñaciones, que son como soñar estando despierto.



LA TECNOLOGÍA COMO UNA HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA

Ciruelo afirma que ve la tecnología como una herramienta complementaria muy valiosa, pero elige mantenerse como un artista tradicional que disfruta el contacto físico con los materiales.

Su Perspectiva sobre la Tecnología

- **No rechaza la tecnología:** Aclara que, aunque se considera un "artista tradicional" al que le gusta mancharse las manos, reconoce que la tecnología ofrece herramientas increíbles que no quiere perderse.
- **Uso práctico de Photoshop:** Admite usar herramientas como Photoshop principalmente por necesidad o para peticiones de clientes, como cambiar un fondo o mover un personaje en una ilustración. Reconoce que permite a los artistas trabajar mucho más rápido.
- **Prefiere lo tradicional a lo 100% digital:** Señala que muchos colegas, especialmente ilustradores, han migrado por completo al arte digital por una cuestión de rapidez y eficiencia económica. Sin embargo, él prefiere seguir en el camino tradicional porque, como artista fantástico, puede vender sus obras originales, algo que un artista puramente digital no puede hacer de la misma manera.



- **Integración de ambos mundos:** Menciona cómo otros artistas logran una fascinante integración, comenzando con un boceto a lápiz, digitalizándolo para trabajarlo en Photoshop, imprimiéndolo en un lienzo para añadir óleo, y repitiendo el proceso. Para él, esto demuestra que la tecnología es simplemente una herramienta más al servicio de la visión del artista.
- **"Tecnología de lo orgánico":** Lleva el concepto más allá, reflexionando sobre una "tecnología orgánica". Explica que no le atrae dibujar tecnología mecánica como naves de metal, pero sí le fascinan las naves orgánicas, imaginando civilizaciones que manejan tecnologías generadas desde un lugar biológico, sin necesidad de metal.
-



NO PERDER LA INSPIRACIÓN

Ciruelo menciona que, afortunadamente, a él no le ha pasado de perder la inspiración. Sin embargo, reconoce que hay días en los que se siente "más denso" y le cuesta más trabajo encontrarla.

Para esos momentos o para quien sí siente que la pierde, ofrece varias estrategias para buscarla y mantenerla activa:

- Consultar obras de otros artistas: Recomienda mirar libros de artistas que admira, como Moebius, Miguel Ángel o Roger Dean, para que la inspiración "suba".
- Ver películas: Cita películas como "Avatar" como ejemplos de obras con una gran cantidad de diseño e información que pueden servir como fuente de inspiración.
- Leer literatura: Destaca que la literatura es una fuente inagotable, mencionando específicamente a Borges por su complejidad y riqueza.
- Escuchar música: También señala la música como una fuente muy importante de inspiración para él.

En esencia, su consejo es que la inspiración no es algo que simplemente llega, sino que también se puede buscar activamente sumergiéndose en otras expresiones artísticas y culturales.



Ver a Través de la Piedra - La Pareidolia y la Génesis de los Petropictos

La innovación más singular y personal en la obra de Ciruelo es, sin duda, su técnica de los Petropictos. Este capítulo examina cómo el artista ha logrado vincular un fenómeno psicológico universal —la pareidolia— con una práctica artística única, creando obras que se sitúan en la frontera entre la pintura y la escultura, y que encarnan su filosofía más profunda.





Aprovechando la Pareidolia: Los "Formapictos"

El punto de partida de los Petropictos es la pareidolia, la tendencia del cerebro humano a percibir patrones y formas reconocibles en estímulos ambiguos o aleatorios. Ciruelo no solo experimenta este fenómeno, sino que lo ha cultivado como una herramienta fundamental de su percepción. Él acuñó el término "Formapictos" para describir su ejercicio consciente de encontrar figuras en las nubes, los paisajes, las texturas de la madera o las formaciones rocosas. Para él, esto no es un simple juego visual, sino una forma de "leer" un lenguaje oculto en la naturaleza, una comunicación ancestral que las culturas antiguas respetaban y entendían.



La Técnica de los Petropictos: Un Diálogo con la Naturaleza

A principios de 1995, Ciruelo llevó esta práctica a su máxima expresión al crear los primeros Petropictos, una técnica que consiste en pintar directamente sobre piedras sin alterar su forma original.

Proceso: El método creativo es descrito por el propio artista como un "diálogo" entre él y la piedra. El proceso comienza con una observación prolongada y meditativa del objeto. Ciruelo estudia la piedra desde todos los ángulos hasta que una imagen —un animal, un rostro, un ser mitológico— se revela, sugerida por los contornos, fisuras y texturas naturales de la roca. Lo que él describe como "mágico" es que, una vez que la figura se ha manifestado en su mente, descubre que los detalles de la piedra se corresponden asombrosamente con las características anatómicas de la criatura que ha visualizado. La veta de un mineral se convierte en el pliegue de una oreja; una protuberancia, en el lugar perfecto para un ojo.



Materiales: Para dar vida a estas visiones, Ciruelo emplea acrílicos y óleos, aplicados con una combinación de pincel y aerógrafo. Esta técnica le permite lograr un efecto hiperrealista y tridimensional, aprovechando el volumen inherente de la piedra para crear la ilusión de que la figura ha sido esculpida desde dentro, cuando en realidad solo existe en la superficie pintada.

Filosofía: De manera crucial, Ciruelo no se considera el único "autor" de estas obras. Se describe a sí mismo como un "canal" o un "instrumento" a través del cual la piedra comunica su forma oculta. La obra final es una co-creación, una fusión perfecta entre la forma natural preexistente y la intervención artística, un "juego mágico entre naturaleza y arte".



La filosofía general de Ciruelo sostiene que la magia no es una fantasía, sino una cualidad real e inherente al mundo natural que la sociedad moderna ha olvidado. Su papel como artista, tal como él lo concibe, es desvelar esta magia oculta. Los Petropictos representan la ejecución más literal y poderosa de esta creencia. A diferencia de un lienzo en blanco, donde el artista crea un mundo desde cero, en un Petropicto él está revelando un ser que, según su visión, ya existe latente dentro de la piedra. La técnica en sí misma se convierte en una demostración tangible de su cosmovisión. No está simplemente pintando la imagen de un dragón sobre una roca; está ayudando al dragón que es la roca a hacerse visible. Por ello, los Petropictos no son solo una técnica artística ingeniosa; son artefactos diseñados para provocar un cambio permanente en la percepción del espectador, para enseñarle a ver el potencial de lo fantástico en los objetos más mundanos y a reconocer, como él dice, que su propia habilidad para ver estas cosas siempre estuvo ahí.



inspiración en Perú

La inspiración de Ciruelo Cabral para sus "petropictos" provino de un viaje que realizó a Perú, específicamente al Valle Sagrado, entre Cusco y Machu Picchu.

Allí observó cómo las culturas ancestrales, como los incas, integraban las formas naturales de las rocas en sus construcciones. Un ejemplo que lo impactó fue una roca gigantesca en Ollantaytambo con forma de cara, que tenía una construcción inca en la cima que parecía una corona.

Esta manera de ver y respetar la naturaleza, como si todo tuviera conciencia, resonó profundamente con él y fue la chispa que lo llevó a crear los petropictos, una forma de arte en la que interpreta y pinta sobre las formas inherentes de las piedras.



Descubrimiento casual

Nació de manera casual. Le llevaba unas piedras a un amigo coleccionista en Barcelona y, para indicar el origen de una de ellas, intentó escribir sobre la piedra con un marcador. Al hacerlo, el brillo y la textura del marcador sobre la superficie rocosa le sorprendieron y le inspiraron.

En lugar de solo escribir, terminó dibujando la cabeza de un angelito que parecía emerger de la propia piedra. Esa fue la primera obra de la técnica que luego bautizaría como "petropictos".

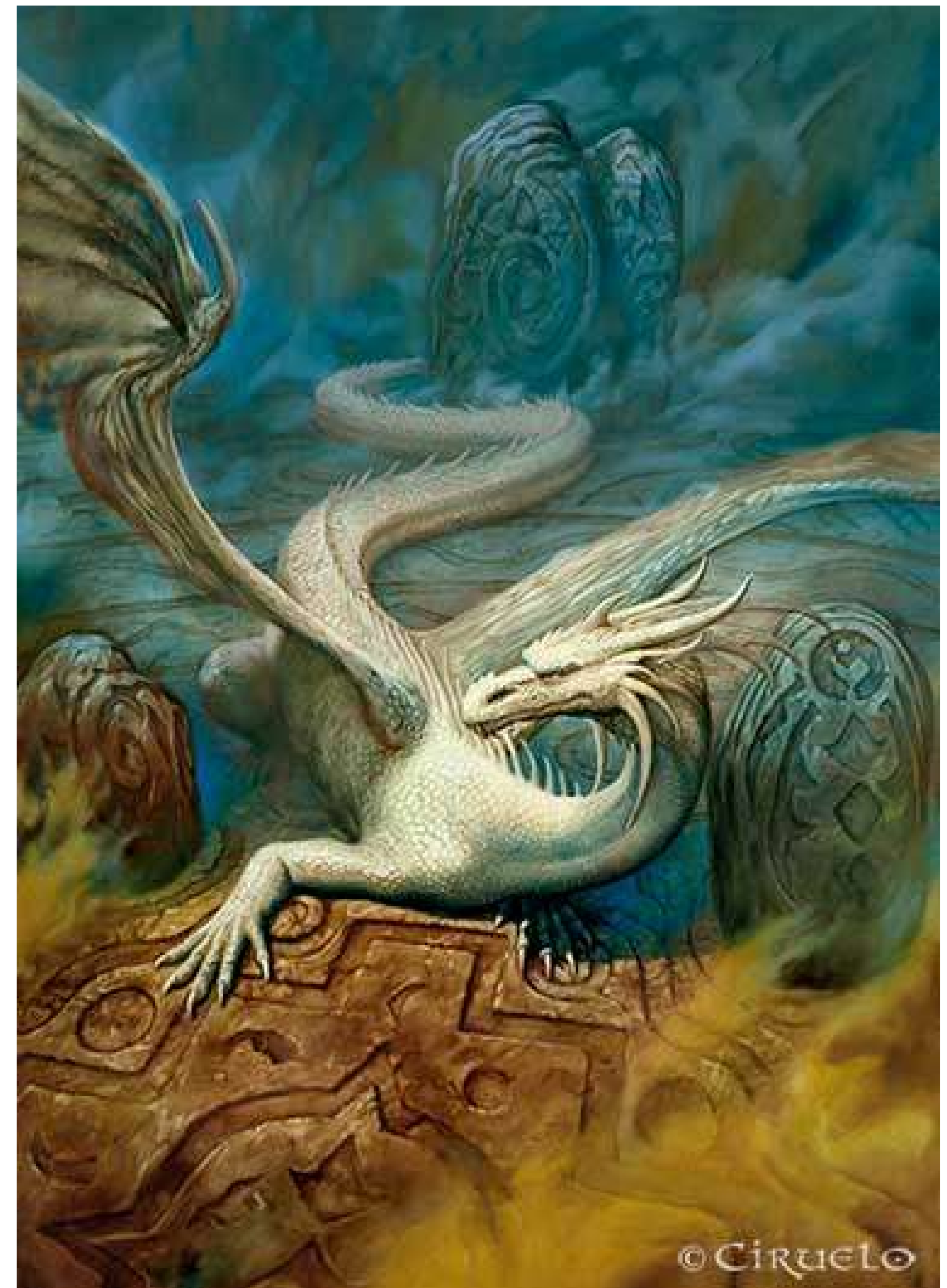


LA TRANSFORMACIÓN EN UNA FORTALEZA

Esta aparente "desventaja" neurológica provocó una reorganización de sus habilidades perceptivas. Al no poder depender del color como principal fuente de información visual, su cerebro aprendió a priorizar y a dominar con excepcional destreza otros elementos del lenguaje visual.

Percepción Mejorada del Valor: Desarrolló una capacidad extraordinaria para percibir el "valor", es decir, la luminosidad u oscuridad de un tono en una escala de grises. Esta habilidad es la clave para crear una sensación convincente de volumen, profundidad y realismo tridimensional en una superficie bidimensional.

Dominio de la Forma y la Textura: Su enfoque se desplazó naturalmente hacia la forma física y la superficie de los objetos. Esto resultó en una sensibilidad acentuada para la textura y la tridimensionalidad, permitiéndole representar materiales como la piel escamosa, la roca o el metal con un realismo táctil asombroso.

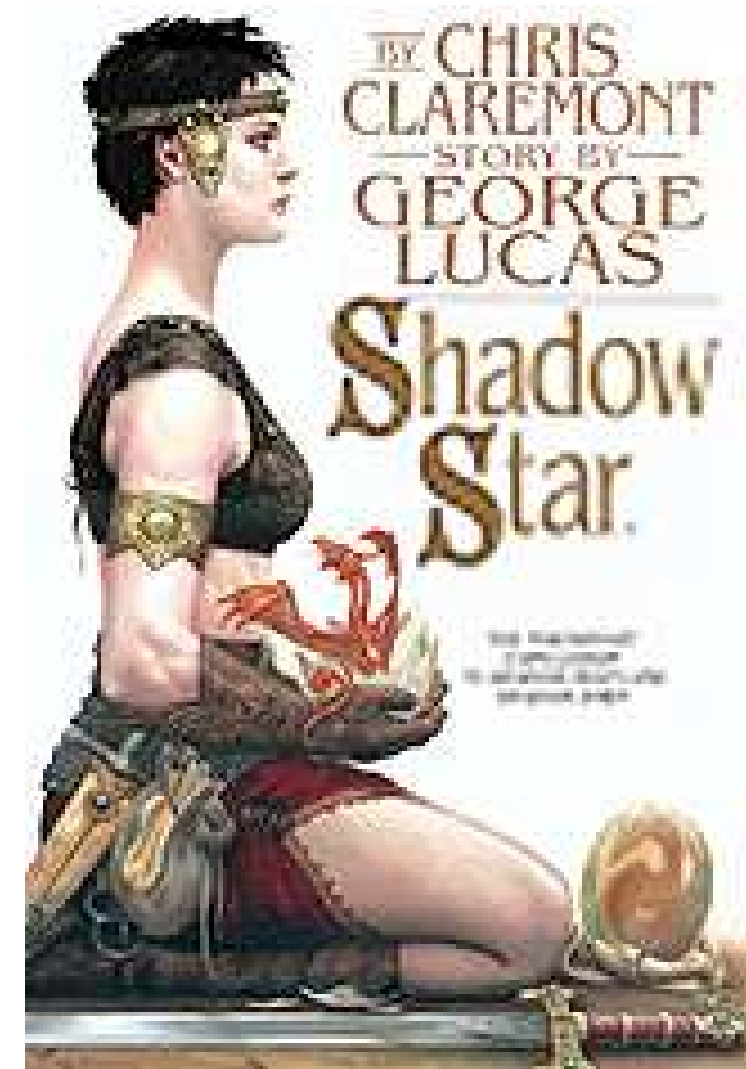
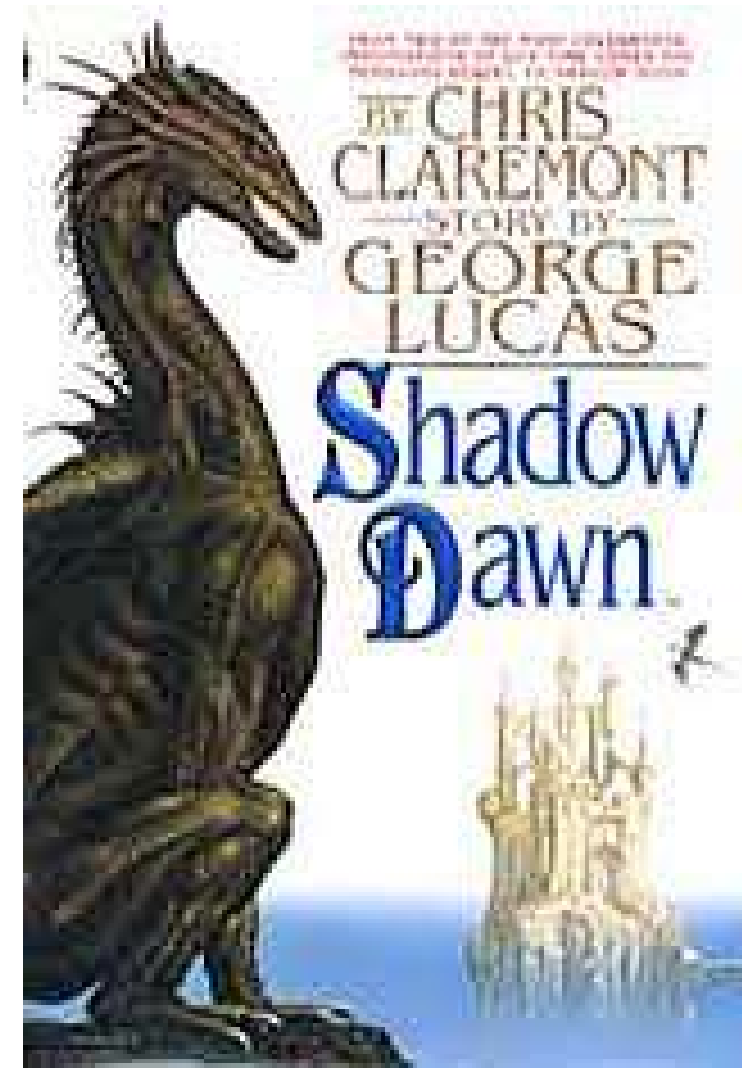
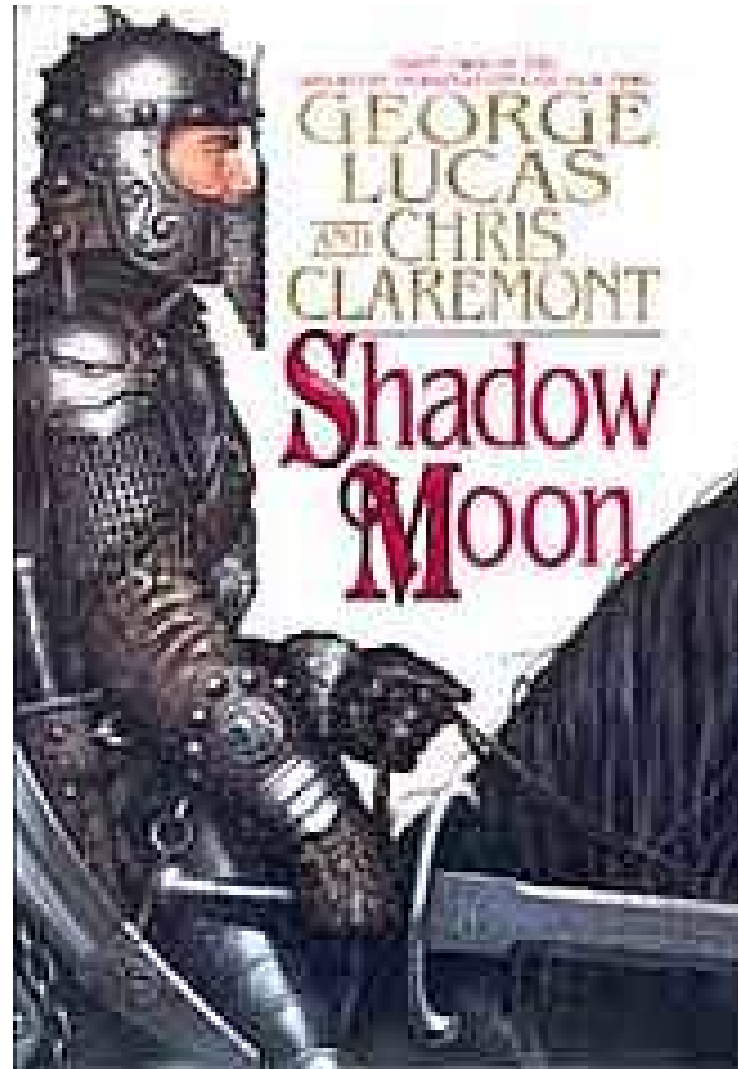


El Vínculo Directo con los Petropictos

Aquí reside la conexión crítica que unifica su biología con su arte. Ciruelo afirma explícitamente que su daltonismo es la razón por la que puede ver las formas en las piedras con tanta claridad. En sus propias palabras, "los colores no lo distraen del volumen". Mientras que una persona con visión cromática normal podría ser cautivada por los matices de color de un mineral, la percepción de Ciruelo filtra esa información, permitiéndole concentrarse exclusivamente en la forma pura, la estructura y el relieve.



Ciruelo trabajó en numerosas ocasiones para George Lucas desde 1993. Uno de esos proyectos era la creación de las portadas de la trilogía Shadow Chronicles. Estos libros continúan la historia de la película Willow, producida por G. Lucas en 1987.



Cómo potenciar la creatividad según Ciruelo

- **Elimina los bloqueos creativos:** Aconseja a los artistas que identifiquen y se deshagan de las ideas negativas que se les hayan impuesto en el pasado, como críticas de profesores o padres que pueden limitar la espontaneidad al crear.
- **Valora tus propias herramientas internas:** Antes de buscar nuevas técnicas, Ciruelo recomienda que los artistas recuperen y valoren los elementos creativos que ya poseen desde su infancia, ya que a menudo son "oscurecidos" por la educación formal.
- **Confía en tu intuición:** Destaca que la imaginación, la intuición y la creatividad son cualidades innatas que no se pueden "aprender" de un profesor. Un buen maestro de arte debe guiar al alumno hacia su propia creatividad, no imponer la suya..



- **Explora tu "disco duro" interno:** Compara la mente con un "disco duro" de capacidad infinita para almacenar imágenes y sensaciones. Anima a los artistas a acceder a este banco de imágenes interno para crear, en lugar de depender siempre de referencias externas
- **Mantén vivo a tu niño interior:** Subraya que el niño interior es la principal fuente de creatividad, inspiración y juego, por lo que es fundamental mantenerlo activo y saludable.
- **Disfruta del proceso creativo:** Enfatiza la importancia de disfrutar del trabajo diario, ya que el juego y la diversión son sagrados y son lo mejor que un artista puede ofrecer a los demás.
- **El arte como un portal:** Menciona que el arte puede ser un portal entre mundos, permitiendo a quienes lo observan acceder a otras dimensiones y perspectivas.



"FORMAPICTO"

Ejercitar la pareidolia, la habilidad de encontrar formas en estímulos aleatorios, que Ciruelo llama "Formapictos". Busquen en su entorno un objeto con una textura o forma aleatoria.

Ideas de objetos: Una tostada, la veta de una puerta de madera, una esponja de cocina, una mancha de humedad, una nube vista desde la ventana, una hoja de lechuga, un trozo de papel arrugado.

EL ARTE COMO ACTO DE MAGIA

Reflexionar sobre la idea de que el arte es un acto de magia que trae algo del mundo inmaterial al plano material. piensen en un concepto abstracto, un sentimiento o un sueño que hayan tenido. Algo que no tiene forma física (ej: "nostalgia", "euforia", "la sensación de caer en un sueño"). Su tarea es "traducir" esa idea intangible y crear una forma que evoque esa sensación.

DISCO DURO INTERNO

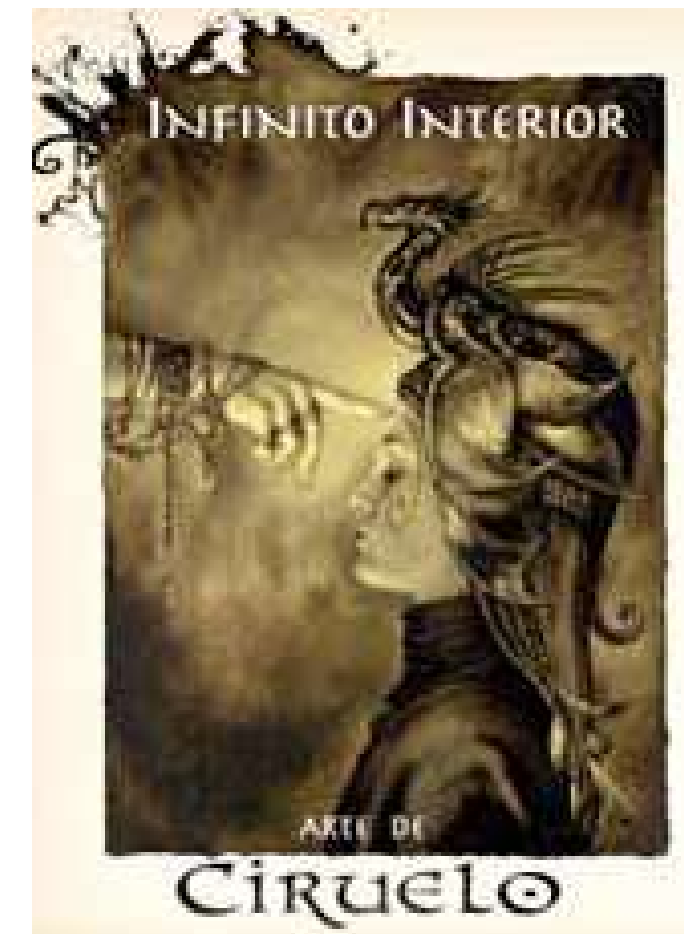
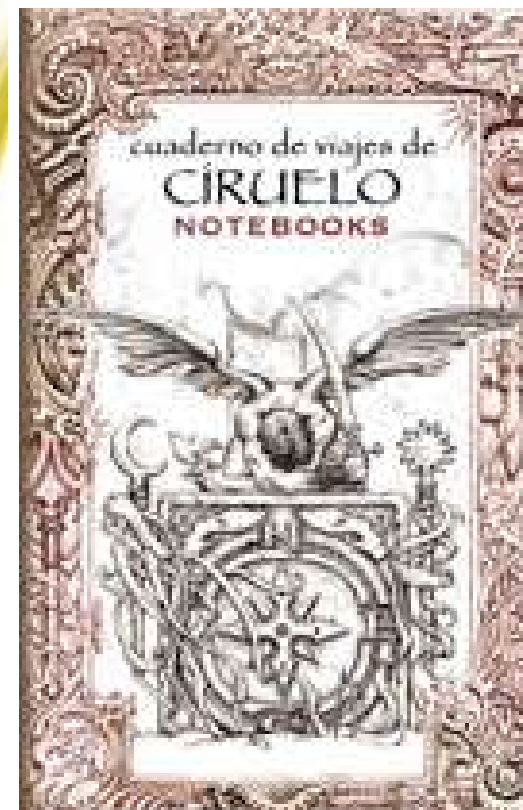
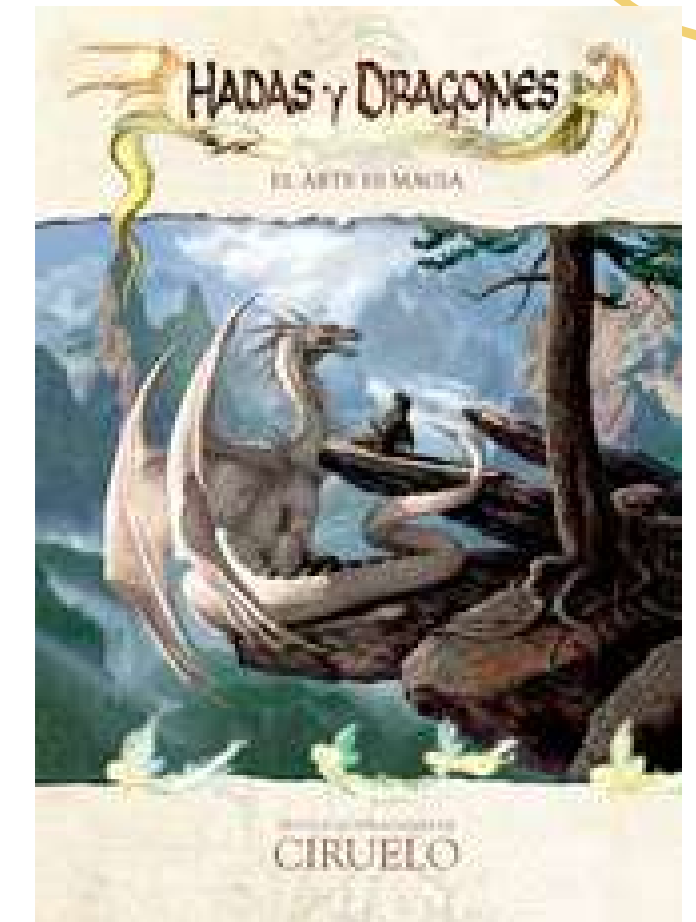
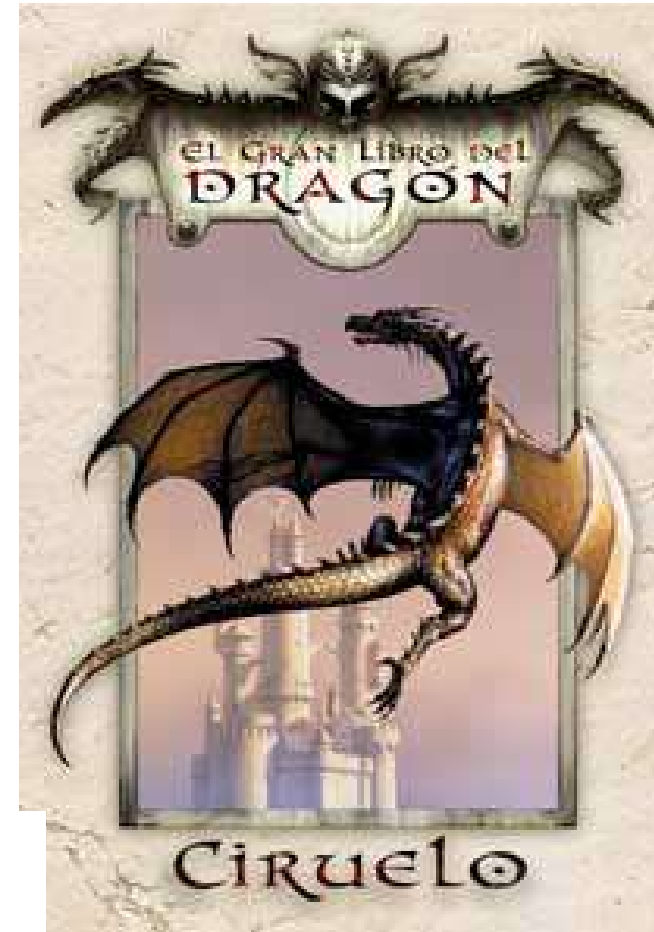
Crear una escena accediendo al "banco de imágenes interno" en lugar de usar referencias externas.

EScena:

"Imagina una escalera de caracol hecha de raíces... En el primer escalón, hay una pequeña criatura luminosa... La escalera sube hacia una puerta que flota en el aire..."

*"Cualquier artista
es un mago"*

Ciruelo



Bibliografía

ale alejandra
romero
ilustración

