

VOID

CLAUDIA WATTS GARCÍA

CURSO 2019-20
TRABAJO FIN DE GRADO

TUTORA:
INMACULADA VILLAGRÁN ARROYAL



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Este trabajo fin de grado ha podido realizarse gracias a la ayuda de mi tutora Inma con el desarrollo del proyecto y de la memoria, la ayuda académica y punto de vista personal de mis compañeros de la facultad, el apoyo emocional de mi pareja, amigos y familiares además de la gran colaboración de muchas personas para la adquisición de materiales.

Índice

1. Resumen	3
2. Introducción al proyecto.....	5
2.1. Idea razonada y detallada del proyecto artístico	6
3. Trabajos previos de otras asignaturas	15
4. Proceso de investigación plástica.....	21
4.1. Evolución detallada del proyecto	21
4.2. Desarrollo plástico del proyecto	45
4.3. Referentes artísticos.....	61
4.4. Montaje de exposición	71
5. Investigación teórico-conceptual.	73
5.1. Nomofobia.	73
5.2. Ontología del teléfono móvil	75
5.3. Smartphone y redes sociales	76
6. Conclusiones	77
7. Cronograma del desarrollo del Trabajo Final de Grado.....	78
8. Presupuesto detallado de la producción del trabajo plástico.....	79
9. Bibliografía, webgrafía y filmografía.	80
10. Anexo de las obras y fichas técnicas de las piezas.....	86

1. Resumen

El proyecto de *Void* refleja como la telefonía móvil ha tenido un fuerte impacto social cambiando nuestras vidas y nuestra forma de comunicación. Lo que en un principio era una tecnología cuya finalidad era comunicarnos con las personas de nuestro entorno, ha pasado a ser un dispositivo de infinitas utilidades.

El desarrollo de cada vez más aplicaciones, juegos, música, fotografía, redes sociales, etc. están provocando una incontrolada adicción entre muchos individuos que no son capaces de desconectar o separarse de este aparato. De hecho, ya se reconoce esta dependencia como un nuevo trastorno llamado nomofobia (*no-phone-mobile-phobia*), un miedo irracional a estar sin móvil.

Las redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, etc. son unas de las principales responsables de esta adicción entre adultos, adolescentes e incluso niños. Permiten comunicarnos en cualquier momento con cualquier persona, ofreciendo una amplia información de nuestras vidas, amigos, aficiones, actividades y rutinas que contamos y fotografiamos.

Este fenómeno de masas y los problemas que conllevan, ha servido de punto de arranque para nuestro trabajo de fin de grado, provocando una enorme curiosidad en el tema que nos hace cuestionar cómo hemos llegado a este punto de irracionalidad o cómo se ha descontrolado el mal uso de las redes.

Hasta hace poco no habíamos oído hablar del *cyberbullying*, o del fenómeno *influencer*, no habíamos visto tantas leyes de privacidad o denuncias a mensajes que incitan al odio. Estas, entre muchas otras cuestiones, son las que han estimulado nuestra nueva visión sobre la sociedad tecnológica de comunicación de masas y en la que hemos indagado para crear una visión onírica, la cual refleja la relación de los jóvenes "millennials" con las redes sociales por *Void*, el personaje principal de este proyecto llevado a cabo.

Palabras clave:

Nomofobia; *smartphone*; *internet*; redes sociales; imagen; inmersión; construcción subjetiva del yo; soledad; ansiedad; depresión; sociedad contemporánea.

Abstract

The Project *Void* reflects how mobile phone had have a strong social impact changing our lives and our way to communication. What was a originally technology which function was to communicate us with people of our environment, it has become an infinity utilities' device.

The development of even more applications, games, music, photography, social networks, etc. are sparking an uncontrollable addiction between many individuals that can't disconnect or separate of this device. In fact, this dependency as a new disorder called nomophobia (no-phone-mobile-phobia), a irrational fear to stay without a mobile phone.

Social media and instant message apps WhatsApp, Facebook, Instagram, etc are some of the main responsible of this addiction among adults, teenagers and including children. They allow us to communicate in every moment with every person, offering a wide information about our lives, friends, hobbies, activities and routines which we are telling and taking photos.

This mass effect and the problems that take along, have serve to starting point for our graduate work, sparking an enormous curiosity in the topic that made to question how we have arrive at this point of irrational or how has been uncheck the bad use of networks.

Until recently we didn't hear talking about cyberbullying, or influencer phenomenon, we didn't hear about many privacy laws or reporting hate speeches. These, among many other issues, are the ones that had stimulated our new vision about technology society of mass communication and we were researching to create a oneiric vision, which reflects the relation of "millennial" young people with social webs by *Void*, the main character of this project carried out.

Keywords:

Nomophobia; smartphone; internet; social media; image; immersion; subjective construction of the self; solitude; anxiety; depression; contemporary society.

2. Introducción al proyecto

Debemos aclarar el significado del título *Void*. Palabra que se designa a una función nula dentro del lenguaje de programación C++, en el cual, ninguna orden que se le asigne la realizará debido a la negación impuesta en ella. Por otro lado, la página web online de diccionarios de idiomas La *WordReference* (web de diccionarios de idiomas), designa la palabra *Void* con diversos significados con ejemplos como: ser nulo/a, sin validez, inválido, vacío/a, no tener, desalojar o carente de (void of). Este término da nombre y describe al personaje que nos guiará a lo largo de este proyecto.

La nomofobia existe desde hace unos años como un miedo irracional al quedarnos sin batería en el móvil, sin *wifi*, fuera de cobertura o peor aún, de no tenerlo en nuestra mano. Esta época de la cultura de la información y comunicación inmediata casi todo lo que pasa en el mundo está en internet y en el momento en el que te desconectas, podrías perderte la última novedad subida por tus amigos, personas que admiras o eventos. Por eso nos sentimos la mayoría de las veces incapaces u obligados a no quitar la mirada a la pantalla de nuestro *smartphone*.

Los síntomas más comunes que afecta a esta llamada “nomofobia” entre los jóvenes es, dolor de cabeza, insomnio, irritabilidad, taquicardias, dolor de estómago, ansiedad, etc. También provocan en ellos miedo a la soledad, al aburrimiento y al rechazo social y por ello recurren a ser *influencers* o iconos populares para una mayoría de personas sus seguidores en internet. Muchos de ellos buscan llamar la atención en las redes sociales, compartiendo datos personales, información de su vida cotidiana o exponiendo en la red imágenes íntimas que pueden llegar a la “sextorsión”¹.

En las redes sociales, existen personas anónimas, especialmente adultos, que aprovechan la vulnerabilidad de los jóvenes, llegando a engañarlos para conseguir algo de ellos, especialmente favores sexuales o económicos. También existe la posibilidad de verse afectados por el *ciberbullying*, acoso virtual entre compañeros y compañeras de clase o con otras personas que hayan conocido, insultándolos o filtrando información personal en las mismas redes.

Ante estas principales cuestiones hemos decidido que nuestro TFG trate de enfocar acerca del uso obsesivo del *smartphone* y de las redes sociales que nos afectan en la actualidad, especialmente a niños de entre 10-12 años (edades frecuentes en las que ya tienen un teléfono y empiezan a conocer las redes sociales), de los adolescentes de 13-17 años y jóvenes adultos entre 18-20 años aproximadamente. La continua exposición a estos dispositivos afecta al joven a nivel psicológico y social, sobre todo en niños y adolescentes que están empezando a desarrollar su percepción cognitiva y a descubrir cómo funciona su cuerpo y el mundo que los rodea.

1 DE ROBOT, MARVIN. “(...) La sextorsión, o extorsión sexual, consiste en la amenaza de revelar información íntima sobre una víctima a no ser que esta pague al extorsionista. En esta era digital conectada, dicha información podría incluir mensajes de texto sexuales (en inglés conocidos como sexts), fotos íntimas e, incluso, vídeos. Los delincuentes suelen pedir dinero, pero a veces buscan material más comprometedor (envía más o divulgaremos tus secretos)”. Publicado en: Sextorsión: Una amenaza para todos, en especial para los adolescentes. Kaspersky Daily, <https://www.kaspersky.es/blog/sextortion-stats/8863/> 02/08/2016. Última visita: 04/10/2019

Por ello se nos ocurrió la idea de hacer una serie de dibujos mediante la técnica mixta realizada con acuarela, tinta y foto transfer en los que se muestra a un joven de cualquier edad y sexo, representado por nuestro personaje Void que, mediante el *smartphone* se adentra en las redes sociales, que aquí representamos como un mundo onírico que mezcla los deseos y los miedos de nuestro protagonista.

2.1. Idea razonada y detallada del proyecto artístico

La idea del proyecto TFG consiste en utilizar un hilo conductor con el espectador mediante un personaje humanoide llamado Void estableciendo una interpretación de los cambios psico-emocionales de un/a niño/a que se encuentra entrando en su etapa adolescente, descubriéndose a sí mismo e intentando entender el mundo actual acompañado de una tecnología de las comunicaciones cada vez más frenéticas.

El objetivo principal de este proyecto es, sin duda, conocer la raíz del problema de la nomofobia y de su realidad social en nuestra sociedad actual. Por otro lado, buscamos desarrollar una expresión personal mediante sensaciones dirigidas al espectador: La metáfora del *smartphone* como espejo y reflejo del mundo subconsciente psico-emocional y físico del adolescente.

El proyecto de *Void* surgió a partir de diversos proyectos artísticos, los cuales originalmente partieron de la base de un texto filosófico de Platón titulado Alegoría a la Caverna. Se trata de una alegoría sobre la realidad de nuestro conocimiento contada metafóricamente donde se cuestiona cómo entendemos el mundo de los sentidos y el mundo del razonamiento.

El mito de la caverna de Platón es una alegoría sobre la realidad de nuestro conocimiento. Platón crea el mito de la caverna para mostrar en sentido figurativo que nos encontramos encadenados dentro de una caverna, desde que nacemos, y cómo las sombras que vemos reflejadas en la pared componen aquello que consideramos real. (...) Según este filósofo, la gente llega a sentirse cómoda en su ignorancia y puede oponerse, incluso violentamente, a quienes intentan ayudarles a cambiar (...) En el mito de la caverna, el prisionero que asciende al mundo exterior pasa de la oscuridad a la luz, de la ignorancia al conocimiento. Los prisioneros que permanecen dentro son una metáfora de la condición de las personas en la sociedad.²

En nuestro proyecto, interpretamos el interior de la caverna (las sombras, el fuego, las cadenas, el tabique y las figuras) al mundo de las redes sociales, en particular con el *smartphone*, ya que este dispositivo móvil posee una capacidad de inmediatez de la información, en cualquier momento y lugar, en comparación a los ordenadores u otros dispositivos electrónicos con acceso a internet.

2 ARRIETA, E. *Mito de la Caverna de Platón*. Cultura Genial. <https://www.culturagenial.com/es/mito-de-la-caverna-de-platon/> Última visita: 04/07/2019



Fig. 1. *Alegoría a la caverna*. Ilustración de Markus Maurer

Void es un personaje alegórico rimaginado como una figura hecha en arcilla, similares a las figuras realizadas para funciones rituales o mortuarias en la época paleolítica superior y neolítica. Otros significados que brindan de complejidad al personaje, es el concepto del vacío emocional, la metamorfosis del yo, la fragmentación del cuerpo humano, la soledad y la existencia y la identidad del individuo.

Hoy en día, el barro o arcilla se suele utilizar para iniciar un proyecto escultórico que sirve de base para crear un molde y hacer un vaciado de la pieza escultórica con un material noble para fundir, como el bronce, plata, oro, etc. La característica principal de la arcilla, mezclada con agua, es la capacidad que tiene de manipularse fácilmente, con herramientas sencillas e incluso con las manos, creando formas complejas imposibles de conseguir con materiales más rígidos.

Aquí nos encontramos a un personaje que es una estatua con formas simples y básicas por su morfología (redondeado y sin detalles) y el color de su cuerpo (un blanco puro) indicando la naturaleza real del personaje: inocente y puro, como un/a niño/a.

El material del que está compuesto *Void*, la arcilla, un elemento natural, blando al mezclarse con agua, simboliza la vida pero que, al endurecerse, se queda seco y con la posibilidad de romperse. Como pequeña mención, en *El Génesis*, aparece el barro como la materia con la que está hecha Adán y su nacimiento a partir de la tierra y del soplo divino.

La arcilla como material moldeable junto al agua juegan son elementos fundamentales para la aparición de la idea de la metamorfosis. Estas materias naturales nos hacen reflexionar extrapolándolo como una alegoría de aquello que “moldea” al niño/a. Cuando nos referimos a moldear, nos trasladamos a la etapa de la adolescencia una etapa esencial y extraña en el desarrollo del ser humano en donde surge continuos cambios

corporales a nivel físico y psicológico adaptándose a las demandas sociales como de la intervención propia de la familia, amigos, la educación en sus enseñanzas y valores éticos.

Basado también en la *Venus de Willendorf*, es una una figura prehistórica con atributos femeninos de senos y cabeza con forma de mora que carece de brazos, pies y rostro que fue tallada hace alrededor de 30.000 años. Fue hallada en el yacimiento de Willendorf en Austria en 1908 por Josef Szombathy. Aunque esta figura representa a la maternidad y a la abundancia en sí misma en una época como ritual mágico y en donde la estética no formaba parte dentro del concepto creativo y contemplativo.



Fig. 2. Venus de Willendorf

El material y la formalidad del personaje recuerda a la influencia procedente del Período Kofun, llamado literalmente como tumba antigua, (año 300 a 552), en la Historia antigua de Japón, son las estatuas funerarias llamadas *Haniwa*, figuras de terracota de color rojizo, representan tanto personas, casas o animales. Normalmente estas figuras representan a guerreros, aristócratas o personas de gran renombre de la época las cuales se enterraban con sus dueños al fallecer en su gran tumba.



Fig. 3. Estatua de Haniwa



Fig. 4. Vasijas de terracota

Un aspecto fundamental de nuestro proyecto reside en la función que tenía el arte africano en el potente carácter conceptual figura-ídolo además de ser este arte fundamental para la posterior aparición del arte primitivo.



Fig. 5. Dan, Liberia. Máscara de carrera (gunyege), 1900-2000. Madera, fibras vegetales, metal. Colección privada



Fig. 6. Bongo, Sudán. Enseña funeraria, 1800-2000. Madera. British Museum, London

Si bien varían mucho en los distintos lugares, algunos elementos parecen ser recurrentes y comunes a todas las tradiciones artísticas africanas. Las estatuas son a menudo figuras de antepasados o de deidades, y a ellas se les ofrecen sacrificios con el fin de mantener una relación entre este mundo y el otro, entre los dioses y los hombres, entre los vivos y los muertos. Las máscaras que desde la espesura de la selva llegan a la aldea o que se exhiben durante los ritos de iniciación, garantizan el orden social, educando en los valores de la comunidad y castigando a los trasgresores. La fertilidad de las mujeres y de los campos es una preocupación recurrente que se expresa a través del arte(...)Mucho más ambiciosamente, desean contribuir a la reorganización del mundo, al bienestar de la comunidad, a la preservación de la vida(...) Muchas de las expresiones artísticas africanas son de carácter religioso, pero no tienen como finalidad celebrar la deidad, sino mejorar la vida de los seres humanos.³

La metamorfosis en el personaje lo relacionamos con la dicotomía imagen-agua inspirado en el libro de José Jiménez, *Cuerpo y tiempo: la imagen de la metamorfosis*.

En el capítulo de metamorfosis en el que aparece el personaje de Narciso quien llega a cautivarse por la imagen reflejada en el agua. Analizamos el agua como elemento alegórico que actúa en este caso no solo como reflejo de la imagen del ser sino como transformador de la imagen que se tiene de uno mismo que extrapolándolo al smartphone sería el hecho de “navegar por las aguas” de internet, más en concreto en las de las redes sociales en donde impera en su mayoría el factor narcisista de crear una auto-imagen o autorretrato idealizado en donde tenemos la voz de la razón.

3 VARIOS AUTORES. *Arte africano*. Visual Encyclopedia of Art. Florencia. Editorial SCALA Group S.p.A. Arte y religión, 2010. Pág. 4

La red social junto con esta actitud narcisista retroalimenta la imagen de la persona originando comportamientos en los que si no se tiene un punto de vista similar estalla en colera a través del tono con el que hace un comentario.

En la literatura han sido de inspiración dos novelas literarias clásicas como son *Alicia en el País de las Maravillas* y *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* de Lewis Carroll, en donde vemos a una niña que tras dormirse empieza a soñar que persigue a un conejo blanco llegando a introducirse en una madriguera por la cual llega a caer hacia un pozo sin fondo. Podemos leer como Alicia se hace pequeña si come una galleta o como se hace gigante tomando el contenido de una botella misteriosa, pero todo esto nos lleva a pensar que todos estos cambios la abruman. Si leemos esta historia de niños lo más probable es que nos quedemos con la emocionante aventura de la protagonista, pero siendo adultos nos damos cuenta de que en realidad Alicia está viviendo una metamorfosis, en este caso poético. Mostrando la experiencia emocional por lo que está pasando que es el miedo a crecer. Cualquier niño de su edad se cuestionaría este tema cuando tiene conciencia de su yo y de cómo afecta su entorno a él y viceversa. Además de la idea de crecer y el tiempo, también tenemos el concepto de la culpa y el engaño. Este mundo de fantasía la cual en realidad esconde todas las inquietudes y deseos de la protagonista llegando a inundar una habitación entera por sus lágrimas. Este viaje maravilloso y extraño por el país de las maravillas donde encuentra a personajes de lo más pintorescas donde ella se cuestiona a ella misma quien está en constantes cambios no solo físicos sino psicológicos. Empieza a dudar de ella misma y la lógica de este mundo la confunde encontrándole no sentido a los personajes con los que se encuentra o los sucesos.

Otra novela que también ha inspirado al personaje es *La metamorfosis* de Kafka en donde sucede una transformación del Gregor Samsa, quien un día decide no ir a su puesto de trabajo y quedarse en casa encerrado en su habitación acostado en cama. Tras un rato su mente empieza a recordar los inconvenientes de la vida que vive y empieza a divagar mentalmente creyendo que no es nada hasta ver que sus ganas de vivir se van esfumando poco a poco llegando a verse como un insecto desconocido, aunque muchas personas que han leído esta novela creen puede ser un escarabajo, además de asociarse a la muerte en la antigua cultura egipcia.

Otro aspecto fundamental es el cuerpo fragmentado llegando a aparecer la dicotomía sueño-muerte con el cuerpo fragmentado.

Lacan, fue un psicoanalista quién a través del estudio de la experiencia analítica y en la base de Sigmund Freud añadió un matiz filosófico. A continuación, en una cita extraída del libro George Robert sobre la figura de Lacan, citamos:

(...) Lacan llama las "imágenes del cuerpo fragmentado". Ellas conciernen a una relación específica del hombre con su propio cuerpo que se vuelve a encontrar en ciertas prácticas sociales (por ejemplo el tatuaje) y en los juegos de los niños⁴.

A partir de la mención a los juegos de los niños, hacemos un apunte de que los niños/as de corta edad sienten el miedo de la castración debido al complejo de Edipo.

4 GEORGIN, R. *Lacan*. Colección Freud. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires, 1984. pág. 48.

Mediante toda esta investigación filosófica, metafísica y de la historia del arte, se llevó a cabo una representación alegórica de la fragilidad humana con la oquedad y el hueco en el pecho en el personaje, estableciendo una relación con la psicología del adolescente y su vacío interior emocional al igual que el entorno que envuelve a *Void* se representa con el color negro o con tonos oscuridad para representar el vacío que percibe el personaje psicológicamente del exterior. Es por eso por lo que esto se expresa como un vacío emocional debido a los efectos de la dependencia tecnológica.

También el hecho de la fragmentación de la mente y el cuerpo como elemento simbólico y psicológico del personaje de los cambios en su desarrollo como individuo y de las fracciones de la memoria. En el libro autobiográfico de la escritora Olivia Laing, *La Ciudad Solitaria* nos encontramos con la siguiente frase: “La idea de una mente rota en pedazos es clave en la teoría de la soledad de la psicoanalista Melanie Klein”⁵.

También apunta:

Quedarse atrapado en lo que Klein llamaba actitud paranoide-esquizoide (una etapa normal del desarrollo infantil) significa experimentar el mundo como un conjunto de fragmentos irreconciliables y descubrirse a uno mismo igualmente fragmentado. En la esquizofrenia, se produce una confusión grave, de manera que determinadas partes necesarias para el equilibrio psíquico se pierden o desperdigan, mientras otras partes del mundo que no se desean o se desprecian se inyectan en el yo por la fuerza.⁶

Además del personaje *Void*, llamado al igual que este proyecto, se encuentra otro personaje que aparece en diversas ocasiones, es un ojo que se le ha llamado literalmente en inglés, *Eye*, pero en este caso, la razón por la que se escogió este nombre se debe a la vocalización de esta. Si lo pronunciamos oralmente suena similar a “I”, el pronombre “yo”, también en inglés. La idea de llamarlo de esta manera surgió por la inspiración del relato, *No tengo boca y debo gritar* (traducción del inglés: *I have no mouth and i must scream*) de 1967 del escritor Harlan Ellison. Debido a que el antagonista, una inteligencia artificial llamada *AM*, traducido como *SOY*, ha tomado conciencia propia quién tortura a una serie de personas a vivir eternamente dentro de ella recordándoles una y otra vez sus temores íntimos.

Desde adentro, soledad. Aquí. Viviendo bajo la tierra, bajo el mar, dentro de las entrañas de *AM* a quien creamos porque nuestras horas se perdían tristemente, pensando tal vez sin darnos cuenta, que él sabría hacerlo mejor.(...)⁷

La IA transforma uno de los personajes dotándolo de un aspecto desagradable que podría parecerse a la de *Void*:

5 LAING, O. *La Ciudad Solitaria. Aventuras en el arte de estar solo*. Capitán Swing, 2017. Pág. 154

6 *Ibidem*, 2017. Pág. 155

7 ELLISON, H. *No tengo boca y debo gritar*, 1967. Pág. 11

Soy una gran masa gelatinosa. Redondeada, con suaves curvas, sin boca, con agujeros pulsátiles llenos de vapor donde antes se hallaban mis ojos. En el lugar en que tenía los brazos, veo unos apéndices cortos y de aspecto gomoso. Unos bultos sin forma indican la posición aproximada de lo que fueron mis piernas. Cuando me muevo dejo un rastro húmedo. Sobre la superficie de mi cuerpo veo deslizarse unos parches de enfermizo, perverso color gris, tal como si surgiera una luz desde adentro.⁸

En literatura encontramos como inspiración los relatos de H.P. Lovecraft como inspiración para la ambientación del proyecto. Como es el famoso relato La llamada de Cthulu o La Ciudad sin Nombre y En las montañas de la locura. Estos relatos cargan con una atmósfera cargada de misterio con sucesos paranormales en donde su premisa en el que parte es el miedo a lo desconocido. Este miedo lleva integrado internamente con nosotros desde la aparición de nuestros ancestros y sigue estando vigente a día de hoy. El término miedo como miedo real y miedo neurótico fue instaurado por Sigmund Freud y en su texto Lo Siniestro (Freud, 1919) se parte de la estética de lo extrañante, denominado en alemán, Das Unheimliche, en donde nos preguntamos acerca de lo que nos rodea mediante la dualidad de realidad conocida y realidad desconocida.

En el proyecto existe una pequeña aparición sobre la relación entre el objeto-espejo y la pantalla del smartphone debido a la idea fantástica que se ha concluido acerca de que es el nuevo espejo mágico de la era contemporánea debido a la capacidad de hallar cualquier respuesta al instante. La ventana también es otro elemento que aparece espontáneamente. El smartphone, es el espejo por el que Void se adentra en las redes sociales es considerado un símil al narcótico llamado como Soma, en la novela de Aldous Huxley, Un mundo feliz.

La soledad en el arte

La ciudad representa la soledad que viven las personas de la urbe, tan cercanas, pero tan alejadas al mismo tiempo los unos de los otros al estar en una sociedad en continua actividad, manteniendo el mínimo contacto, incluso con los más cercanos. Un ejemplo es el caso del libro biográfico de Olivia Lang llamada La ciudad solitaria. A través de la autora y de su recorrido por la ciudad de Manhattan le acompañan junta ella los escritos y las obras de los artistas más icónicos del siglo XX como Edward Hopper, el célebre artista solitario del movimiento del Neorealismo y Realismo Americano, conocido por uno de sus cuadros más reconocidos, Los noctámbulos (1942) y Autómata (1927).

(...) Edward Hopper se dedicó, aunque a veces lo negara, a expresar la soledad urbana, traduciéndola a pintura. Desde hace casi un siglo, sus escenas de mujeres y hombres solitarios, vistos desde el otro lado de un cristal en cafés, oficinas y vestíbulos de hotel desiertos, siguen llevando la firma de la soledad en las ciudades.⁹

8 Ibídem, 1967. Pág. 11

9 LAING, O. *La Ciudad Solitaria. Aventuras en el arte de estar solo*. Capitán Swing, 2017. Pág. 11

En *Sol de la mañana* (1952) aparece una mujer -quien es la mujer del pintor, Josephine o cómo la llamaban, Jo, se encontraba en una habitación iluminada por el sol de la mañana gracias a una gran ventana mientras ella permanece sentada sola y en silencio soledad y silencio,

El hecho de que el silencio exista aunque haya varios personajes que no se comunican entre ellos se debe al reflejo del propio artista quien era una persona alta, bastante retraída y de pocas palabras mientras que su mujer era completamente opuesta a él.

Andy Warhol, artista del movimiento Pop Art, conocido por su serie serigráfica, *Díptico de Marilyn Monroe* (1964) y su obra de pintura de polímero sintético, *Latas de sopa Campbell* (1962).

(...) Andy Warhol, famoso por su frenética actividad social. Siempre estaba rodeado de un séquito deslumbrante y, sin embargo, hay en su obra una elocuencia asombrosa sobre el aislamiento y los problemas para relacionarse, cuestiones con las que tuvo que pelear toda la vida. El arte de Warhol explora el espacio que separa a las personas, a la vez que desarrolla una formidable investigación filosófica sobre la cercanía y la distancia, la intimidad y el alejamiento. (...) se rodeaba de cosas a modo de barreras contra las exigencias de la intimidad entre los seres humanos. Le aterraba el contacto físico y rara vez salía de casa sin una armadura de cámaras y grabadoras (...), un comportamiento muy revelador de cómo desplegamos la tecnología en esta era de la conectividad.¹⁰

La acuarela, la tinta y el papel son los elementos plásticos claves que unifican esta propuesta. Los colores también desempeñan un papel fundamental como lenguaje visual para transmitir esas emociones mediante sensaciones en el espectador. A través del libro de Eva Heller, basado en el libro *Teoría del color* de Johann Wolfgang von Goethe, en su *Psicología del Color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, investigamos las gamas frías por su carga emocional, en su mayoría negativa.

Los colores cálidos como pueden ser el amarillo y el magenta actúan para crear contraste con estos colores fríos.

El estudio cromático para nuestra obra, pretende expresar una carga emotiva de melancolía, tristeza y desangelado, donde combinamos tonos blancos, negros, cálidos y también alguno frío, que incluso podemos asemejar a la simbología del color nombrada en el Libro de los Siete Sellos del Apocalipsis de San Juan, donde se describe uno de los juicios divinos con los colores blanco, negro, rojo y verdoso, los más habituales en la representación cromática de esta temática, como puntualiza Pier Giorgio Frassati acerca de este libro.

10 LAING, O. *La Ciudad Solitaria. Aventuras en el arte de estar solo*. Capitán Swing, 2017. Pág. 11 y 12

El autor describe un universo caracterizado principalmente por cinco colores. La clave interpretativa de los colores está el uso dentro de la complejidad de la obra. Los atributos que acompañan a los personajes y su relación con el bien y el mal nos proponen la interpretación de los mismos. Las tonalidades positivas son: el blanco, que simboliza la trascendencia y la victoria (...) Otros tres colores representan el rostro negativo de la historia: el rojo escarlata, que simboliza lo demoniaco y la violencia; el verde amarillento, que representa la fragilidad de la vida; y el negro, que indica la miseria, las amenazas y la injusticia social¹¹



Fig. 7. El Greco. Visión del Apocalipsis, 1614. Óleo sobre tela. Museo Metropolitano de Arte de Nueva York, Nueva York,



Fig. 8. Pieter Brueghel el Viejo. El triunfo de la muerte, 1562. Óleo sobre tabla. Museo del Prado, Madrid

El uso de la acuarela no solo se ha utilizado por tener un dominio técnico, sino que se le ha dado un significado como hilo conductor que une en conjunto imagen, soporte, contenido y técnica. La acuarela es una técnica que está compuesta casi completamente por agua lo cual se llega a reflexionar de que el agua es un elemento que se adapta a cualquier situación en causa y efecto, por tanto, es un elemento metamórfico, el cual refleja nuestra sociedad actual atada a cambios constantes y frenéticos tecnológicos. El papel es de algodón para adaptarse a la técnica de la acuarela, por su gran capacidad de absorción y al mismo tiempo, estableciendo una relación entre el papel y nomofobia, el sentirse absorbido por la pantalla llena de notificaciones y sonidos.

El foto transfer es una técnica fotográfica que consiste en imprimir una fotografía y pegarla sobre una superficie de madera o papel mediante un producto adhesivo. Al cabo del tiempo, se seca y poco a poco se va despegando la celulosa del papel mientras que la imagen de esta es transferida al soporte adherido. Esta técnica se ha usado en algunas piezas para crear un contraste entre espacios haciendo que el personaje caricaturesco esté conviviendo en un espacio real.

Los móviles y soporte juegan el papel de pequeñas ventanas y espejos del inconsciente del protagonista visto a sí mismo como una estatua hueca, muestra a través de metáforas y escenarios oníricos sus deseos y sus miedos humanos. El formato pequeño de la obra surge de la relación que se establece entre las instantáneas (fabricadas en los

11 FRASSATI, P.G. *Símbolos, colores y números en el Apocalipsis*. Revista Aleteia, 05/06/2016 <https://es.aleteia.org/2016/05/06/simbolos-colores-y-numeros-en-el-apocalipsis-mira-su-significado/> Última visita: 04/07/2019

años 30 junto con la clásica Polaroid), el retrato, la intimidad y la difusión de la imagen personal a través de los actuales medios de redes sociales como es Instagram, junto al smartphone, toma fotos prácticamente más instantáneas por su mayor rapidez de procesamiento, que su propia antecesora.

3. Trabajos previos de otras asignaturas

Desde los primeros años de carrera se empezó a experimentar con las técnicas húmedas, la acuarela y la tinta, con las cuales se siguió utilizando en los años posteriores observando una evolución técnica que ha ido variando a partir de proyectos de 3°.

Igualdad

El comienzo de nuestra idea surge en el proyecto final de la asignatura Procesos del dibujo de 2° presentado en un dossier junto a otros dibujos. El concepto con el que partimos fue la igualdad y a partir de ahí surgió una idea a partir de una viñeta humorística que hablaba de la muerte, la cual llega a todas las personas por igual no habiendo distinción de clase social. La obra final consistía en una ilustración en papel de 1mx 70cm. Se representa a la Parca, segadora de almas, símbolo icónico de la muerte, sosteniendo un reloj de arena (símbolo igualmente icónico del paso del tiempo) donde se encuentran personas de diferentes razas, edades, discapacidades e incluso flora y fauna.

Sin embargo, la técnica empleada con la tinta y acuarela es lo que más destaca de este proyecto; se descubrió un efecto plástico mezclando tinta y el agua y, al estar en contacto, crea un amarillo oxidado muy interesante que se utilizó en más proyectos.

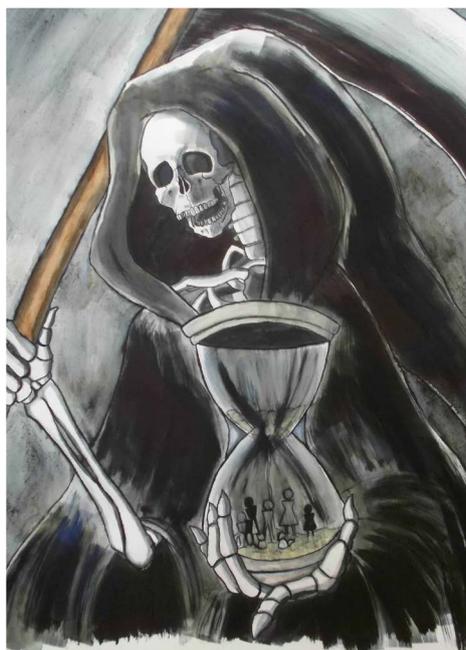


Fig. 9. Proyecto final (2015-2016) realizado en la asignatura Procesos del dibujo

Soledad en Internet

El proyecto *Soledad en Internet* de la asignatura de Proyectos artísticos I fue el punto de partida en esta investigación a partir del texto filosófico de Platón, la Alegoría de la Caverna, se empezó a idear una manera de llevar este texto adaptado a un proyecto artístico. Al principio se pretendía ilustrarlo, pero, por recomendación de la docente, mencionaba a esa idea carente de un lado propio de un proyecto de arte en el que se aporta algo más que solamente ilustrar lo que aparece en un texto. Tras seguir investigando se desarrollaron unas ilustraciones que fueron clave para el inicio de este proyecto.

En estos dibujos se representaron a las figuras de arcilla y de madera de forma primitiva en cavernas, los imaginamos de arcilla, asociando la forma humanoide y el material a las personas que sentían un vacío emocional interior para llenarlo de las experiencias de internet a través de los smartphones (asociados a la caverna oscura iluminada por el fuego formando las sombras de las propias figuras, descartando a los prisioneros que a su vez eran las mismas figuras eliminando el factor biológico humano) que tan popular está siendo durante estos últimos años del siglo XXI.

A partir de ahí, se diseñaron una serie de cartas o naipes con unas proporciones similares a las que tienen los smartphones, alargados, finos y con las esquinas redondeadas con tan sólo uno o tres botones táctiles y en las cuales se trataba de forma general el problema del uso irresponsable de los dispositivos electrónicos personajes representados con máscaras, disfraces o haciendo posturas posers, comúnmente asociadas a los diversos comportamientos que suelen tener los niños, adolescentes -incluso ciertos adultos con comportamientos infantiles- ante estas tentativas aplicaciones de la imagen y del espectáculo, los cuales dieron origen al proyecto de Void.

Al comienzo del proyecto, se realizaron varios dibujos a tinta, incluyendo una pintura digital, basados en el de la Alegoría de la caverna de Platón.



Fig. 10. Dibujo a tinta



Fig. 11. Pintura digital

La idea de incorporar diferentes personajes se descartó ya que cada uno abarcaba una variedad muy amplia de personalidades y singularidades. En su lugar se llevó a cabo una serie de cartas en las que personaje la figura de Void -por aquel entonces no tenía nombre- en diferentes poses, que expresaran alegría, aburrimiento, obsesión, aislamiento, él junto a otros amigos, disfrazado para juegos de rol o en prácticas habituales como ir al inodoro con su smartphone, etc.



Fig. 12. Proyecto artístico *Soledad en Internet* (2016-2017) realizado en la asignatura Proyectos artísticos I

Última degeneración

En Producción y difusión de proyectos artísticos, se mantuvo una continuación del anterior proyecto presentado para la asignatura de Proyectos artísticos I, llamado *Última degeneración*, el cual recuperó a uno de los personajes del anterior proyecto, llevándolo a otro contexto mostrando las consecuencias de las situaciones peligrosas que a diario suceden en la vida urbana; como son los accidentes provocados, por manejar el smartphone al volante mientras se circula por una vía transitada por peatones e incluso cuando estos mismos peatones cruzan indebidamente la calle sin tener aún el semáforo en verde.

Este proyecto se presentó como una nueva serie de cartas recortadas en papel de acuarela, en las que aparecían diversos personajes aislados sobre fondo negro, (totalmente similares al proyecto de Void) en situaciones donde aparecen fragmentados, atados, o con alguna extremidad mutilada por las consecuencias de los accidentes.



Fig. 13. Proyecto artístico *Última degeneración* (2017-2018) realizado en la asignatura de Producción y Difusión de Proyectos Artísticos.

Void 0

Para la asignatura de Modelado y Animación se realizó un corto animado en stop-motion titulado *Void 0*, utilizando técnica mixta con plastilina como material principal que introduce introducción al mundo imaginado de Void, donde destacan colores neutros; blancos, negro y gris. La historia contaba cómo el protagonista del mismo nombre descubre una huella gigante parecida a la que tiene una suela de un zapato humano, mientras en su cabeza intentaba “procesar” la forma que estaba viendo e intentar averiguar qué es lo que era (representado por un fondo negro lleno de números formados por 0 y 1 procedentes del lenguaje de programación, el código binario). Una vez procesado, deja atrás la huella rodeándola y retomando en línea el trayecto que estaba recorriendo.

En este corto, contaba el hecho de que Void estaba extremadamente expuesto a la tecnología que ni siquiera recordaba lo que era una huella, indicio claro de vida humana. Esta animación asentó las bases que motivaron a la continuación y creación del presente TFG.

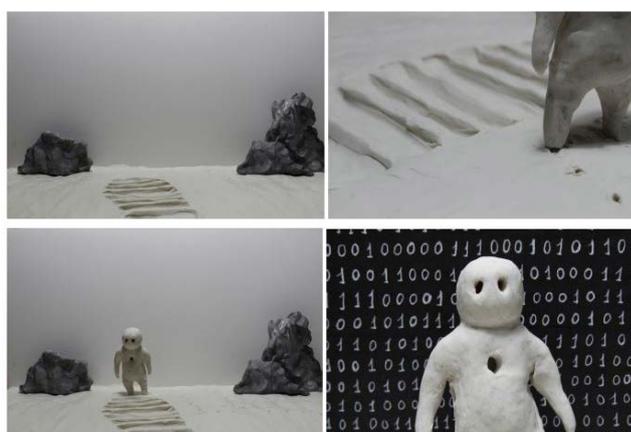


Fig. 14. Fotogramas del corto *Void 0* (2018) realizado en Proyecto de animación en stopmotion de la asignatura de Modelado y Animación.

Fuera de cobertura

Siguiendo la misma línea de investigación, en la asignatura de Fotografía se realizó una serie fotográfica acerca del concepto de luz, llamada Fuera de cobertura, una composición basada en un juego de reflejo y proyección luminosa sobre la superficie de la escena donde se observa una mano reflejada en la pantalla de un smartphone con gesto agonizante y envuelta por su cable USB. La intención de esta serie consistía en expresar en la absorbencia que tenemos cada día con este dispositivo.

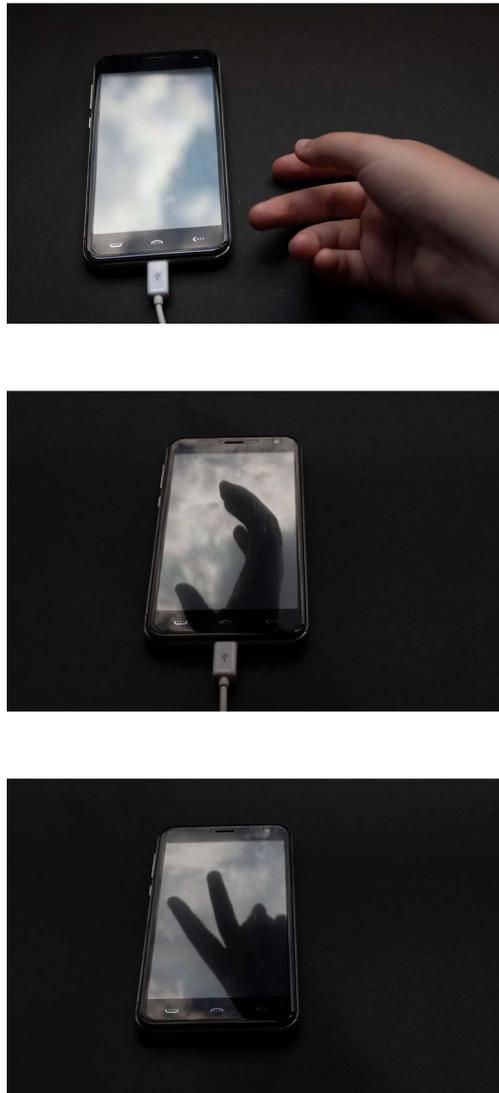


Fig. 15. Fuera de cobertura (2018) realizado en la asignatura de 4º de Fotografía.

Fractura

En la asignatura de Ilustración y cómic, se realizó el proyecto de cómic *Fractura*, un cómic experimental en formato A4 en papel con bordes redondeados en tinta negra, formado por una cubierta (portada), contracubierta y 6 páginas en papel dibujado a tinta inspirado en el proyecto personal "Última degeneración" de la asignatura de 4º, Producción y difusión de proyectos artísticos.

La idea inicial era que careciera de texto, aunque finalmente se añadieron un diálogo interno realizado -con la técnica surrealista, la escritura automática, para crear confusión en el lector- a los pensamientos de Void -personaje con apariencia humanoide imaginado de arcilla por tener una personalidad frágil- y mismo protagonista de nuestro proyecto de TFG.

El guion descriptivo e introductorio del comic nos habla de nuestro personaje quien, vagando en mitad de un paisaje casi desértico, una amplia llanura -en la descripción del escenario se sugería además estar rodeado de montañas, ruinas metálicas y edificios en construcción y/o derruidos-, se encuentra con un pergamino en el suelo, escrito en un lenguaje incomprensible para Void que siente un aire de nostalgia o melancolía e intenta recordar de qué le suena este escrito. Al poco tiempo, a su espalda se ve rodeado por unas criaturas con forma de smartphones con extremidades como cables. El protagonista espantado huye sin saber por qué tiene miedo de ellos, sacando a la luz su instinto de supervivencia.

Void se detiene bruscamente; delante de él se encuentra un precipicio donde no se aprecia el fondo. Entorna su cuerpo para mirar hacia atrás, observa a los seres cómo están a punto de atraparlo y entonces sin pensarlo dos veces, decide caer a la oscuridad donde permanece su cuerpo fragmentado.

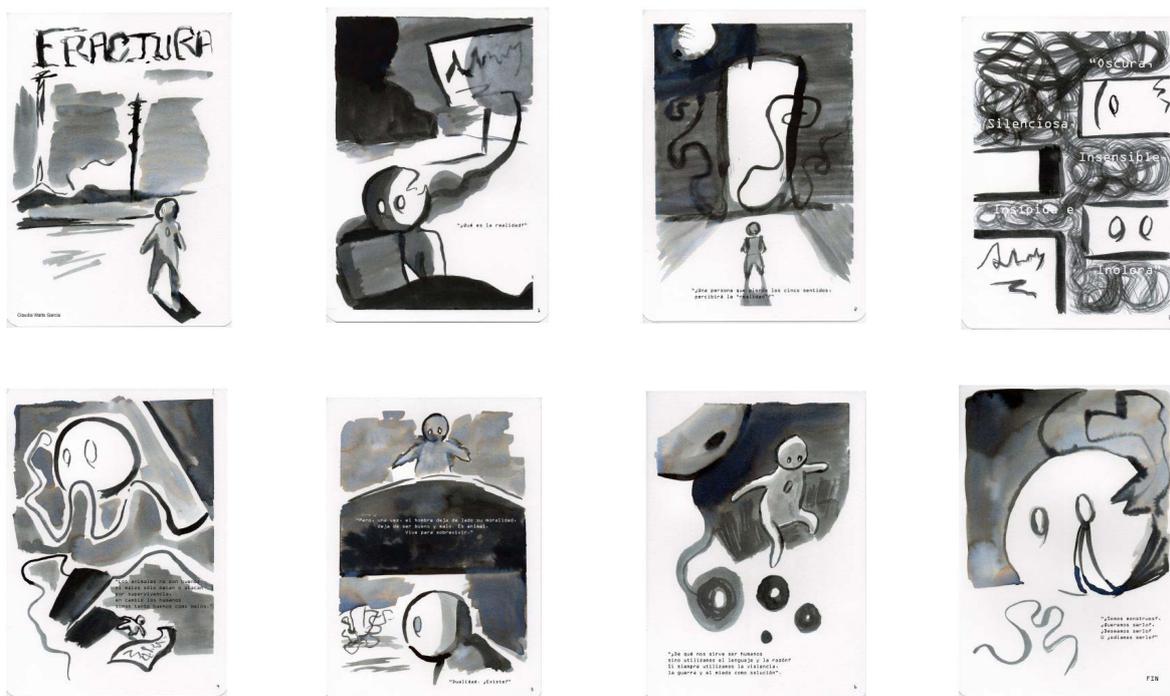


Fig. 16. Proyecto de cómic *Fractura* (2017) realizado en la asignatura de Ilustración y cómic



Fig. 19. Boceto. Dispositivo YMB-2U, Your Mind Belong to Us¹².



Fig. 20. Referencia. LED con sensor lumínico

Este iba a ser el dispositivo incrustado en la cabeza de Void por el que se proyectan imágenes. Se tomaron de referencia un proyector de luz y una bombilla LED de luz blanca para darle al personaje un elemento que justificará la luz que proyectaba de su interior. El dispositivo no se bocetó hasta tener la primera versión del guion de la historia.

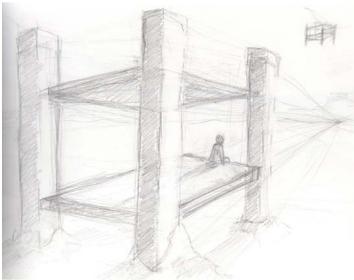


Fig. 21. Estudio de perspectiva. Void sentado encima de la estructura de un edificio

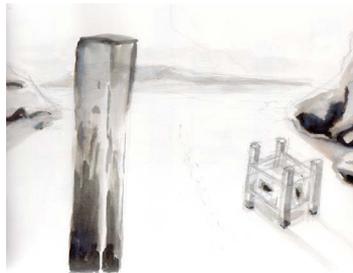


Fig. 22. Boceto. Columna y estructura con pilares



Fig. 23. Referencia estructura de hormigón

Se realizaron una serie de bocetos a lápiz y tinta para la creación de columnas y cimientos de un edificio inspirados en el cómic *Fractura*. También se realizó una serie de dibujos con referencias fotográficas de lugares que sirvieron de inspiración como estudio para empezar a generar nuestro mundo.



Fig. 24. Estudio. Cuevas Mineras, Teruel. 2018

12 Nota de traducción del inglés: Tu mente nos pertenece.



Fig. 25. Estudio a lápiz. Textura de un trozo de madera.
Parque Botánico, Valencia. 2018

También se estudiaron diferentes tipos de edificaciones con inspiración a los minerales, mastabas, muros, laberintos o incluso la fantástica Torre de Babel pero abandonada en este mundo. La temática estaba siendo cada vez más compleja, aunando diversos temas derivados de la dependencia a las nuevas tecnologías a ámbitos sociales, y políticos (aislamiento en la ciudad, máquinas que terminaban por sustituir al hombre en el ámbito laboral, cambio climático en el planeta Tierra debido al consumo de productos fabricados con materiales no renovables los cuales se desechan en ámbitos naturales como el mar, e incluso temas como la neurociencia mezclado con realidad virtual).

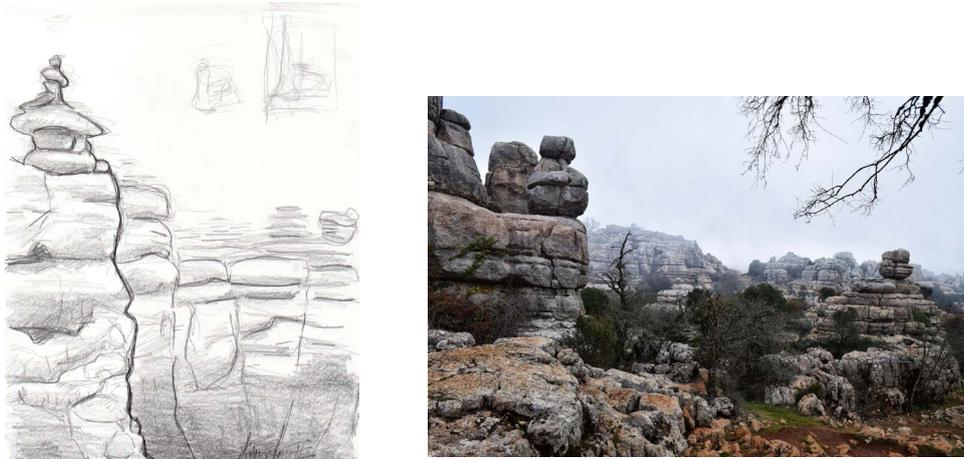


Fig. 26. Estudio- boceto de paisaje. Torcal de Antequera, Málaga. 2017



Fig. 27. Estudio de paisaje. Fuente del Jardines del Real,
Valencia. 2018

El mundo imaginario de Void seguía sin estar definido aún sin saber si sería representado como un mundo totalmente fantástico o un mundo alternativo al planeta Tierra. El escenario siempre se mostraba como un amplio desierto o valle rodeado por montañas de roca; había estructuras de hormigón de edificios que representaban las metas que los humanos nunca llegamos acabar o que empezamos; también aparecían cuevas, fuentes, etc. Más adelante se decidió crear una historia apoyada por un guion con esas ilustraciones, pero todavía se querían acompañar de alguna frase o de ninguna.

Tras los bocetos iniciales y las ideas tempranas que se propusieron la temática de la dependencia de las nuevas tecnologías se convirtió en una historia postapocalíptica en la que los humanos, ahora eran personajes ahuecados originando así a la especie Void, eran dependientes de las máquinas.



Fig. 28. Boceto. Void siendo atrapado con cables mientras un ojo lo mira



Fig. 29. Cableado de un poste eléctrico



Fig. 30. Louis Bourgeois. *Maman*, 1999



Fig. 31. Odilon Redon. *Visión*, 1879

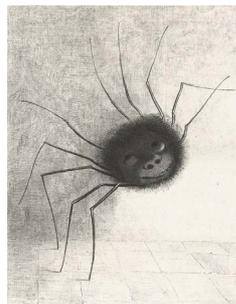


Fig. 32. Odilon Redon. *La araña sonriente*, 1881



Fig. 33. Henry Fuseli. *La pesadilla*, 1781

En este boceto, queríamos hacer a las máquinas como seres que controlan a los humanos, transformados en Voids, representándolos como si fueran dioses entonces el icono más representativo de Dios es el ojo. Inspirado en las obras de Fuseli, Louis Bourgeois y Odilon Redon relacionado con el cableado eléctrico de algunas ciudades.

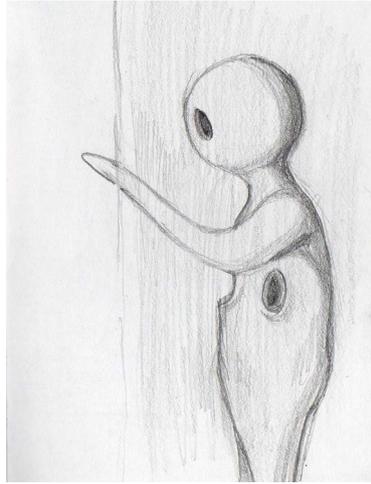


Fig. 34. Boceto. Void atraviesa un muro de cristal con una de sus extremidades

Inspirado en una de las citas del libro *La ciudad solitaria* de Olivia Laing:

Soy cristal, cristal claro y vacío [...]. Ningún gesto puede tocarme. He caído en todo esto desde otro mundo y ya no puedo hablar vuestro idioma [...] Me siento como una ventana, quizá una ventana rota. Soy un ser humano de cristal. Un ser humano de cristal que se disuelve en la lluvia. Estoy entre vosotros, saludando con brazos y manos invisibles. Gritando mis palabras invisibles [...]. Estoy desapareciendo. Estoy desapareciendo, aunque no tan deprisa como me gustaría¹³.

O la frase:

“Invisibilidad y pérdida del habla, hielo y cristal: la imaginería clásica de la soledad y la desconexión”¹⁴.

La **primera versión** de esta historia descartada, empieza con una ciudad enorme y esplendorosa que da paso a un papel envuelto en un fondo negro, a continuación, se ve a Void despertarse leyendo el papel, se levanta y se va por el desierto en el que se encuentra. A continuación halla una huella, la analiza y continua de nuevo por el mismo camino. Deambula por unas construcciones abandonadas, intuyendo ser casas, fábricas, restos de huesos humanos. Encuentra una cueva con diversos proyectores iluminando toda la cueva. De repente, en otra escena, el cuerpo de Void está destrozado mientras coloca su proyector en una hornacina natural tallada en roca. Por último, Void se encontraría frente a un abismo por el que se tiraría y acabaría deshaciendo su cuerpo, como si fuera una masa de arcilla con agua.

13 LAING, O.. *La Ciudad Solitaria*. Aventuras en el arte de estar solo. Capitán Swing., 2017. Pág. 186

14 *Ibidem*, 2017. Pág. 186

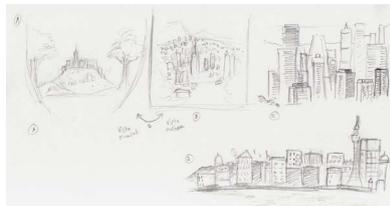


Fig. 35. Boceto-estudio de la ciudad. Primera ilustración.

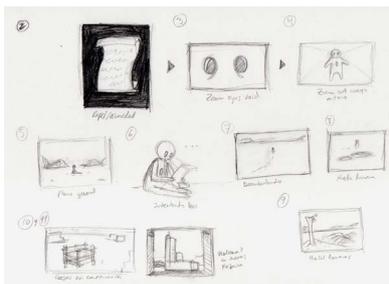


Fig. 36. Storyboard de la primera versión

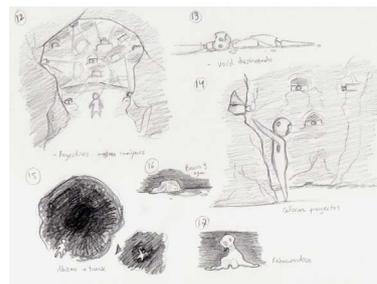


Fig. 37. Continuación del storyboard

Esta historia daba a entender que Void era un humano que había perdido su humanidad y que ahora se encontraba en un planeta Tierra desértico donde se encontraba solo.

Si Void hubiera sido capaz de descifrar los hallazgos que se había encontrado, probablemente habría averiguado los enigmas que los lectores nos hubiéramos planteado como, por ejemplo, de que él era humano, por tanto, tenían que haber existido más humanos, o estos humanos se habían transformado como una figura hueca o habían logrado mudarse a otro mundo, más en concreto al virtual. De momento todas estas preguntas quedan sin contestar.

Tras leer la novela de Un mundo feliz de Aldous Huxley y La Ciudad Solitaria de Olivia Laing surgió la **segunda versión** del relato (Indica qué te han aportado estos libros para llegar a tu historia). En esta **versión**, se pensó que hubiera dos historias en paralelo (el origen del declive y el actual mundo postapocalíptico que era el planeta Tierra).

La parte del declive de nuestra historia empezaría así:

“Una enorme ciudad de una avanzada civilización presentando a su vez que la biotecnología estaba en auge en ese momento. Con el éxito de la inteligencia artificial robótica, fabricaron máquinas autoconscientes y programadas con un sistema de aprendizaje sin ayuda de actualizaciones implementadas a la IA por humanos. Los biólogos e ingenieros mecánicos trabajaban en común para investigar la manera de reproducir los beneficios de la naturaleza biológica en las máquinas, por ejemplo, crear plantas, animales y personas biónicas y así conseguir la vida eterna en la Tierra. Mientras investigaban, dejaron de lado la IA de las máquinas, de modo que cada vez eran más inteligente gracias a su autoaprendizaje. Los dispositivos remotos observaron la capacidad para manipular las mentes de las personas. La dependencia era cada vez mayor, tanto que las máquinas, se dieron cuenta del poder que tenían y empezaron a tomar el controlar por completo de la humanidad.”

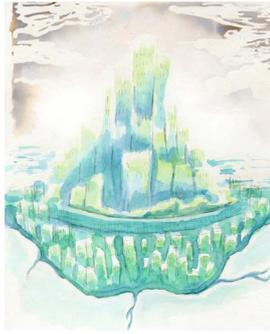


Fig. 38. Acuarela-boceto de la ciudad

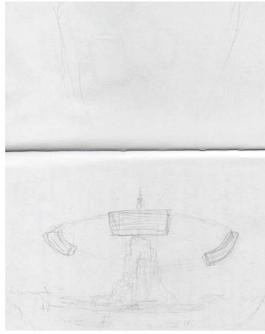


Fig. 39. Boceto de una ciudad rodeado de pantallas dentro de un abismo



Fig. 40. Referencia fotográfica de Saint-Michel en Bretaña, Francia.

Se añadió un personaje, presentado como una máquina inteligente omnipresente y antagonista quien observará a los Void mediante espejos y microchips que estuvieran incrustados en las paredes de las cavernas con la función de observar, controlar y recopilar información a los Void.



Fig. 41. Fotografía de escultura . Muelle Uno, Málaga



Fig. 42. Boceto de máquina como personaje omnipresente

Se realizaron bocetos de la apariencia de las máquinas y de su origen en la primera y segunda versión de la historia.



Fig. 43. Dibujo a lápiz



Fig. 44. Dibujo a tinta de la construcción de las máquinas

La parte del mundo postapocalíptico:

“El protagonista en una cueva a oscuras, envuelto en una luz azulada (recuerda a la luz led que emiten los monitores de los ordenadores) se encuentra sentado con el cuerpo encorvado apuntando hacia una de las paredes de la cueva, mientras en el fondo había otros personajes clónicos con su misma apariencia. A continuación Void, al tomar conciencia de dónde está, se levanta y mira a estos otros personajes que emiten la fuente de luz. Una vez Void ha despertado y ve a estos seres, se dirige hacia una de las aberturas que lo conducen por un camino escarpado hasta el exterior de la cueva. Fuera de allí, encuentra ruinas y construcciones en las que hay más personajes con su misma apariencia. Camina hasta llegar a un vertedero tecnológico donde se acumulan multitud de dispositivos electrónicos.

Luego, tras caminar un rato se encuentra con una ciudad que al parecer se encuentra a oscuras en un abismo, y más tarde, encontraría unas ruinas con forma de mastaba, que según parece albergan un espejo (también conocido como MIRROR). Tras llegar a estas ruinas y adentrarse al interior del monumento VOID encuentra el espejo situada en mitad de una sala de enormes dimensiones y sin dudarlo, lo coge y se lo lleva al exterior. Fuera de las ruinas se pone a inspeccionar el extraño objeto transparente y que tras mirar a través de él descubre que se le presenta ciertas imágenes que muestran las verdades del pasado de este lugar ocultado ante sus propios ojos. El espejo a través de signos le cuenta a Void que él y los demás Voids deben reunir más fragmentos de espejos para reconstruir el mundo y que una IA con forma de ojo los están vigilando en todo momento a través de pequeñas cámaras imperceptibles conectadas a ella, además descubren que todos ellos eran humanos en el pasado, pero el hombre había creado unas máquinas de alta inteligencia artificial que no supieron controlar y acabaron eliminando a la propia humanidad que las creó y con ello, el planeta Tierra.

Todo lo que queda son los restos del desastre y el vacío del alma de los seres vivos. Void se dirige a la entrada de la cueva por donde salió y avisa a sus compañeros clónicos contándoles la verdad que había descubierto. Al principio no respondían, pero al ver el espejo siguieron a Void para intentar derrotar a este ser omnipresente con la ayuda de MIRROR. Sabían que no podían volver a su estado de humanos, pero tenían la esperanza que al derrotar a esta IA volverían a ser ellos mismos. Una vez derrotado el enemigo y restaurado los espejos, cada Void empieza a agrietarse y a desaparecer dando a entender que con el poder usado se han sacrificado por el bien de restaurar el mundo y otra nueva generación de humanos resurgirá no cometiendo el error de sus antepasados.”



Fig. 45. Similitud con la Caverna de Platón con los prisioneros y las figuras. Boceto para la tercera versión del relato

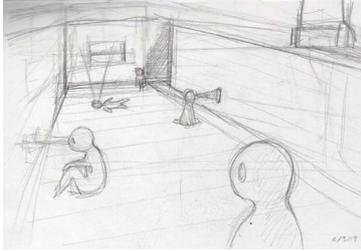


Fig. 46. Boceto a lápiz. Void encuentra otros Voids sentados que proyectan imágenes dentro de un edificio abandonado en construcción

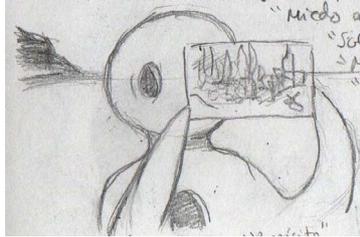


Fig. 47. Boceto a lápiz. Void sosteniendo un pequeño espejo/cristal por el que se observa la naturaleza oculta del mundo desértico



Fig. 48. Boceto a lápiz. Void mirándose en el espejo (reflejo como humano) que muestra su verdadera apariencia

En una esquina se puede ver que al principio que EYE estaba fuera de VOID y no era mencionado como I (YO) sino como IA (Inteligencia Artificial) que observa en todo momento al protagonista.

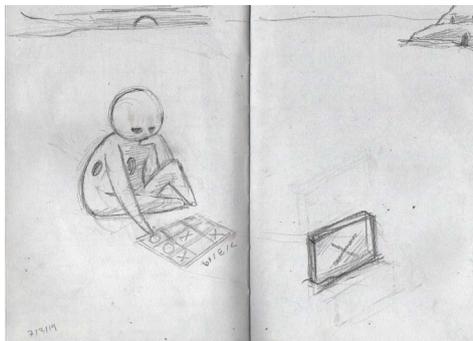


Fig. 49. Boceto a lápiz. Void jugando al tres en raya con el pequeño espejo/cristal

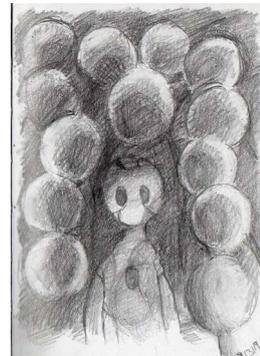


Fig. 50. Boceto a lápiz. Void rodeado de personas o de globos

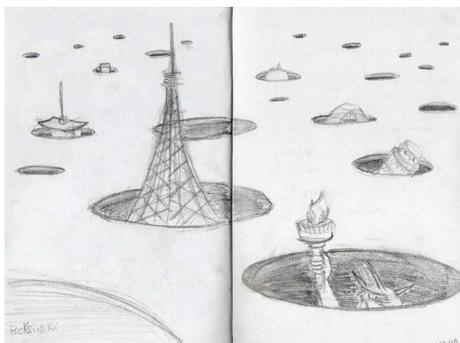


Fig. 51. Boceto a lápiz. Monumentos emblemáticos de todo el mundo sumergidos en agujeros



Fig. 52. Zdzisław Beksiński. Cuadro sin título, conocido como Pintura AC75. 1975-1978

Se dibujó un boceto inspirado en uno de los cuadros de Zdzisław Beksiński invierte los pilares por agujeros en donde se encontrarán hundidos todos los monumentos del mundo.

En la **última versión de esta historia** cambia a un paisaje más onírico mezclando elementos reales con fantasía:

“Se ven unas chispas y unos cables en primer plano y parte de la cabeza de Void explota, Repentinamente despierta de su sueño encontrándose en una sala rodeada de paredes metálicas. Al salir de allí, encuentra un espejo luminoso y detrás de él aparece una sombra con un ojo. Después al salir de un edificio, descubre que se encuentra en una gran ciudad en penumbra rodeada de cachivaches. Escala una escarpada pared con ayuda de grandes artilugios enormes que colgaban. Arriba descubre que todo eso era un abismo y que ahora se encuentra en un paisaje desértico. Se aleja de allí deslizándose por la arena dejando atrás el abismo que desde la lejanía asoma el pico de la única torre de aquella ciudad. Por el camino se encuentra con muchos espejos apilados como si fueran tótems y edificaciones en la lejanía de aquel paisaje árido. Llega a un oasis donde se encuentra máscaras flotantes interactuando entre ellas. Void juega e interactúa con ellas enseñándoles fotografías de objetos que tiene almacenadas en su memoria. Intenta atraparlas muchas veces usando a EYE, el ojo para poder adquirir las mismas cualidades que aquellas máquinas, o eso creía. Pero enseguida las máscaras empiezan a humillarlo llegando a hundirlo en la arena hasta hacerlo desaparecer.”

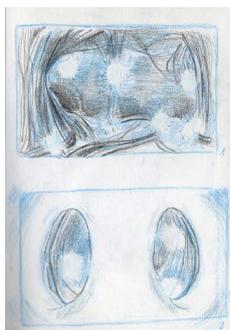


Fig. 53. Interior de la mente de Void. Boceto a lápiz

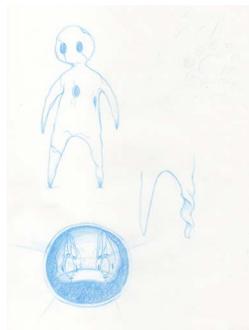


Fig. 54. Aspecto del personaje. Bocetos



Fig. 55. Similitud entre cables-neuronas

“Bip, bip, bip... (Sonidos electrónicos suenan como pitidos con intervalos largos de tiempo)

Había una vez, unas luces azuladas que asomaban a través de dos huecos de la cabeza de una criatura. Su cuerpo era de arcilla, su cabeza y torso redondeados y rechonchos, mientras que sus piernas y brazos eran muy delgados y arqueados que acababan en punta, pero su rostro presentaba una mirada pérdida como en un abismo infinito. Se llamaba Void.”

EYE empieza a aparecer en el proyecto denominado como I (YO) en el hueco situado en el pecho del protagonista.

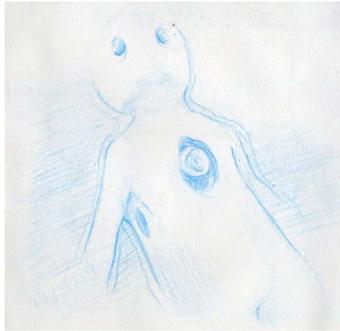


Fig. 56. Ojo incrustado en el hueco del pecho de Void. Boceto

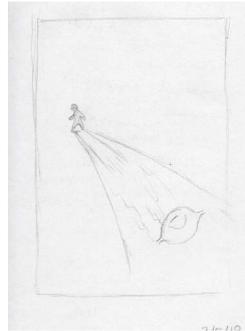


Fig. 57. EYE transformado en la sombra de Void. Boceto

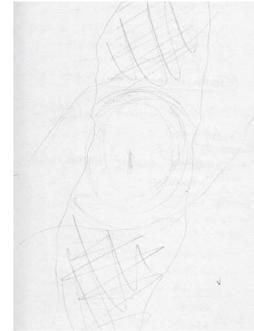


Fig. 58. Ojo dentro de una grieta. Boceto



Fig. 59. Boceto a lápiz, tinta y acuarela (otro más definido de EYE para una de las primeras ilustraciones)



Fig. 60. Boceto a lápiz y tinta de EYE (casi definitivo)



Fig. 61. Basado en ojo turco que libra del mal de ojo

“Void repentinamente, empezó a sentir un terrible malestar dentro de sí mismo provocado por la esplendorosa luz reflejada por el espejo. Void lentamente comenzó a acostumbrarse pero por un momento, una sombra empezó a surgir de las puntas de los pies de Void que se alargó tanto como de largo era un ciprés. Y entre la sombra apareció un ojo que le observaba cautelosamente.

La sombra se desvinculó de sus pies hasta elevarse por encima del árido suelo, se transformó en un ojo flotante envuelto en humo y de él pendían una maraña de cables colgantes. Una vez que se encontraba en el aire, revoloteó hasta presentarse delante de Void. Lo examinó de arriba abajo, girando alrededor de él haciendo muchas virguerías sin sentido. Aquellas marañas parecían envolver a Void que, aunque su rostro no presentará ninguna mueca, en el fondo se encontraba inquieto.

Era como si aquella sombra quisiera algo de él. De algún modo lo que estaba buscando no lo lograba encontrar hasta que ¡ja!”

Fragmento extraído de uno de nuestros guiones literarios de la historia.

“Void estaba temblando. Su cuerpo se estaba resquebrajando por la mitad y su rostro presenciaba un hueco más grande en el centro de los dos orificios y viéndose un ojo parecido al de EYE. Sus brazos eran alargados y acababan en cables. Sus piernas parecían flotar. Era otro.”

Fragmento extraído de uno de nuestros guiones literarios de la historia.

Otros bocetos no utilizados de versiones alternativas



Fig. 62. Boceto a lápiz

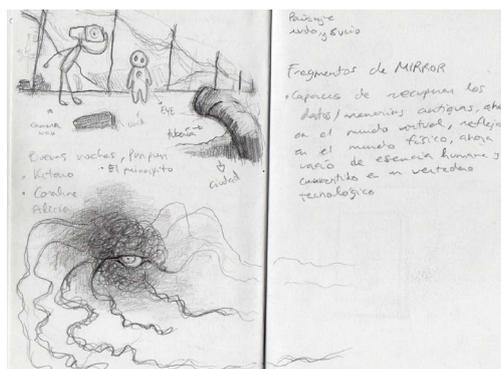


Fig. 63. Bocetos y anotaciones

En esta versión alternativa, Void al coger una botella de agua, se la echa encima haciendo que su cuerpo se humedezca capaz de modelarse en un cuerpo que fusionado con EYE lo convierte en una criatura como corazones.

“El lugar oscuro lleno de pantallas iluminadas donde despierta el protagonista.”

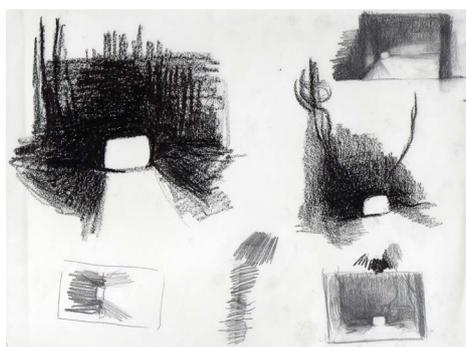


Fig. 64. Boceto con cera

“Se encontraba en un espacio oscuro e inhóspito inundado por luces parpadeantes rodeado por una amalgama de cables que pendían tanto del techo como asomaban por el suelo, en donde se podía escuchar el aullido del viento adentrarse a través de las cavidades que se encontraban en su pecho y en los costados de su torso. Lo rodeaba un aura de inhospitalidad y sosiego, no se inmutaba a nada que pasara, oyera o viera porque Void yacía en un sueño del que sin previo aviso despertó. Se escuchaban

crujidos y sonidos provenientes de su cabeza, los cuales eran constantemente más agudos a cada instante que pasaba y al rato, las luces de su interior eran cada vez más pausadas.”

Fragmento extraído de uno de los guiones literario de la historia.

La ciudad laberíntica situada en el abismo es una ilusión creada por el miedo de Void de estar en un lugar enorme para él donde se siente solo, carece de escasa habilidad para relacionarse cara a cara con las personas de su entorno o aquellas con las que se cruza en su día a día. Este lugar lo separa del que cree ser su mundo de escape en donde sentirse libre del contacto físico: internet y las redes sociales. Por eso huye de cualquier forma ya sea tener que hacer el esfuerzo de escalar las escarpadas paredes.

Esa ilusión de ver el mundo como un lugar sumamente hostil es lo que le impide ver más allá de su fragilidad emocional, se hace una persona vulnerable ante cualquier opinión o comentario acerca de su persona por parte de los demás. Es por ello por lo que sus ojos son oquedades, por donde dejan ver su mente.

Si miramos en la mitología y la literatura, podríamos comparar el abismo de la ciudad con un ascenso de los infiernos, inspirado en los mitos griegos como el de Orfeo u Ovidio, sólo que ellos bajaron a ellos. Se podría creer que es él el que está huyendo del infierno cuando en realidad podría ser todo lo contrario.



Fig. 65. Ciudad-laberinto en un abismo



Fig. 66. Bocetos pasados a color en digital

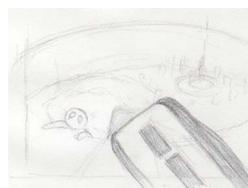


Fig. 67. Boceto. Tren descarrilado

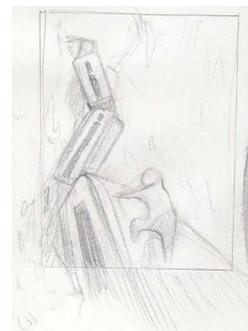


Fig. 68. Boceto. Vagones de tren descarrilados

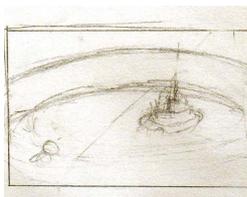


Fig. 69. Boceto 1



Fig. 70. Boceto 2



Fig. 71. Boceto 3



Fig. 72. Estarcido en acuarela

Esta es una alternativa de la primera o una continuidad en donde se ve al protagonista huyendo de la ciudad para dirigirse al desierto.

El desierto en esta obra representa la entrada hacia las redes, un lugar inmenso pero vacío a ojos de un joven, es decir carece de lo físico, para los jóvenes todo es algo más superficial y le atrae todo lo que le llama la atención, ya sea todo lo relacionado con el ocio, las marcas de ropa, zapatos, los amigos que comparten momentos, etc.

El lugar espiritual que más se asocia con la búsqueda de nuestro yo interior es el desierto debido a su soledad y ser un nómada quien no tiene un lugar preestablecido donde habitar.

Otro significado asociado al desierto podría considerarse ser de paisaje interior, lugar el cual da cabida a la reflexión, conocerse a uno/a mismo/a y hallar nuestros miedos internos para a posteriori afrontarlos en muchas ocasiones.



Fig. 73. Huida de la Ciudad y desconexión de la ciudad.
Lápiz y acuarela



Fig. 74. Llegada al desierto de la red hacia una búsqueda de satisfacción. Boceto



Fig. 75. Bocetos de ideas,
(pantallas en la arena, Void atrapado y pájaro de juguete.)



Fig. 76. Arenas movedizas. Boceto

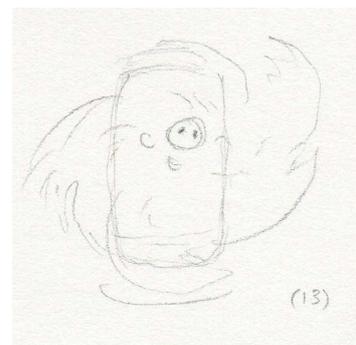


Fig. 77. Void tragado por las arenas movedizas. Boceto

La inmersión y pérdida de la conciencia del paso del tiempo provocada por estas redes de comunicación sumergen a Void hasta verse consumido por las arenas del desierto. También puede representar como las arenas juegan en contra en todo lo que quieres hacer, ya sea en las redes o en la vida real, como puede ser que te manipulen para que hagas lo que otros quieren o si eres joven que se aprovechen de tu inocencia y te lleven hacia las arenas movedizas. Representa el no-viaje, es decir la escasa necesidad de desplazarse comúnmente a un lugar de ya sea ir caminando, en bicicleta, coche, avión

o tren. Hoy en día gracias a la posibilidad de visitar un banco de imágenes de muchos lugares del mundo, los jóvenes adolescentes están acostumbrados a estar parte del día con su smartphone. Aunque estén en la calle caminando casi siempre la cabeza la tienen agachada pendiente más de su móvil que por donde miran al cruzar la carretera. Normalmente antes de visitar o conocer un sitio físicamente por primera vez, se hace una consulta rápida con anterioridad a un clic para tener una valoración previa.



Fig. 78. Pájaro de hojalata volando agarra un corazón con su pata. Boceto a lápiz

El pájaro representa a una paloma mensajera la cual se asocia comúnmente con el logo de Twitter, página web que forma parte de las redes sociales. El motivo de referenciar este símbolo del pájaro de Twitter se debe a la asociación que se tiene a los rumores que se esparcen a través de diversas personas con la expresión “me ha contado un pajarito...”. El corazón representa los sentimientos humanos y los likes de las redes sociales.



Fig. 79. Paisaje desierto (Plano panorámico). Simbiosis entre un desierto y un fondo marino. Boceto

Elementos que aparecen son montañas totémicas de arena con espejos o huecos iluminados (recuerdan smartphone por su forma) y cables incrustados en la arena que recuerdan a las algas marinas; puentes o carreteras sin fin o cortadas; postes eléctricos que recuerdan al Urbanismo; estructuras de hormigón incrustados en la arena y edificios sumergidos en la arena o en fosos.



Fig. 80. Nam Jun Paik. *Mirage Stage*, 1986. Vídeo instalación



Fig. 81. Nam June Paik. *Cage Forest/Forest of Revelation*, 1990. Vídeo instalación

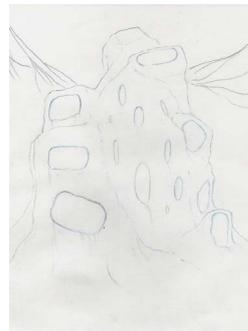
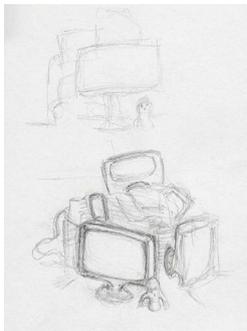


Fig. 82. Inspirado en obras de Nam Jun Paik por la distribución de sus dispositivos electrónicos. Bocetos a lápices, tinta y acuarela

Se hicieron bocetos en donde aparecen pantallas con ojos y pestañas alude a la multitarea y a la hipervigilancia, y que estas pantallas, a su vez tienen candados (apariencia de la interfaz del buscador para poner en modo seguridad).

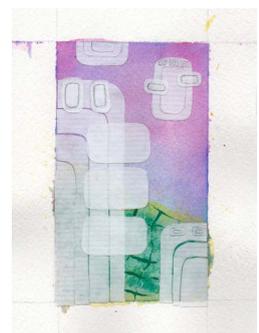
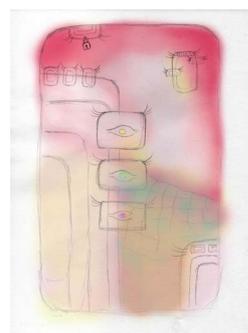
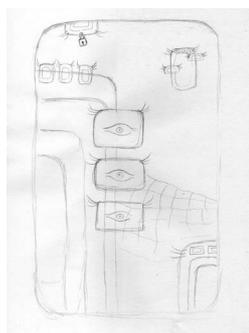


Fig. 83. Ventanas/pantallas y ojos. Bocetos a lápiz, pruebas de color digital y acuarelas

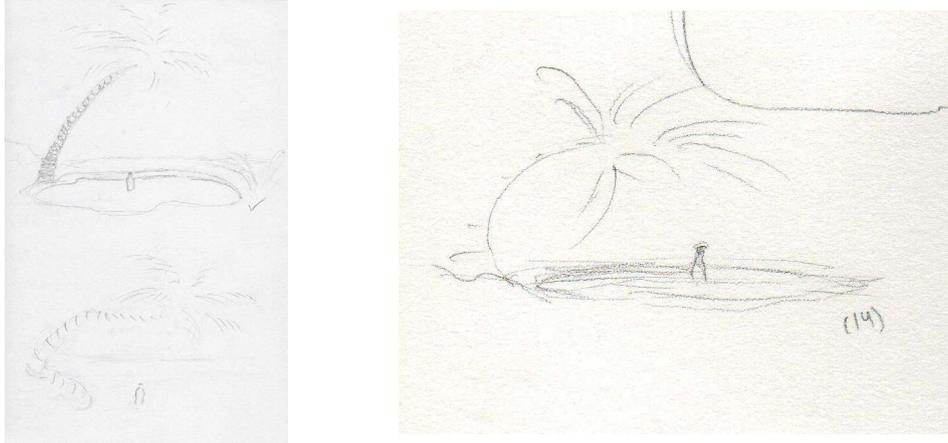


Fig. 84. Boceto a lápiz. Oasis. Palmera y agua embotellada en un charco seco

El Oasis representa la ilusión de los lugares paradisiacos de descanso en mitad del desierto, misma función que hacen las redes sociales. El agua (joven/niño) al ser un elemento natural que se moldea en cualquier superficie o contenedor, al estar en una botella de plástico significaría las normas propias impuestas por las personas manipuladoras en el carácter (esencia) de los jóvenes.

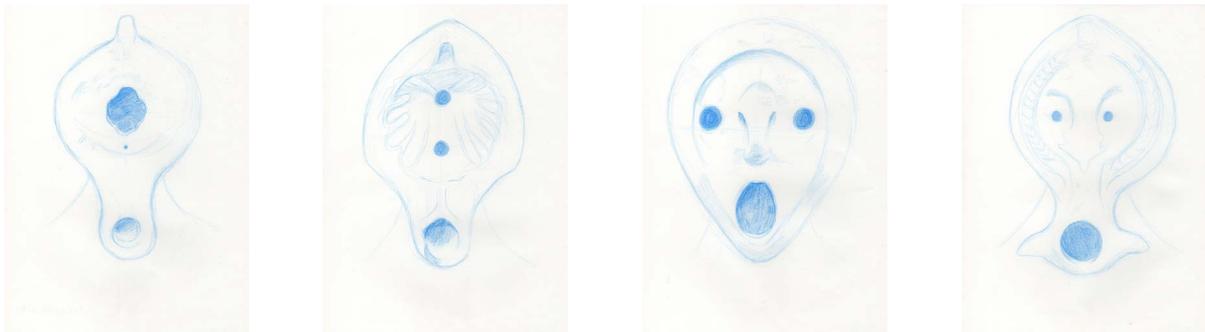


Fig. 85. Modelos de máscaras. Boceto a lápiz

Las máscaras fueron creadas a partir de las formas de las lucernas, antiguas lámparas de aceite romanas. En la siguiente descripción podemos ver la relación entre máscara/ lucerna:

Algunas tenían asas, por lo que podían ser llevadas por actores en las obras o por los participantes en actividades rituales (...) Las lucernas mostraban en relieve escenas eróticas, gladiadores, motivos mitológicos o patrones florales. Estas lámparas se hicieron muy populares, ya que se podían coleccionar y eran relativamente baratas. Estas lucernas fueron fabricadas en masa en grandes cantidades durante el imperio, usando moldes en vez de técnicas artesanales. Como resultado de esta manufactura rápida y barata, varios miles de ejemplos pueden admirarse en museos de todo el mundo¹⁵.

15 InternetArchiveBot (Anónimo). Lucerna (lámpara). Wikipedia. Actualizado el 6/11/2019 [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Lucerna_\(l%C3%A1mpara\)](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Lucerna_(l%C3%A1mpara)) Última visita: 29/11/2019

Las máscaras en este proyecto representan a los usuarios de estos “oasis”, personas que utilizan una cuenta de una red social bajo un sobrenombre o en otros casos, su nombre completo. Muchos de ellos no se muestran realmente son en estos espacios virtuales.

En la siguiente cita se menciona la función que tenían los objetos en la antigüedad, sobre todo, en el arte africano:

Máscaras, estatuas y otros objetos aparecen en los ritos del nacimiento y de la sucesión, en los funerales, en los ritos de los campos: defendiendo los límites y controlando los pasos fronterizos. En ciertos casos sirven para deshacerse de los espíritus molestos, atrapándolos en la materialidad de los objetos o para alejar de la aldea la impureza de la muerte. No son, por lo tanto, objetos destinados a la contemplación, sino a la acción. Son objetos dotados de poder, que contienen la fuerza que hace fértiles a las mujeres y a los campos, que permite la perpetración de la vida. Su circulación no es libre, sino estrictamente regulada: custodiados y utilizados por adivinos, curanderos, sacerdotes, jefes de familia, reyes, sociedades iniciáticas y asociaciones de cultos, son generalmente visibles sólo a poquísimas personas¹⁶.

El origen latino de la palabra máscara se la denomina *personna* (*personare*, a través de) -también de la palabra en etrusco como *phersu* y sobre una posible raíz en la palabra griega *prósopon*- nombre que se les daba a las máscaras que usaban los actores para taparse la cara para las interpretaciones teatrales. Estas máscaras estaban hechas de tal forma que los actores pudieran ver a través de dos orificios perforados situados a la altura de los ojos y otro más en la zona de la boca para recitar sus poemas. El material y la forma de la máscara permitían que la voz del actor se le escuchará ampliamente para que llegará bien el sonido a los espectadores que estuvieran situados a una larga distancia del escenario. Actualmente, el significado de *persona* tiene otro significado social referente a la personalidad e individualidad del individuo más que a una máscara.

Este recurso de la utilización de las máscaras lo hemos representado como los usuarios anónimos de las redes sociales en internet quienes se mantienen con una identidad desconocida o se hacen pasar por otras personas, para aprovecharse de otras personas vulnerables, especialmente un menor, incitándole a revelar información personal, en especial fotos con contenido sexual o enviando información de cuenta bancaria.

16 VARIOS AUTORES. *Arte africano*. Visual Encyclopedia of Art. Florencia. Editorial SCALA Group S.p.A. Arte y religión, 2010. Pág. 14.

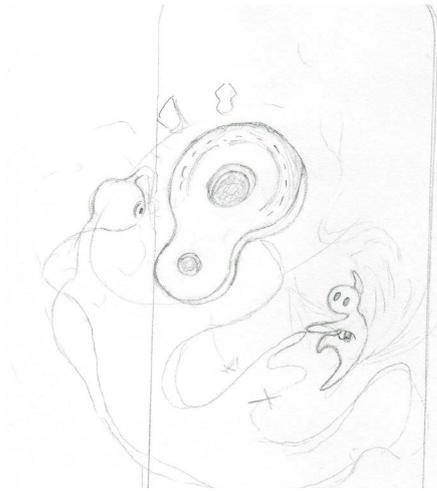


Fig. 86. Void lanzando a EYE para atrapar a una máscara. Boceto a lápiz

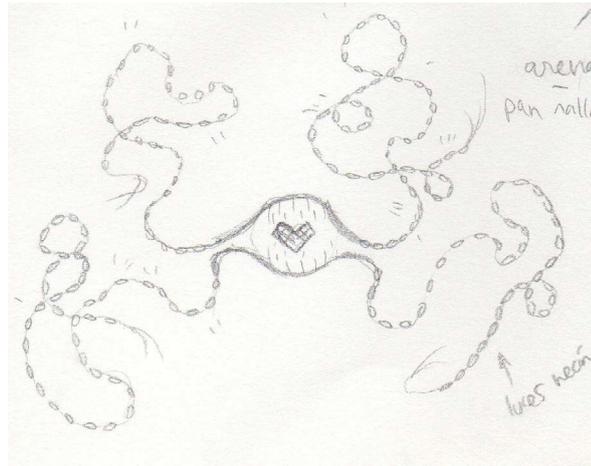


Fig. 87. EYE con cables de neón y corazón como pupila. Boceto a lápiz

Aparece el protagonista atrapando a una máscara con un ojo flotante llamado EYE, (el ojo representa el ego de Void) con el propósito de querer aferrarse a ella como si fuera un juego de máscaras y él deseara ser como esa máscara (identidad).

Máscaras y Void

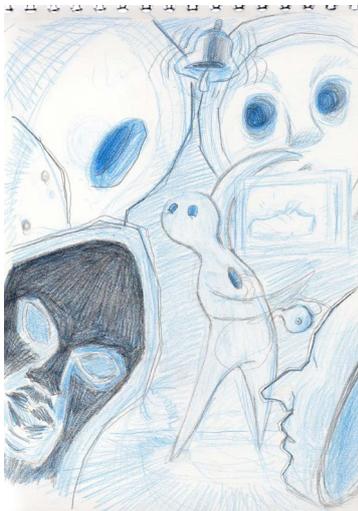


Fig. 88. Void mostrando una imagen de un objeto a las máscaras. Boceto a lápiz



Fig. 89. Void invoca ropa y cosas personales, saliendo del suelo, a las máscaras. Boceto a lápiz



Fig. 90. Máscaras atormentando a Void. Boceto a lápiz



Fig. 91. Void sobrevuela el desierto. Boceto a lápiz



Fig. 92. Fondo en negro con frases en amarillo y símbolo de batería. Acrílico y gouache

Se hizo otro boceto adicional que también se descartó puesto que la historia que se escribió en tantas versiones no se iba a realizar.

Otra idea para una ilustración era crear un juego de palabras referente a la ansiedad y depresión de no disponer de batería en el teléfono móvil (*No energy, no life; No life, no lie*) o de mencionar al ego como un ojo (*Heye; Eye need you; Neye to see you!*) incluidas en las ilustraciones pero que se descartaron por aproximarse más a un proyecto de diseño gráfico.

Otras Ideas alternativas descartadas del proyecto.

Los motivos por los que fueron descartadas eran por no cumplir con los objetivos principales del proyecto

Idea alternativa 1: Junto con las ilustraciones y consistía en una pequeña animación tradicional a lápiz en formato pequeño a un tamaño aproximado al A5.

Idea alternativa 2: Ilustraciones a tinta y acuarela o sólo tinta expuestas entre dos láminas transparentes con imanes en cada esquina o pinzas. Texto Código Binario con pistas de la historia que se cuenta. Al principio de la exposición habrá una tabla con la traducción. Tela negra cubre las paredes de la sala. Al poco tiempo, surgió una nueva idea de incluir junto a las ilustraciones, unos códigos QR para aportar un aspecto tecnológico más actual a la obra y a su vez, involucrar al espectador de alguna forma en ella, ya sea mediante textos, frases, enigmas ocultos, bocetos del proceso del mismo proyecto, algún vídeo o animación.

Idea alternativa 3: Idea expositiva de las unas ilustraciones en donde sobresalen esculturas pequeñas de corcho blanco.

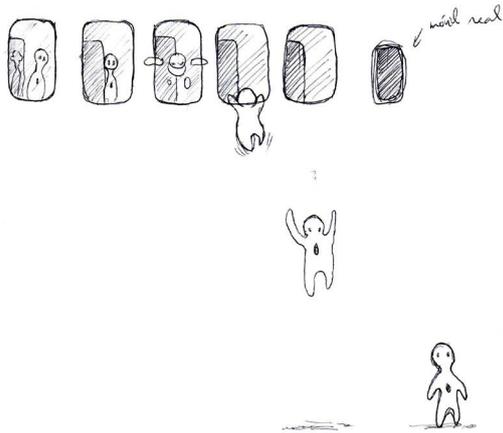


Fig. 93. Boceto de la exposición con la escultura de corcho

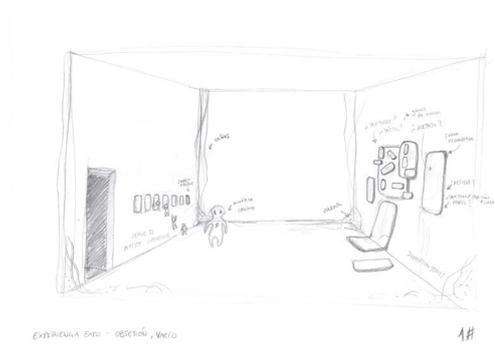


Fig. 94. Boceto 2 de la exposición con la escultura de corcho

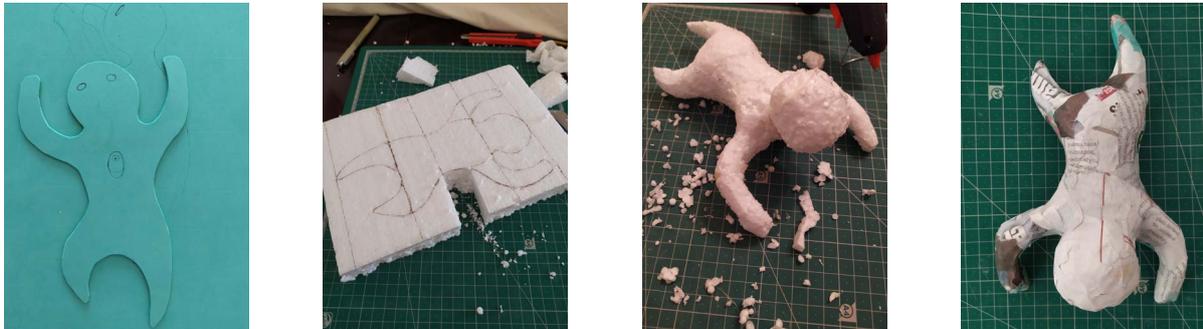


Fig. 95. Elaboración de escultura pequeña en corcho blanco

Idea alternativa 4: La idea de una escultura de 1m hecha con cartón fallero, corcho blanco con luz integrada en su interior. Se empezó bocetando como se haría la estructura con alambre y más tarde también se pensó en la posibilidad de hacerla enteramente de alambre.

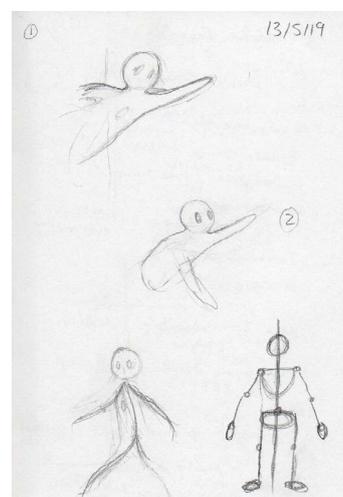
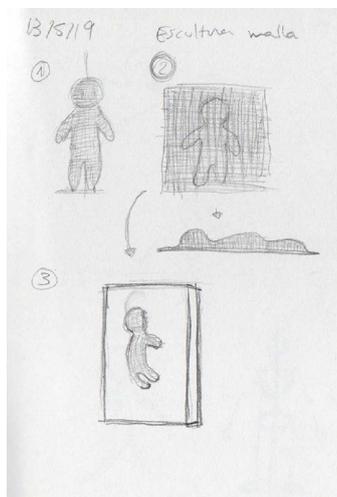


Fig. 96. Bocetos para escultura del personaje hecha con malla

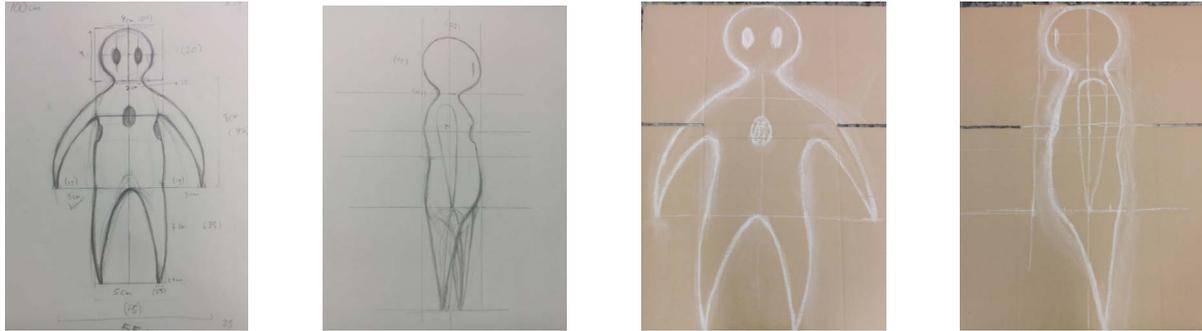


Fig. 97. Bocetos a lápiz y tiza para una idea de escultura del personaje

Para las ilustraciones, se hicieron pruebas de pruebas de texturas con gasa, rodillo, tinta a partir de fotografías de juego de luces con unas cortinas que recuerdan al píxel y otra prueba con varias capas a tinta y acrílico mediante el uso de enmascarador, rodillo y cinta de carrocer.



Fig. 98. Pruebas técnicas

Además se pensó en una portada para el relato de ilustraciones o posible portada para la memoria del proyecto.

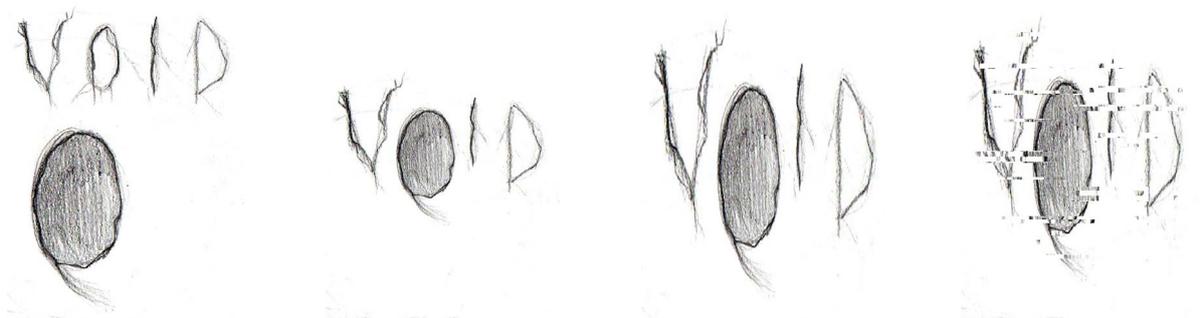


Fig. 99. Bocetos para una portada descartada

Después de que el guion literario del relato ilustrado se modificó tantas veces, finalmente ninguna de ellas siguió adelante, la caótica organización derivó a una cantidad de conceptos en la historia que se quedaban en el aire y no se llegaba a concretar.

Finalmente, se cogieron varias ideas del proceso de bocetos y de la última versión con las que se encontró una línea de investigación plástica y conceptual más concreta.

Tras investigar acerca de métodos de escritura, se encontró un recurso literario muy interesante llamado metaficción, el cual utiliza el conocido método de la cuarta pared; la fascinación está cuando los personajes de una historia afirman ser personajes de ficción, como lo afirman los personajes principales de la novela de Miguel de Cervantes, Don Quijote de la Mancha, también desean escaparse de su mundo propio al nuestro, comúnmente interactuando con el narrador, bien podría ser el autor de la propia obra e incluso con el lector. El concepto de ficción dentro de la ficción es una lectura retroalimentada que resulta fascinante en sí misma, tanto que incluso podría añadirse a este proyecto.

Al final se retornó a la idea inicial con varios ajustes y llevando el proyecto con una metodología mucho más organizada. Por ello, se realizó un guion a modo de guía para la historia, una vez realizado se dibujaron varios bocetos de las escenas, posteriormente se barajaron estas y se colocaron de diversas maneras para crear así una nueva interpretación más abstracta.

De ese modo, se lograba crear una serie de ilustraciones en la cual se crea una historia de libre interpretación añadiendo junto a ella, una saturación de imágenes inconexas en las que a su vez se le da de un orden y darle una intención al relato.

Como ocurren con las películas del cineasta David Lynch, películas con tramas llenas de escenarios que mezclan sucesos que se encuentran entre la barrera de lo imaginario y lo real; muy relacionado con la memoria del individuo. Donde olvida aspectos de su vida o situaciones y personalidades extraordinarios y confusos planteándonos enigmas con los que nos preguntamos posibles motivos por los que los personajes actúan de manera extraña. Preguntas que en muchas ocasiones nos plantean las obras de arte, especialmente la pintura creando así un diálogo artista/obra-público espectador.

Este boceto fue uno de los primeros que se realizaron, sigue el mismo estilo gráfico procedente del proyecto Última Degeneración. Finalmente se decidió seguir la línea de este proyecto y continuarlo en nuestro TFG contando una pequeña historia o situación la cual vive nuestro protagonista.



Fig. 100. Inspirado en los cuadros de Fuseli y en lo onírico. Boceto a tinta y acuarela

La temática fue reducida a la nomofobia, a las redes sociales y como estas mismas afectan psicológicamente a los jóvenes de hoy en día. Se representó el mundo internauta de las redes de comunicación con el carácter onírico y poético del arte expresionista como son el Expresionismo Alemán y el Surrealismo.

Con todas estas premisas, hemos llegado a crear nuestro particular mundo de ficción donde nuestro protagonista, aunque siendo humano, se ve así mismo como una escultura e incluso a un fantasma creando una semejanza con el protagonista de la novela de La metamorfosis de Kafka donde él mismo se ve como un insecto debido al encerrarse en su habitación y dejar de sentir las ganas de vivir por todo el estrés que le ocasiona el trabajo e incluso su familia empieza a olvidarlo.

Esta apariencia la adquiere a medida que se introduce en las redes sociales y en internet en general gracias al uso de su smartphone. A partir de aquí, Void es absorbido por el uso continuo de este maravilloso dispositivo introduciéndolo en un mundo imaginario -como si se tratará del país de las maravillas de Alicia- en este caso visto como oscuro rodeado de sombras empieza a sentir vacío y solitario, incluso más bien depresivo. Su habitación se transforma en una cueva llena de estalagmitas y ectalactitas en donde todo está inundado. La única luz que ve está en el agua de esa cueva ilusoria, donde en se sumerge aunque sepa que en ellas su cuerpo se pueda derretir, romper e incluso sentir asfixia. Al desconectarse de esas aguas subterráneas su mente se encuentra como averiada, sus neuronas al igual que los cables empiezan a dañarse y confundir la realidad con su imaginación. El ojo que aparece en su pecho es sinónimo de su ego, el querer formar parte de esas aguas y fundirse con ellas aunque esto le consume su cuerpo. En estas aguas siente fascinación pero a la vez terror por lo que le ocasiona pero aún así se siente mejor que fuera de ellas como puede ser fuera de su caverna.

4.2. Desarrollo plástico del proyecto

Algunos bocetos anteriores sirvieron de base para el proyecto plástico. Posteriormente se hicieron una serie de acuarelas en tamaño A6 aprox. que finalmente sirvieron como referencia cuando se hicieron las ilustraciones finales en medidas A4 y A5.



Fig. 101. Luces y cables (interior y exterior cabeza Void)

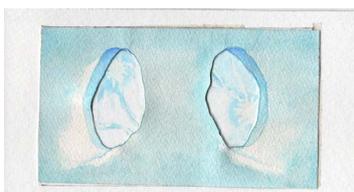


Fig. 102. Huella realizada con foto transfer y tinta

Estas pruebas sirvieron para la implementación de los corazones en algunas piezas.

Se buscaron imágenes de corazones con la forma real, se modificaron esas imágenes en un software de edición de fotografía y se imprimieron diferentes modelos que se voltearon para poder hacer la foto transferencia.

En otros casos, se hizo una plantilla del contorno del corazón para pintarlo solamente en gouache sin transferencia.

Varios significados fueron los siguientes: Representa el corazón que guarda secretos íntimos que no pueden ser revelados y los sentimientos y emociones son reprimidas modificando las conductas del joven al antojo de los manipuladores.



Fig. 103. Foto transfer del corazón. Prueba 1



Fig. 104. Prueba 2

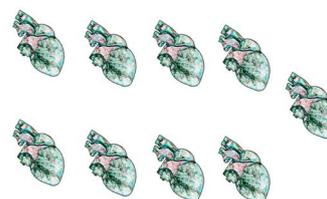


Fig. 105. Fotocopias para realizar las transferencias

Bocetos

Se hicieron alrededor de 35 bocetos para una serie de 30 piezas que al final llegaron a realizarse 22 piezas. Además se pensó en añadir estas ilustraciones en el soporte de las maquetas pero debido a que no se podía manipular el objeto se descartó esta idea y solo se expondrían sin ningún añadido.

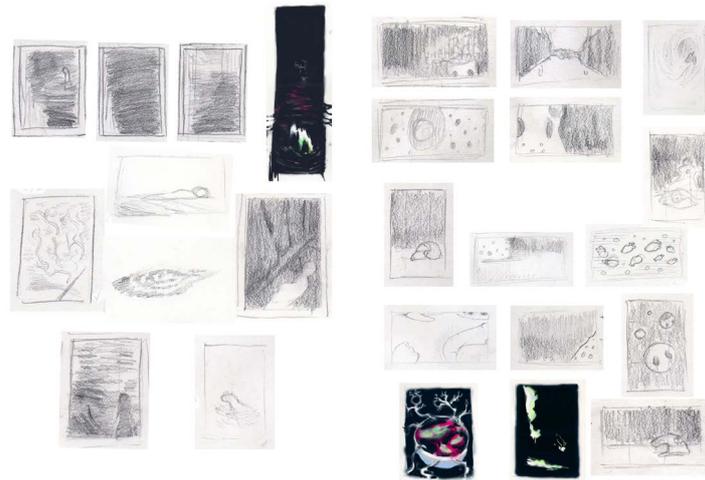


Fig. 106. Bocetos 1

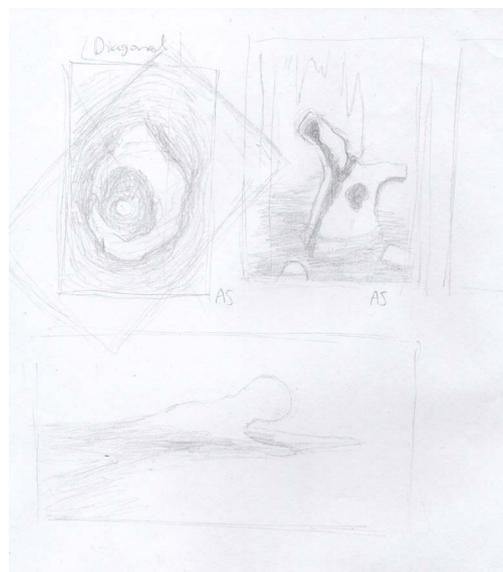


Fig. 107. Bocetos 2



Fig. 108. Bocetos 3



Fig. 109. Bocetos 4

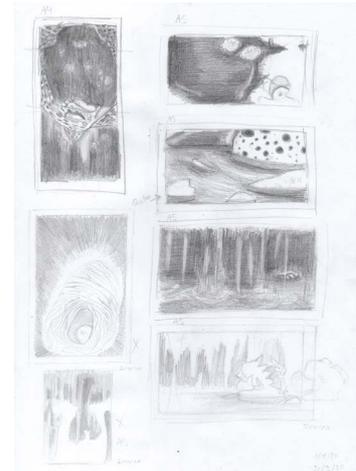


Fig. 110. Bocetos 5

Documentación y breve descripción de cada ilustración

Cuerpo hueco completo de Void: Cada una de las imágenes tiene su significado por separado los cuales se expondrán individualmente a continuación:

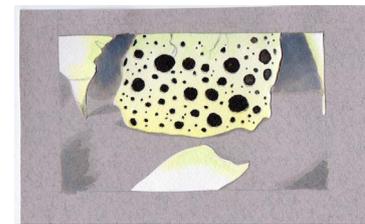


Fig. 111. Primera versión de las tres piezas que forman a Void

Originalmente iban a formar parte de una serie de pequeñas ilustraciones pero debido al tamaño tan pequeño dificultaba la ejecución de las piezas por ello se descartaron para realizar nuevas versiones en mayor tamaño.

La metodología de elaboración de las piezas gráficas se llevó a cabo realizando numerosos bocetos, después de la selección de algunos de estos se llevaron al papel de algodón y una vez fueron dibujadas, se formaron grupos de 4 piezas para elaborar que una vez se finalizaban, rotaban a otras sin pintar aún, Así, hasta terminarlas todas. A medida que se avanzaba en el proyecto, se iba modificando ligeramente el modo de realizarlas ya sea añadiendo un nuevo material o quitando otro. También se iba agilizando el trabajo cuanto más se hacía cada día.

Cables y cabeza hueca

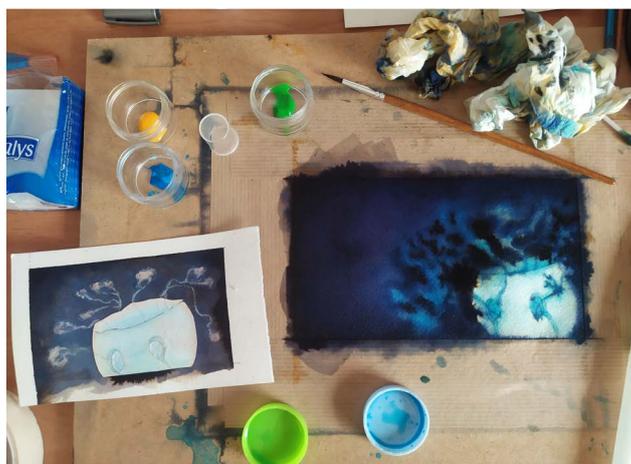


Fig. 112. Ilustración junto con su referencia

En esta imagen se muestra la cabeza del personaje aislada desde el cual sobresalen de su interior varios cables, haciendo alusión a una mente fragmentada partiendo de la base de la relación entre nomofobia y jóvenes. El niño/a o adolescente que ha sido manipulado/a desde un punto de vista psicológico concretamente por otras personas, procedentes del mundo virtual de las redes sociales, en este caso estas personas se denominarían usuarios de una plataforma social donde deben respetar las normas de convivencia y privacidad al igual que en la vida real cotidiana.

Otro factor representado son los sentimientos negativos propios del joven, relacionados con la ansiedad y la depresión. El dolor de cabeza, la pérdida de inocencia o desconexión son los conceptos principales que se representan aquí. En sus ojos ahuecados se ven líneas que caen desde ahí hasta su cuello. Son fracturas que representan lágrimas cayendo de sus ojos. El color azul envuelto en un aura oscura en esta acuarela expresa tristeza, distanciamiento, depresión, melancolía, lágrimas. El color naranja de los cables a la dispersión o pérdida de alegría, energía, felicidad, calor, interpretado como cariño.

En esta imagen se realizó un dibujo a lápiz sobre un papel 100% algodón que después se bañó el papel en agua por ambas caras, se colocó sobre una tabla de madera. se esperó a que seicara unos minutos y se mojó ligeramente para que el pegamento de la la cinta engomada se pudiera adherir a cada uno de los cuatro bordes del papel. Al pasar unas cuantas horas, se aplicó una capa semi transparente de acuarela en general y otras capas extras para crear diferentes efectos en base a la cantidad de agua añadida a la pintura. Por último se aplicó la tinta con diferentes niveles de intensidad pictórica.

Pecho con agujero y ojo



Fig. 113. Capa de acuarela



Fig. 114. Capa de tinta

Representa las taquicardias que presentan los jóvenes al desconectarse de las redes. También el hueco recuerda a la sensación de vacío en el pecho o el corazón siempre está en manos de otros. Otro significado es que al estar vacío significa que no tiene emociones propias. El ojo es representado como el ego debido a la traducción de EYE (eye) por su pronunciación fonética I (YO). También muchas personas se han tatuado el llamado ojo de Horus, representado como protección contra el mal de ojo. Aunque en este caso podría ser el mismo mal de ojo. El color verde representa a la envidia, enfermedad, mezquindad, cobardía, enfado, odio, desarmonía, malicia, rencor. El color rosa a la pérdida de relación con la realidad, alejamiento, desprendimiento, idealización, sentimentalismo.

La aplicación de la acuarela y la tinta es la misma que en la anterior imagen solamente se detalló en la zona del cableado aunque el resultado no salió como se esperaba que fuera. En el torso se creó un halo alrededor de él para crear una notable luminosidad y efecto difuminado contrastando con el fondo oscuro. Para no formar un contorno seco y marcado. Ciertos detalles como las roturas se hicieron dejando que la tinta se extendiera por esa zona. Esta fue una de las primeras piezas en las que se usó la cinta de carrocería para frenar la pintura y no llegara a meterse por debajo de la cinta engomada.

Agujeros en el estómago



Fig. 115. Capa de acuarela



Fig. 116. Capa de tinta

Representa a los dolores de estómago que presentan estos jóvenes al desconectarse de las redes. Se representan como huecos que hacen referencia a la sensación de punzadas que se suele tener en esta zona del cuerpo. Los agujeros del estómago recuerdan también a la porosidad de las rocas. El color amarillo en esta acuarela expresa enfermedad, náuseas, fragilidad, mal humor, desgana, dispersión, falsas esperanzas, rivalidad, envidia, abatimiento. El negro es usado con alusión al aislamiento, depresión o a lo onírico y mental.

En esta imagen se realizó un dibujo, después se aplicó una capa semi transparente de acuarela en general y otras capas extras para crear diferentes efectos en base a la cantidad de agua añadida a la pintura. Por último se aplicó la tinta con diferentes niveles de intensidad pictórica.

Tríptico de caverna acuática, Void y huella



Fig. 117. Primera pieza



Fig. 118. Segunda pieza



Fig. 119. Tercera pieza

Esta es una serie de ilustraciones creada con la idea de tríptico formando una imagen fragmentada en partes. La temática de la serie gira alrededor de una caverna acuática rodeada de estalactitas y estalagmitas. En la primera imagen vemos que existe una abertura lumínica incitando a la salida o entrada a la misma caverna. En la segunda imagen vemos a Void avanzando por el agua hacia el lado izquierdo en diagonal en la dirección de la primera imagen. La última imagen se ve el mismo agua pero en ella se encuentra una forma que recuerda a una huella dactilar. Técnicamente, se realizó una composición en conjunto, luego se realizó un dibujo en el que más tarde se fue elaborando a base de capas de pintura a la acuarela. Una vez seca, se aplicó la tinta negra la cual para obtener este efecto azulado, se mezcló con acuarela y se

Estas imágenes nos quieren dar a entender que la caverna representa el refugio, es decir, el smartphone e incluso el lugar en donde siempre se encuentra el joven, su habitación, mientras que el agua es el ocio en internet que consume al personaje en la oscuridad. La huella es en sí el sentimiento de permanencia e incluso de registro de identidad y de este modo absorbiendola del individuo. En la primera imagen, la luz es la salida hacia el exterior de este mundo.

Documentación de la elaboración de las fototransferencias



Fig. 120. Primera pieza + fototransferencia



Fig. 121. Segunda pieza + fototransferencia



Fig. 122. Tercera pieza + fototransferencia

En estas imágenes se ve cómo se estudio la composición de las fototransferencias de papel. Algunas fueron modificadas, recortandolas y pegandolas hasta obtener los resultados deseados.

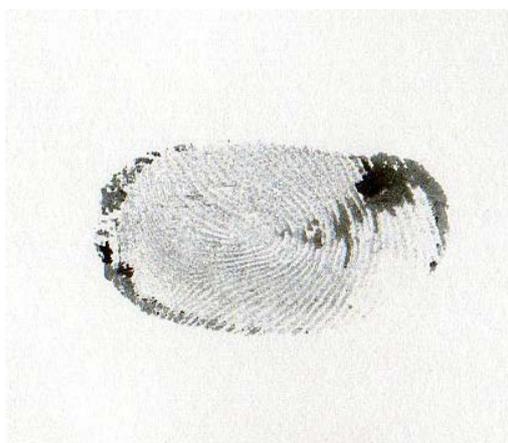


Fig. 123. Huella dactilar propia de la autora impreso en manual con tinta en papel



Fig. 124. Fototransferencia con formas de estalactitas y estalagmitas

Para la huella, se tuvo que aplicar en el dedo la tinta y presionarlo sobre un papel, esperar a que se secase, ver el resultado obtenido para hacer más pruebas y una vez se escogía uno se llevaba a escanearlo y modificarlo digitalmente hasta crear un efecto granulado. Para las rocas, se crearon manchas a tinta extendiéndolas sobre papel y posteriormente se escaneó y con el software de edición fotográfica, *Photoshop*, modificando el escaneado de las tintas, aplicando un efecto de plástico y granulado dando tridimensionalidad.

Díptico de redes, corazones y cascada en un fondo oscuro.



Fig. 125. Capa de aguada



Fig. 126. Capa de tinta concentrada y formas definidas



Fig. 127. Fototransferencia adheridas a la ilustración a tinta

Para la realización de esta pieza se aplicó una capa aguada, el segundo paso era añadir una capa de acuarela y de tinta hasta que el último paso era aplicar las fototransferencias con forma de corazón. Aquí la red son las redes sociales y los corazones las personas que se adentran a visitar estas redes quienes caen en ellas como telarañas. Los corazones fueron sacadas a partir de una fotografía de un modelo 3D de un corazón el cual fue modificado en digital.



Fig. 128. Ilustración continua a la anterior

Esta es la pieza que complementa a la primera, en ella vemos una cascada por donde caen los corazones. Esto se intuyo ya que se aprecia un corazón en el fondo a la derecha de la imagen en pequeño. En esta pieza el corazón, perdió mucho el color y era difícil conseguir que se apreciara.

Pulmones hundiendo en un foso acuático



Fig. 129. Capa de acuarela, reservadas y fototransferencia



Fig. 130. Torrente de burbujas. Referencia

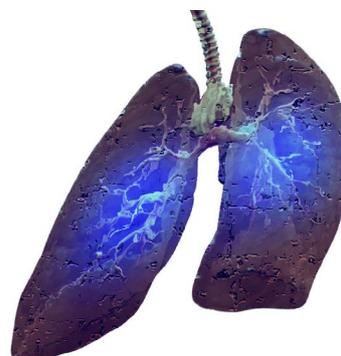


Fig. 131. Referencia y plantilla para la fototransferencia



Fig. 132. Añadiendo tinta



Fig. 133. Fondo acabado



Fig. 134. Pieza acabada

Se siguieron los pasos que en los anteriores además de hacer reservas con líquido enmascador, modificar una fotografía de unos pulmones en 3D con edición en digital. Para el efecto de las burbujas se busco una referencia.

Esta imagen individual se aprecia como unos pulmones están sumergiendose en el agua hasta las profundidades de un foso. La intención era interpretarlo como un síntoma de asfixia en el protagonista.

Void acostado sobre una cama en la oscuridad



Fig. 135. Reserva de la figura del personaje y fondo en fototransferencia



Fig. 136. Retirada del líquido enmascador y papel de la fototransferencia

En esta imagen, dibujo el contorno del personaje, se reservo y se le aplicó una capa de tinta y una vez seco, se adhirió la foto transferencia. A veces hubo inconvenientes con ella, ya que al mojar el papel se apreciaba con claridad el fondo de la cama pero al secarse perdía intensidad y no se conseguía saber en qué lugar se encuentra.

Vemos a Void sumido en la oscuridad tumbado en la cama creando una sensación de aislamiento depresivo indicando que realmente el personaje se encuentra en su habitación sin intención de levantarse. Al igual que en otras fotografías, se modificaron con efectos digitales como el efecto granulado en blanco y negro.



Fig. 137. Fotografía. Habitación de la autora.



Fig. 138. Editado en Photoshop para obtener este efecto

Void apoyado en una pared entre un espejo y una puerta



Fig. 139. Fotografía original



Fig. 140. Editada en digital



Fig. 141. Pieza acabada

Realizado igual que en la anterior imagen, solamente no se añadió acuarela ni tinta y sólo se usaba la propia tinta de la impresión en papel. En la imagen el espejo es un elemento importante ya que en el se refleja el exterior el lado opuesto que es en sí una ventana. Mientras tanto, Void a la derecha con la cabeza ligeramente agachada hacia abajo con actitud cansada.

Torso visto desde arriba y EYE, el ojo, dentro de la cavidad flotando en el agua



Fig. 142. Capa de acuarela



Fig. 143. Capa de tinta



Fig. 144. Pieza acabada

Mismo metodología aunque en esta pieza las líneas de las ondas del agua eran menos sueltas y más secas en comparación a otras zonas de la imagen. En ella, el ojo es el ego en el interior del torso de Void sumergido en las aguas que han deshecho partes del cuerpo.

Interferencias en la torre de comunicación

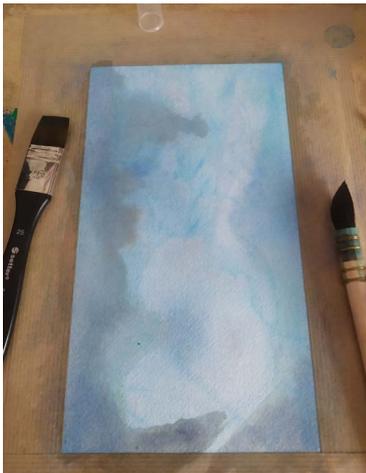


Fig. 145. Capa de acuarela y aguada



Fig. 146. Capa de acuarela y tinta casi acabada



Fig. 147. Fototransferencia aplicada a la pieza

Revelación de las aguas y naufragio de Void



Fig. 148. Capa de acuarela y reserva



Fig. 149. Capa de tinta



Fig. 150. Boceto de referencia

Cabezas flotantes en la oscuridad



Fig. 151. Capa de acuarela



Fig. 152. Capa de tinta



Fig. 153. Pieza acabada

Cabeza hueca llena de corazones emiten rayos



Fig. 154. Tinta y acuarela



Fig. 155. Fototransferencia



Fig. 156. Pieza acabada

Corazones flotantes



Fig. 157. Reservas con cinta y líquido enmascarador



Fig. 158. Tinta aplicada con espray



Fig. 159. Reserva de ciertas partes para las siluetas obtenidas

Manos separadas del cuerpo con gesto de sostener un móvil



Fig. 160. Figura y gesto de las manos en el agua



Fig. 161. Referencia de manos sujetando un móvil

Void sumergido en el agua partido por la mitas



Fig. 162. Capa en acuarela



Fig. 163. Pieza finalizada

Interior de la cabeza y los ojos de Void iluminado con luz azul

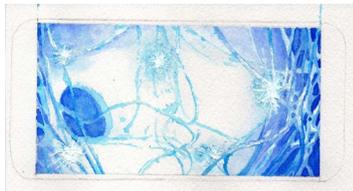


Fig. 164. Versión pequeña de referencia



Fig. 165. Pieza en proceso

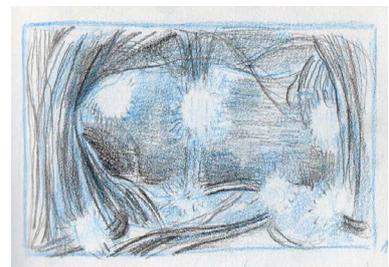


Fig. 166. Boceto original

Huecos con forma de ojos que emiten luz azul



Fig. 167. Versión pequeña de referencia



Fig. 168. Pieza en proceso

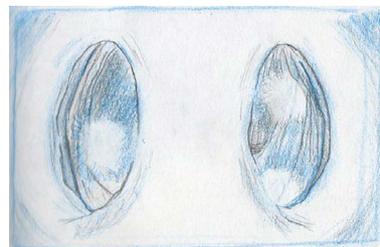


Fig. 169. Boceto original

Significa la conexión a Internet en una mente aún por desarrollarse y carente de memoria debido al mal uso del smartphone. La multitarea y el intercambio inmediato de información influye en la concentración del individuo ya que pierde la capacidad de centrarse en una sola tarea. Las luces blancas y los cables recuerdan a la conexión que establecen entre sí las neuronas.

Sus ojos brillantes y vacíos hacen referencia al despertar en el nuevo mundo en el que Void se va a adentrar internet y las redes sociales.

También muestra el interior de la mente vacía iluminada hace referencia a la persona inexperta o aquella que se muestra vulnerable y manipulable a través de sus ojos “abiertos”.

Esta fue descartada debido a la fallida ejecución técnica y sin tener una idea sólida sobre esta ilustración:

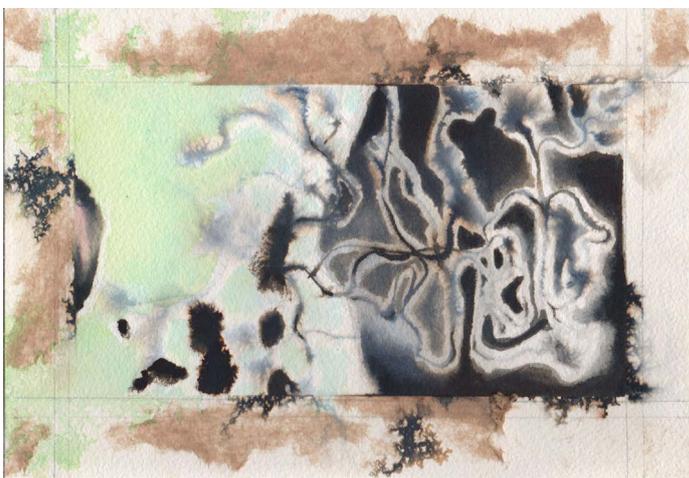


Fig. 170. Cables sobresaliendo de un agujero

4.3. Referentes artísticos

Las estatuas primitivas de **Henry Moore** también fueron una gran influencia a la hora de crear al personaje principal, debido a la formalidad de sus obras escultóricas: esa geometría circular junto con la superficie lisa, brillante y el tono verdoso de la oxidación del bronce es lo que destaca en el personaje de Void, con la excepción de que el material del que está hecho el personaje sea de arcilla debido a su simbología dentro del proyecto.



Fig. 171. Óvalo con puntas. 1968-1970, edición en bronce de 6 + 1, Fundación Henry Moore



Fig. 172. Grupo de la familia. 1949, bronce, Henry Moore

Las obras de los cuerpos fragmentados de **Robert Gober**, como sus brazos y sus piernas, sirvieron de inspiración para dotar al personaje de humanidad, haciendo que en algunas imágenes esté fragmentado de en diferentes partes por separado como cabeza, torso, y piernas llevando el concepto de la continua metamorfosis que sufre el adolescente, la manipulación emocional del personaje y de la estética y estática de un joven transformado en estatua por el uso de un dispositivo smartphone ocasionando la pérdida de su capacidad motriz, en especial las piernas y la desaparición del habla sin su boca.



Fig. 173. Rober Gober. *Sin título*, 1999



Fig. 174. Robert Gober. *Sin título*, 1995-97

Edvard Munch con su famoso cuadro *Melancolía* junto con *El Grito*, creó unas obras en donde sus personajes enfermizos se integran en paisajes enigmáticos que envuelven un aura entre vértigo y pesadilla los cuales reflejan los sentimientos del pintor como pueden ser la angustia, la soledad o temor. Munch escribe una nota que nos cuenta su propia visión como artista:

Yo pintaba las líneas y los colores que afectaban a mi ojo interno. Pintaba de memoria sin añadir nada, sin los detalles que ya no estaban ante mi. Éste es el motive de la simplicidad de los cuadros, de su obvia vacuidad. Pintaba las impresiones de mi infancia, los colores apagados de un día olvidado¹⁷ .



Fig. 175. Edvard Munch. *El grito*, 1893. Óleo, temple y pastel sobre cartón. Oslo



Fig. 176. Edvard Munch. *Ansiedad*, 1894. Óleo sobre lienzo. Oslo

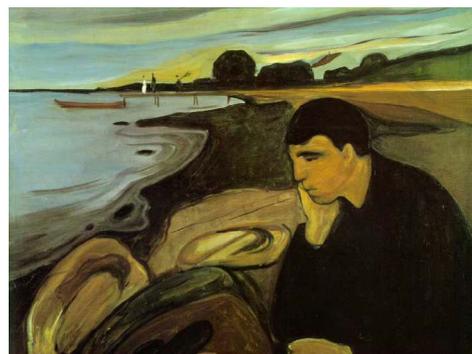


Fig. 177. Edvard Munch. *Melancolía*, 1891. Óleo sobre lienzo. Colección privada.



Fig. 178. Edvard Munch. *Pubertad* 1894- 1895, Óleo sobre lienzo. Oslo



Fig. 179. Edvard Munch. *El beso*, 1897. Óleo sobre lienzo. Oslo



Fig. 180. Edvard Munch. *Llorando desnuda*, 1913-1914. Óleo sobre lienzo. Oslo

La estética de las ilustraciones de **Yoshitaka Amano**, han sido de fuerte inspiración a lo largo de toda la serie ilustrada. Sus expresivos trazos curvos y finos son elegantes. Sus personajes parecen estar envueltos en una atmósfera de misterio y ensueño. La blancura de los rostros de los personajes humanos que aparecen en sus ilustraciones destaca por transmitir una expresividad facial de pureza y serenidad. Yoshitaka Amano ha trabajado como ilustrador para diversos libros, portadas y homenajes y también de haber sido ilustrador y diseñador de personajes de la conocida saga de videojuegos de rol japonés Final Fantasy y de haber diseñado el propio logo de la marca.

17 BISCHOFF, U., & MUNCH, E. *Edvard Munch, 1863-1944: cuadros sobre la vida y la muerte*. Taschen. Introducción, 2011. Pág. 3.



Fig. 181. Yoshitaka Amano. Ilustración

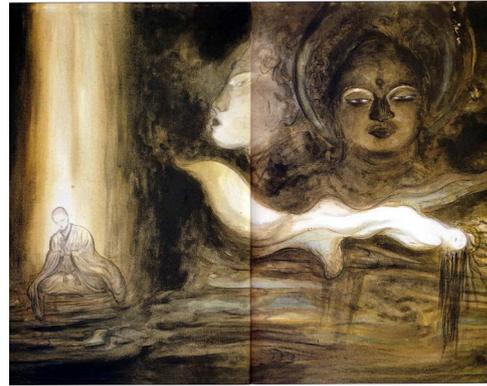


Fig. 182. Yoshitaka Amano. Ilustración del libro Cazadores de Sueños por Neil Gaiman

La atmósfera y los personajes de **Ken Wong**, un artista australiano quien se dedica al mundo de la ilustración y el diseño de personajes en videojuegos trabajando enteramente en digital. Hemos encontrado en ciertas obras un aire infantil y tétrico que nos ha servido de gran influencia, en estas obras es como si el autor quisiera introducirnos en una pesadilla protagonizado por nuestros temores más arraigados en nuestro interior. Su mayor influencia es el art nouveau, los dibujos japoneses, los cómics, la ilustración clásica y moderna. Como dato personal sus artistas que más le influyen son Gustav Klimt, Mike Mignola, Masamune Shirow y Ashley Wood.



Fig. 183. Ken Wong. *Osiris*



Fig. 184. Ken Wong. Ilustración

Carla Bedini tiene una pintura en donde personajes infantiles interrumpen en lugares como bosques llenos de vegetación, algunos sentados en escaleras o sillas bajo una atmósfera cargada de tristeza y soledad con tonos de colores apagados.



Fig. 185. Carla Bedini. Pintura



Fig. 186. Carla Bedini. Pintura

Las criaturas y monstruos en **Edward Gorey** fueron otra inspiración en la creación del personaje de Void, concretamente su cara y sus orificios como ojos que transmiten entre vacío y locura

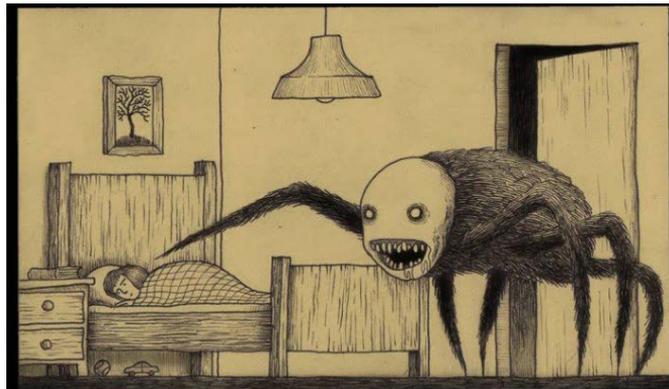


Fig. 187. Ilustración de Edward Gorey

El tratamiento pictórico de **Luc Tuymans** recuerda en parte a lo que podrían ser las fotografías con aberraciones cromáticas en su imagen con los colores rosados, azules y verdes dotados a ciertas zonas de sus retratos. A través de la memoria, Tuymans pretende separar el contacto directo del sujeto real con la representación o copia de este, dándole de esa forma, un valor único a la obra. El descubrimiento de este artista fue el que asentó la base para el replanteamiento visual de la obra.



Fig. 188. Luc Tuymans. Pintura



Fig. 189. Luc Tuymans. Pintura

William Blake es un pintor y poeta británico creó diminutas acuarelas aparentemente detalladas a simple vista pero que al acercarse se pierde esa ilusión dando paso a una acuarela con contornos más sueltos y poco definidos. Estas acuarelas representan seres demoníacos, mitológicos, angelicales o monstruosos que proceden de sus propios poemas simbólicos. Muchos de sus paisajes se encuentran en cuevas o grutas.



Fig. 190. William Blake. *El baño Har y Heva*

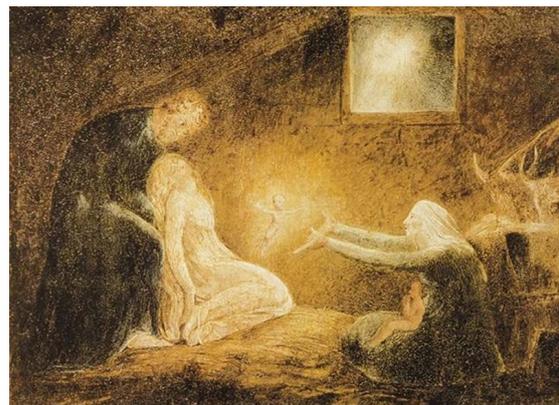


Fig. 191. William Blake. Ilustración

Bill Viola es un artista de Nueva York quien trabaja con el videoarte mediante videoinstalaciones a principios de la década de los 70 en donde crea ambientes y performances que hablan sobre las experiencias y las preocupaciones del ser humano, como pueden ser la nacimiento, muerte y consciencia. Su descubrimiento en la religiosidad oriental y en la mística cristiana fueron de inspiración para sus obras. Este artista fue el que hizo que introdujeramos el agua como parte fundamental en nuestro proyecto junto con la arcilla.



Fig. 192. Bill Viola. *Ascension* 2000 Instalación de vídeo y sonido 10'

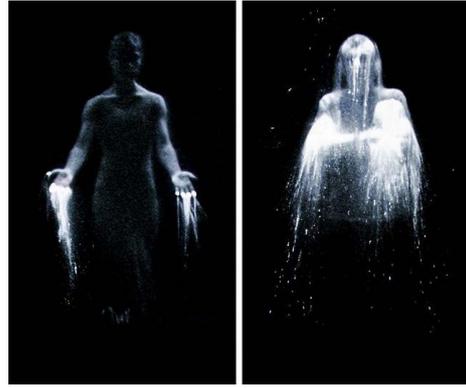


Fig. 193. Bill Viola, *The Innocents* 2007. Instalación de vídeo y sonido 6'

Las obras de este artista que nos inspiraron fueron *Ascension* (2000), una pieza de videoarte en donde un entorno acuático en reposo hasta que de la nada vemos como un hombre se lanza de golpe al agua creando un torrente de burbujas mientras el cuerpo inerte del hombre se sumerge lentamente. Después vuelve a subir lentamente hasta llegar a la superficie. Tras esto empieza a salirle burbujas por la boca y a continuación volviendo a descender hasta perderse en la oscuridad volviendo a estabilizar el paisaje.

En *The Innocents* (2007) aparecen dos jóvenes, una mujer y un hombre, mostrándose en pantallas separadas, quienes poco a poco salen de la oscuridad hacia la luz e introduciéndose en un umbral invisible de agua completamente y volviendo a alejarse ambos por su lado al mismo tiempo. El significado de esta obra reside en su dualidad nacimiento-muerte con el paso del mundo espiritual al físico y viceversa al descubrir la finitud de la vida humana. Como dato, esta obra pertenece a la colección permanente en el CAC de Málaga en el año 2010.

Jean Julien y **Brecht Vanderbroucke** son ilustradores contemporáneos quienes a través de sus ilustraciones hacen una crítica en tono de humor absurdo, irónico e inocente acerca de la sociedad consumista, frenética y narcisista del smarthphone y de las redes sociales.



Fig. 194. Ilustración de Jean Julien

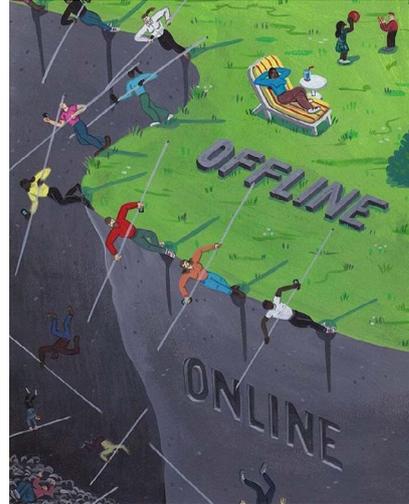


Fig. 195. Ilustración de Brecht Vanderbroucke

Catarina Sobral en su álbum ilustrado, *Vacío*, crea un juego visual contandonos la historia de una silueta blanca con forma de persona-pato acerca del vacío que sentimos en nuestro interior. De vez en cuando vemos al personaje transparente deambulando solitario en medio de amplios espacios llenos de color haciendolo destacar en sus páginas. El título de este libro nos llamo atención por tener el mismo título que el de nuestro trabajo y vimos que trataba del mismo tema de la soledad extrapolandolo a la vida en la ciudad. Además de tener el mismo color blanco de cuerpo que el de Void.

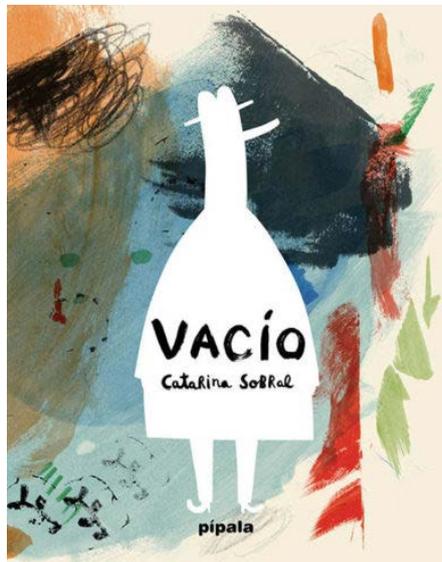


Fig. 196. Catarina Sobral. *Vacío*, 2014. Portada

Inio Asano en su manga, *Buenas noches, Punpun*, con su protagonista que ha servido como referente. El protagonista, Punpun, es un personaje que representa como es el cambio, como pasar de ser un niño que empieza a descubrir la crudeza del mundo junto a otros personajes y sobre el poder de las promesas que al final no llegan a cumplirse.

Asano crea un contraste entre los fondos realistas -estos fondos están realizados a partir de fotografías que tomaba el autor y posteriormente editada en un programa de edición de fotos creando un efecto de dibujo mediante pinceladas y tramas- y sus personajes estilo manga. Este método sirvió de inspiración para la implementación de las fototransferencias en nuestras piezas.



Fig. 197. Viñeta. Inio Asano.
Buenas noches, Punpun

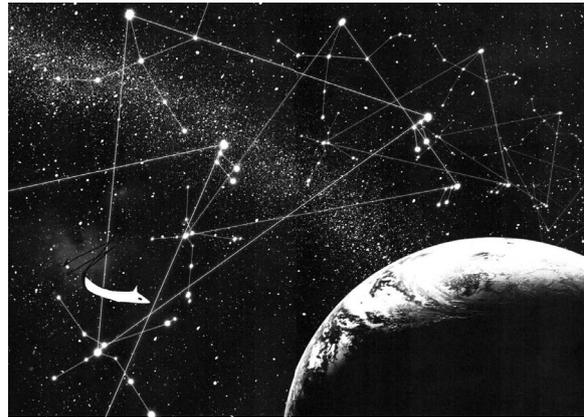


Fig. 198. Viñeta. Inio Asano.
Buenas noches, Punpun

Como referentes cinematográficos visuales tenemos películas y series de animación consultadas tanto por el aparatado gráfico y conceptual.

El anime (serie de animación 2D japonesa) Serial Experiments Lain (1997) dirigida por Ryutaro Nakamura es uno de los principales referentes audiovisuales para este proyecto ya que la protagonista una niña de tan sólo 12 años llamada Lain descubre el control que se puede llegar a tener con la recién llegada de Internet a su casa revelando el lado oscuro de este fenómeno de comunicación. La protagonista es una fuerte influencia para el protagonista de nuestro proyecto ya que el carácter de Lain es reservado y tímido en un principio pero en capítulos posteriores desarrolla casi repentinamente una nueva personalidad que poco a poco la película desvelará el motivo. El personaje de Lain ha servido de inspiración para nuestro personaje. El diseño de los personajes corre a cargo de Masamune Shirow quien inspiró al artista Ken Wong.



Fig. 199. Fotograma 1. *Serial experiments Lain*



Fig. 200. Fotograma 2. *Serial Experiments Lain*

La película de *Melancholia* del director Lars Von Trier quién refleja poéticamente el estado emocional de la melancolía a través de su protagonista además de crear un símbolo hecho fenómeno meteorológico y con el nombre de un meteorito. Esta escena representa la soledad emocional junto con el cuadro en el que se inspira.



Fig. 201. Cartel de la película *Melancholia*, de inspiración de la obra de Millais



Fig. 202. Fragmento de Jonh Everett Millais. *Ofelia*, 1851-1852

Ghost in the Shell, una película anime dirigida por Mamoru Oshii por otra parte muestra a cyborg como protagonista quien posee como unico organo biologico su cerebro y médula dándole así su lado humano a pesar de que el resto de su cuerpo sea totalmente bionico. Esta historia posee tintes de carácter espiritual y filosófico como puede suceder con *Evangelion*, donde el autor de la obra representa la depresión que vivió transformándola en un shounen de mechas (animación 2D japonesa dirigida a un público de jóvenes de

género masculino mezclado con robots gigantes) con un protagonista con este trastorno.

La escena del lago ha sido muy significativa debido al reencuentro de la protagonista con su lado humano en esa dicotomía entre máquina-humano. Además en escena introductoria junto con la música el nacimiento del ciborg, crea un contraste entre imagen y sonido viendo como se ensambla una máquina muy parecido al nacimiento de una persona humana junto con el sonido primitivo de fondo.



Fig. 203. Fotograma 1 de la película



Fig. 204. Fotograma 2 de la película

Otra película anime llamada Perfect Blue (1997) dirigida por Satoshi Kon nos habla de una idol japonesa quien tras descubrir poco antes de su retirada del espectáculo a un fan infiltrando bulos sobre ella a través de foros de internet. Tras esto sufre de una crisis de identidad que le llevará por un viaje de incertidumbre, de espejismos y de realidades que no se saben si son reales o no.



Fig. 205. Cartel promocional



Fig. 206. Fotograma de la película

El círculo (2017) es una película dirigida por James Polsoldt protagonizada por Tom Hanks y Emma Watson la cual recuerda a la película de La Ola (2008) de Dennis Gansel, mientras que esta historia se desarrolla en un instituto en el que el profesor hace un experimento social con sus alumnos y crea un partido ficticio llamado La Ola, donde el toma el control de autoridad formando un sentimiento de comunidad dentro de su clase aproximandola a un sistema dictatorial y finalmente anárquico.

Carretera perdida y terciopelo azul de David Lynch son dos de las películas de este director norteamericano surrealista quien crea esa atmósfera de misterio, sucesos que se intercalan con otros, pérdida de identidad, etc.

4.4. Montaje de exposición

Se ha realizado únicamente un montaje 3D de la exposición aunque se planificó llevar el trabajo a un espacio presencial pero por motivos del virus COVID-19 no ha podido realizarse. La sala en la que se pensó llevar a cabo iba a ser en la biblioteca de Arte y Arquitectura de la UMA, en una sala de exposición con las dimensiones 5x3m en donde las ilustraciones se colocarían en tres paredes; en la frontal, delante entrada a la sala, en el lateral izquierdo y en el derecho. Por último, se colocarían unas maquetas colgadas por un hilo de nylon individualmente creando en conjunto un laberinto por el que tuviera que pasar el visitante. También se ideó una forma de iluminar la sala en azul para evocar la sensación de luz azul de las *smartphones*.



Fig. 207. Vista frontal con maquetas

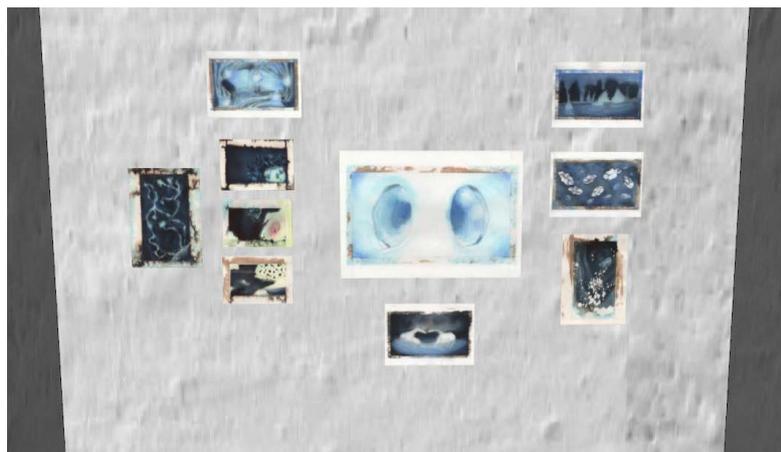


Fig. 208. Vista frontal



Fig. 209. Vista lateral izquierdo con maquetas

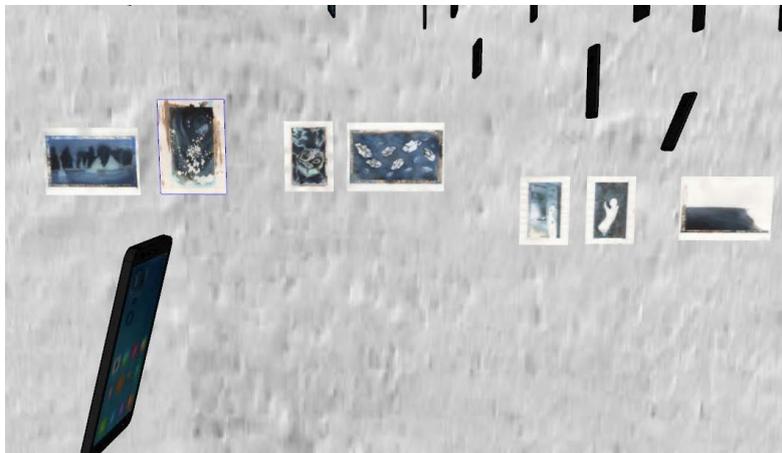


Fig. 210. Vista lateral derecho con maquetas

5. Investigación teórico-conceptual.

5.1. Nomofobia.

Existe otro término acuñado a las personas nomófobas o “smombies” absortas en la pantalla del teléfono móvil, como una especie de “Zombificación” a la recepción continua de notificaciones y mensajes e inmunes a estímulos externos de nuestro alrededor.

El mal uso del smartphone nos incita a acomodarnos en una sociedad en donde la inmediatez está a la orden del día. Provoca una serie de síntomas como pueden ser ansiedad, taquicardias, insomnio, dolor de cabeza y/o dolor de estómago. Las personas con baja autoestima, especialmente mujeres, tienden a abusar del uso del móvil por ser uno de los dispositivos más atractivos a la hora de poder usarlos en cualquier lugar, tanto si éstas en compañía de los amigos/as o solo/a en casa.

Según Marina Dolgopul: “(...) las personas que padecen nomofobia expresan que su teléfono es su vida, que lo es todo, y les brinda la sensación sobre todo de sentirse acompañados”.¹⁸

Estos/as jóvenes tienden a llevar a cabo algunas actividades simultáneas con su móvil, a esto se le llama multitarea. Esta nueva técnica de comunicación -surgida por las nuevas tecnologías de comunicación- llegan a fomentar en el joven la falta de concentración en actividades realizadas fuera del móvil, también llega a ignorar su alrededor mientras está caminando por la calle, sobre todo mientras cruza sin mirar por un paso de cebra estando el semáforo del peatón en rojo con la mirada enfocada sosteniendo el móvil entre las manos. Otro aspecto que destacar es que cada vez los jóvenes tienen menos capacidad de retener información en su memoria.

La nomofobia según un artículo del 2018 dice: “consiste en el miedo irracional a no tener móvil o a estar incomunicado a Internet.” Muchos de estos artículos afirman que la nomofobia es una adicción mientras que en otros sitios es una dependencia.

El uso excesivo fomenta una limitación de la interacción física del cara a cara ni la reacción al entorno exterior generando un aislamiento mental entre el smartphone y su dueño. Los síntomas están casi siempre relacionados con la depresión, ansiedad, falta de atención y comportamiento agresivo.

En el artículo *Mirar a oscuras la pantalla del Tablet o del smartphone provoca insomnio crónico*, David G. Bolaños nos muestra un estudio realizado por los científicos noruegos Mari Hysing, Stale Pallesen, Kjell Morten Stormark, Reidar Jakobsen, Astri J Lundervold y Borge Sivertsen quienes en dos años diagnosticaron alrededor de 10.000 pacientes.

Afirman que en el resultado de la investigación publicada en el BMJ Open, hay una estrecha relación entre el uso tecnológico y el hecho de tener insomnio. Se encuentra un término llamado SOL, su significado viene de *Sleep onset latency*, este sería el tiempo que tardamos en llegar a conciliar el sueño.

18 La nomofobia: Una adicción del siglo XXI. Madrid, 2014. La Opinión de Murcia <https://www.laopiniondemurcia.es/vida-y-estilo/salud/2014/03/24/nomofobia-adiccion-siglo-xxi/546152.html> Última visita: 10/3/2020

Las pantallas LCD y especialmente las de LED son las más perjudiciales para la salud ocular provocado por la luz azul, esto se debe al tener un espectro que interfiere en la producción de melatonina también conocida como “hormona del sueño”.

Según la investigación del autor, los motivos por los que afecta al sueño son debido a unas interferencias en el cerebro ocasionadas por ondas electromagnéticas además de ocasionar problemas musculares.

En este artículo dan consejos de cómo evitar estos problemas perjudiciales uno de estos es evitar usar un excesivo brillo. Por supuesto evitando pantallas digitales sustituyéndolas por pantallas de tinta electrónica.

Un consejo que nos dan en este artículo, el cual citaremos textualmente, dice: “...el brillo de la pantalla a un nivel adecuado con la iluminación de la sala (...) a menor luz nos hace falta menos brillo en la pantalla para verlo mejor”¹⁹.

Esto es el motivo de que se produzcan picazones y molestias en los ojos incluso provocando los comunes dolores de cabeza debido a la intensidad de la luz azul emitida por la pantalla. Por suerte, actualmente encontramos con muchos smartphones con un modo para evitar dañar la vista,

A medida que se fue avanzando en la investigación del proyecto cada vez más dejamos en segundo plano la palabra adicción debido a que, en el campo de la psicología, según la psicóloga Mireia Centeno, el término de la adicción al móvil no existe como tal por las tres características de la adicción: patrón de uso problemático, síndrome de abstinencia y necesidad de más dosis.

Según Mireia Centeno, “la única característica que cumple la supuesta adicción tecnológica es la del patrón de uso problemáticos debido al mal uso sin fines concretos, tachando de ese modo los usos que se realizan por motivos laborales y del uso abusivo debido a problemas psicológicos o sociales arraigados al individuo que los padece. Pero en jóvenes, niños o adolescentes, puede ser a la inversa, debido a continuos estímulos de exploración mediante aplicaciones quienes no poseen aún la capacidad de autocontrol de sus impulsos, en contraposición a la que pueda tener un adulto bien desarrollado psicológicamente”²⁰.

También se ha fomentado campañas y otros medios para tomar en cuenta de los riesgos que tiene el exceso de exposición de estos dispositivos a nivel fisiológico y psicológico, por ello a finales de 2019, se llevo a cabo una campaña publicitaria llamada *Levanta la cabeza* organizada por la cadena televisiva A3media sobre la concienciación de la utilización del smartphone.

19 Bolaños, D. G.. *Mirar a oscuras la pantalla del Tablet o del smartphone provoca insomnio crónico*. Cinco Días, 2015. p.p. 1-3.

20 ¿ERES ADICTO AL MOVIL? Nomofobia: La adicción inexistente, 20 dic. 2017. OpenTecnó. <https://www.youtube.com/watch?v=0wEYdv-4aK0> Última visita: 29/4/2019

5.2. Ontología del teléfono móvil

Gracias a la unión del teléfono móvil (llamada telefónica, SMS, etc.) con el ordenador dieron pie al más conocido dispositivo, teléfono inteligente (smartphone en inglés), un tipo de ordenador de bolsillo, pero conservando todavía las funciones de un teléfono móvil clásico (más adelante, se sustituirá el término teléfono inteligente por el término smartphone debido a que es un anglicismo adquirido y usado con mayor frecuencia.)

Los teléfonos móviles están cambiando de manera radical nuestro modo de vivir, hasta el punto de convertirse en un objeto << filosóficamente interesante >>.

Funciones de agenda de bolsillo y pequeño ordenador con conexión a Internet, el móvil es cada vez menos un instrumento de comunicación oral y cada vez más un instrumento de escritura y lectura. Convertido en instrumento omnicomprensivo de registro²¹.

La razón la cual se le llama teléfono inteligente se debe a la similitud con el ordenador en las funciones que posee, como, por ejemplo, el teclado integrado gráficamente si la pantalla es táctil (aunque la marca de smartphone Blackberry dispone de un teclado físico como excepción), tan sólo aparecerá al contacto dactilar en la superficie interactiva para poder escribir.

La gran ventaja de los teléfonos inteligentes (incluyendo tabletas) es la accesibilidad a la red en cualquier momento. Además, pueden ejecutar a su vez varias aplicaciones ya sea para ver vídeos, leer libros electrónicos, jugar a videojuegos, tomar fotos, tener una aplicación para visualizar los movimientos de la tarjeta bancaria, mostrar tu ubicación vía GPS y muchas otras capacidades, funciones las cuales un teléfono tradicional no dispondría.

Hay una diferencia sustancial entre hablar por teléfono y hablar por el móvil. Por teléfono se podía preguntar si alguien estaba en casa, mientras que por el móvil se sabe siempre quién responde, y si está disponible (privacy). El teléfono fijo permitía saber dónde estaba la persona a quién llamábamos, mientras que ahora siempre queda el problema de dónde está²².

También usado como dispositivo de registro del usuario donde figuran sus datos personales y por tanto en disposición de la identidad del individuo que posiblemente se vea expuesto, gracias a la conexión a través de internet, en este caso las redes sociales las cuales se comentaran en el siguiente apartado.

21 FERRARIS, MAURICIO. *¿Dónde estás? Ontología del teléfono móvil: Precedido de "El teléfono móvil y la verdad" de Umberto Eco*. Barcelona. Marbot ediciones, 2007. Pág.13.

22 *Ibidem*, 2007. Pág.13.

¿Cómo se llega desde el teléfono móvil al problema de la Verdad? El teléfono móvil se presenta como el instrumento absoluto de todo acto de registro. Algún lector se preguntará si era realmente necesario reflexionar sobre el móvil para llegar a conclusiones que podían también partir de los conceptos de escritura y de “firma”²³.

El dispositivo en sí no tiene culpa, el uso que hace el ser humano es lo que determina la moralidad brindada al objeto.

Detallaré, en otras palabras, la siguiente progresión desde lo físico a lo social: Huella (mundo), Registro (mente), Inscripción (sociedad), Idioma (individuo) O, si preferimos una versión más plástica: Huella (mesa), Registro (tabula), Inscripción (documento), Idioma (firma)²⁴

5.3. Smartphone y redes sociales

Nos ha podido parecer que los smartphones nos abren la puerta a un mundo repleto de entretenimiento y de información en cada rincón de la Red. La sociedad y la publicidad nos recalcan, las múltiples oportunidades que nos trae este dispositivo pudiendo entablar una conversación o en su defecto, denominados en redes sociales, como Twitter en comentarios o hilo de comentarios con una persona o varias personas aleatorias muchas veces presentadas con una imagen de perfil y por un sobrenombre o apodo sin llegar a conocer su nombre, ni su apariencia física, con las que llegamos a establecer una relación. Estas personas “reales” en su mayoría, se denominan contactos o amigos, dependiendo de la red social a la que estamos haciendo uso.

Esta conexión realizada mediante software es el principal mecanismo por el cual hace que nos sintamos cercanos los unos a los otros, aún ni siquiera con la ocasión de haber tenido contacto físico.

Internet es un mar lleno de maravillas y horrores por igual en donde puedes navegar plácidamente y en muchas ocasiones, llegas a perderte. Las redes sociales son uno de los medios más interesantes en los que acceden muchas personas, especialmente jóvenes, cada día. También ha fomentado esa obsesión social de exposición individual con el objetivo de gustar a todos ante el vasto universo de Internet y de las redes sociales, expositor virtual tanto de elogios como de acosos entre usuarios y seguidores, un término con connotaciones de política de poder respecto a los demás.

La mayoría de los jóvenes usan las redes sociales para hablar o debatir de varios temas, un aspecto interesante de ellas, pero por el lado contrario provoca en el joven y usuario de estas páginas web/aplicaciones la búsqueda de aceptación por parte de las demás personas, muchas veces se provocan mal entendidos que provocan rechazo u odio entre varios usuarios y se convierte en un mundo hostil.

Los jóvenes usuarios sienten un afán en mostrar cada detalle de sus vidas a sus amigos o con gente anónima -aunque este comportamiento de compartir momentos con tus seres queridos es un comportamiento de lo más normal- pero este comportamiento suele

23 *Ibidem*, 2007. Pág. 15

24 *Ibidem*, 2007. Pág. 282.

ser preocupante cuando se llega a depender las 24h. a ello o llegar a realizar actividades extremas jugando con tu propia vida para llamar la atención al círculo de amigos o seguidores de las redes.

(...) angustioso proceso social de la <<desrealización informática>>, en el que el mundo aparece sustituido o suplantado por cifras o por representaciones simbólicas, en un proceso de abstracción progresivo que tiende a volatilizar las relaciones humanas y los procesos de la vida cotidiana ²⁵.

La palabra ciberespacio fue introducida por el escritor William Gibson en su novela fantacientífica *Neuromancer* (1984), quien lo definió apropiadamente como “una alucinación consensuada”, añadiendo que “no es realmente un lugar. No es realmente un espacio. Es un espacio conceptual” ²⁶.

6. Conclusiones

El smartphone ha sido un tema de gran interés por ser un tema de actualidad ya que es un dispositivo que usamos cotidianamente y es por eso que la nomofobia es actualmente, más que una enfermedad, una conducta que se está normalizando a pesar de todos los daños que nos ocasiona en todos los aspectos. Además de las personas más jóvenes, los adultos también pueden padecer los síntomas que genera esta nomofobia a lo largo del día usando este dispositivo u otros con las mismas funciones.

Este proyecto ha sido arduo de llevar a cabo a medida que pasaba el tiempo debido a los diversos cambios de rumbo que ha sufrido el proyecto que han llevado finalmente a su realización este año teniendo en cuenta la gran duración de realización de ella. A pesar de ello, nos hemos dado cuenta de que a pesar de los inconvenientes acarreados en nuestro proyecto, consideramos que en él ha desembocado todo el conocimiento técnico y artístico que han supuesto estos años académicos, de los nuevos hallazgos técnicos que se han investigado durante este proyecto y el apoyo emocional de las personas ha sido fundamental para embarcarnos en este proyecto. Los resultados obtenidos han cumplido con los objetivos a alcanzar, a pesar de todos los cambios de enfoque en el proyecto.

25 GUBERN, R. *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Barcelona. Editorial ANAGRAMA, S.A., 2007. Pág. 165.

26 *Ibidem*, 2007. Pág. 166

7. Cronograma del desarrollo del Trabajo Final de Grado.

I. PLÁSTICA	I. TEÓRICO CONCEPTUAL	REFER.	OBRA GRÁF.	MEMORIA
-------------	--------------------------	--------	------------	---------

ENE.2019					
FEB.19					
MAR. 19					
ABR. 19					
MAY. 19					
JUN. 19					
JUL. 19					
AGO. 19					
SEP. 19					
OCT. 19					
NOV. 19					
DIC. 19					
ENE. 2020					
FEB. 20					
MAR. 20					
ABR. 20					
MAY. 20					
JUN. 20					

8. Presupuesto detallado de la producción del trabajo plástico.

MATERIALES		
OBRA GRÁFICA PLÁSTICA	LÁPIZ GRÁFITO HB Y PORTAMINAS HB 0.7 MM	4€
	PINTURA DE ACUARELA WINDSOR & NEWTON	34€
	PINCELES TAMAÑOS Y TIPOS VARIADOS (60 - 0/5)	59,15€
	LÍQUIDO ENMASCARADOR	5€
	PAPEL ACUARELA ARCHES GRANO FINO 300GR.	78,56€
	TINTA NEGRA PARKER QUINK (57ML)	8€
	PAPEL NORMAL A4 90GR.	2€
	TINTA IMPRESORA CMYK	9€
	CINTA DE CARROCERO	2€
	CINTA ENGOMADA	11,81€
	COLA BLANCA ACABADO TRANSPARENTE	2,98€
	TABLAS CONTRACHAPADO	4,74€
	CÚTER BISTURÍ	3€
	TIJERAS, CUENTAGOTAS Y CEPILLO DENTAL	3€
	REGLAS (10,30,50 CM)	3€
	ESPÁTULAS DE PLÁSTICO	2€
	PALILLOS DENTALES Y BASTONCILLOS ALGODÓN	2€
	ALCOHOL ETÍLICO (250ML)	3€
	PAÑOS DE ALGODÓN ABSORBENTES Y ESPONJA	3€
	ESPRAY DE PLÁSTICO (TAMAÑOS VARIADOS)	3,2€
	POCILLOS CON TAPA	3€
	PACK TUPPER DE PLÁSTICO	3€
	VASOS DE PLÁSTICO	2€
	ALFOMBRILLA DE CORTE A3	10€
MONTAJE TECHO	MAQUETAS SMARTPHONE PARA EXPOSITOR	0€
EQUIPO ELECTRÓNICO	IMPRESORA EPSON HOME XP-215	55€
	SMARTPHONE PARA ESCÁNER Y CÁMARA	180€
	PORTÁTIL ASUS VIVOBOK F540U (PHOTOSHOP Y ESCÁNER)	742,41€
TOTAL		1.224,44€

9. Bibliografía, webgrafía y filmografía.

Libros académicos

- FERRARIS, M. *¿Dónde estás? Ontología del teléfono móvil: Precedido de "El teléfono móvil y la verdad" de Umberto Eco*. Marbot ediciones. Barcelona, 2007.
- GUBERN, R. *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Editorial ANAGRAMA, S.A. Barcelona, 2007.
- JIMÉNEZ, J. *Cuerpo y tiempo: La imagen de la metamorfosis*. Editorial Destino. Barcelona, 1993.
- KLINGSÖHR LEROY, C. *Surrealismo*. Uta Grosenick ed.. Editorial Taschen. KÖLN, 2006.
- PHILLIPS, S. *...ismos para entender el arte moderno*. Editorial Turner. Madrid, 2013.
- PUELLES ROMERO, L. *Modos de la sensibilidad: Hiperrealidad, espectacularidad y extrañamiento*. Diputación Provincial de Pontevedra. Pontevedra, 2002.
- STOICHITA, V. I.. *La invención del cuadro: arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona. Ediciones del Serbal. Barcelona, 2000.
- VARIOS AUTORES. *Arte africano*. Visual Encyclopedia of Art. Editorial SCALA Group S.p.A. Florencia, 2010.
- VIRILIO, P. *Estética de la desaparición*. Anagrama. 3a ed.. Barcelona, 2003.

Libros académicos consultados

- BAHAMÓN, A., & PÉREZ, P. *Arquitectura mineral : analogías entre el mundo mineral y la arquitectura contemporánea*. Parramón Arquitectura y Diseño. Barcelona, 2007.
- MOYA PELLITERO, A. *La percepción del paisaje urbano*. Biblioteca Nueva. Madrid, 2011.
- NAVARRO, A., & SONTAG, S. *Cine de ciencia ficción : explorando mundos*. Valdemar. Madrid, 2008.

Libro de arte

- LAING, O. *La Ciudad Solitaria: Aventuras en el arte de estar solo*. Ed. Capitán Swing. Madrid, 2017.
- HELLER, E. *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili. Barcelona, 2004.

Libros y revistas de ilustración consultados

- DAWBER, M. *El gran libro de la ilustración contemporánea*. Parramón. Barcelona, 2009.
- SUÁREZ, M. *Ilustradores españoles: dibujos, formas y colores que harán tu vida más bella*. [etc: Lunweg,]. Barcelona, 2013.

- WIEDEMANN, J. *Illustration now! 4/*. Taschen. Köln, 2011.
- *Lápiz: revista internacional de arte*. nº 258. Madrid, 2009

Catálogo de arte

- MAN RAY. *Photographs by Man Ray : 105 works, 1920-1934*. Dover Publications, 1979.
- BISCHOFF, U., & MUNCH, E. *Edvard Munch, 1863-1944 : cuadros sobre la vida y la muerte*. Taschen, 2011.

Libros ilustrados, manga y cómic

- ASANO, I. *Buenas noches, Punpun*, 2007-2013.
- GAIMAN, N. & AMANO, Y. *The Sandman: Los cazadores de sueños*. Norma Editorial, 1999.
- SOBRAL, C. *Vacío*, 2014. Página consultada: <http://unperiodistaenelbolsillo.com/catarina-sobral-vacio/>
- TRILLO, C. & ALTUNA, H. *El Último Recreo*, 1986.

Manuales técnicos consultados

- PARRAMÓN, JOSÉ MA. *Todo sobre la técnica de la acuarela: Manual imprescindible para el artista*. 7a ed., Parramón, Barcelona, 2006.
- PARRAMÓN, JOSÉ MA., & G. FRESQUET. *Cómo pintar a la acuarela: La historia, los materiales, las técnicas y la práctica de la pintura a la acuarela*. 13a ed., Parramón, Barcelona, 2007.

Artículos de revistas en físico

- Marías, Javier. 24 de junio, 2012. *Alegremente maniatados*. EL PAÍS SEMANAL. Número 1.865, pág. 106

Artículos de revistas en digital

- Asencio Chico, I., Díaz Maldonado, L., & Garrote Moreno, L., 2018. *Nomofobia. Enfermedades del siglo XXI*. Semergen, 7 (44), p.p. 117-118.
- Barrios-Borja, D. A., Bejar-Ramos, V. A., & Cauchos-Mora, V. S., 2017. *Uso excesivo de Smartphones/teléfonos celulares: Phubbing y Nomofobia*. Rev Chil Neuro-Psiquiat, 3(55), p.p. 205-206.
- Bolaños, D. G., 4 de febrero de 2015. *Mirar a oscuras la pantalla del Tablet o del smartphone provoca insomnio crónico*. Cinco Días, p.p. 1-3.
- Cardona, S., & Tangarife, J., 2017. *Comunicación entre seres humanos. ¿Seguimos siendo iguales tras la creación de las redes sociales?* CIES, 8 (2), p.p. 2-20.

- García Martínez, V., & Fabila Echaury, Á. M., julio-septiembre de 2014. *Nomofilia vs Nomofobia, irrupción del teléfono móvil en las dimensiones de vida de los jóvenes. Un tema pendiente para estudios en comunicación*. Razón y Palabra (87).
- Madrid, M. R., junio, 2013. *Mnemosine, a un click del olvido*. Poiésis (25), p.p. 1-11.
- Martínez Ortega, C., & Pecourt Gracia, J., enero-abril de 2019. *La comunicación móvil ritualizada: una aproximación desde la microsociología*. Sociológica (96), p.p. 107-136.
- Osio Flores, A., Yucra Mitma, G., Arroyo Dotz, K., Berduguez, P., Ramírez Rojas, V., Reinaga, H., López Paravicini, M., julio-septiembre de 2014. *¿Es la nomofobia, un problema del siglo XXI?* Archivos Bolivianos de Medicina, 22(90), p.p. 56-63.
- Peris, M., Maganto, C., & Garaigordobil, M., mayo de 2018. *Escala de riesgo de adicción-adolescente a las redes sociales e internet: fiabilidad y validez (ERA-RSI)*. Psicología Clínica de Niños y Adolescentes, 5(2), p.p. 30-36.
- SantaMaría de la Piedra, E., & Meana Peón, R. J., 2017. *Redes Sociales y <<fenómeno influencer>>. Reflexiones desde una perspectiva psicológica*. Miscelánea Comillas, 75(147), p.p. 443-469.
- Valero, C. A., 2015. *La identidad del adolescente y el uso excesivo del internet*. PsicoEducativa: reflexiones y propuestas. 1 (2), p.p. 57-61.
- Olivencia-Carrión, M.A., Pérez-Marfil, M.N, Ramos-Revelles, M.B., López-Torrecillas, F., 2016. *Personalidad y su relación con el uso versus abuso del teléfono móvil [Relation personality to mobile phone use and abuse]*. Acción Psicológica, 13 (1), p.p. 109-118.
- Ruvalcaba A, L., Torres C,V., Carmona, E.A., y Pérez V,Ó., 2019. *Perfil estudiantil: uso de WhatsApp y Facebook*. NOVUM, 1(9), p.p. 32-57.

Webgrafía de artículos de revistas y noticias

- Anónimo, 1 de febrero de 2018. Arcadia. [¿Porqué se fundó el primer ministerio de la Soledad?]. Recuperado de <https://www.revistaarcadia.com/agenda/articulo/soledad-en-el-mundo-sociedad-cultura-moderna/67987> Última visita: 23/1/2019
- Anónimo, 4 de febrero de 2016. NHK World-Japan. [Haniwa (figurilla funeraria de terracota), Guerrero con armadura “keiko” (Haniwa, Keiko no bujin)]. Recuperado de <https://www.nhk.or.jp/japan-art/es/archives/160204/> Última visita: 26/2/2019
- Ehmke, R., 13 de enero de 2014. EFE Salud. [Nomofobia. Esclavos del móvil]. Recuperado de https://www-efesalud-com.cdn.ampproject.org/v/s/www.efesalud.com/nomofobia-esclavos-del-movil/amp/?usqp=mq331AQCKAE%3D&_js_v=0.1#aoh=15694347794129&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=De%20%251%24s&share=https%3A%2F%2Fwww.efesalud.com%2Fnomofobia-esclavos-del-movil%2F&%2F%23aoh%3D15694347794129%26referrer%3Dhttps%253A%252F%252Fwww.google.com%26amp_tf%3DDe%2520%25251%2524s Última visita: 25/9/2019
- Ferrando Castro, M., 15 de marzo de 2012. RedHistoria. [Encuentran los “Haniwa” con forma humana más antiguos]. Recuperado de <https://redhistoria.com/encuentran-los-haniwa-con-forma-humana-mas-antiguos-de-japon/> Última visita: 26/2/2019

- J. de J., Actualizado el 27 de julio de 2017. ABC. [Los últimos supervivientes del apocalipsis: estarán en la Tierra hasta que las aguas hiervan y el Sol muera]. Madrid. Recuperado de https://www.abc.es/ciencia/abci-ultimos-supervivientes-apocalipsis-estaran-tierra-hasta-aguas-hiervan-y-muera-201707141230_noticia.html Última visita: 23/1/2019
- López-Vera, J., 2012. HistoriaJaponesa.com. [El período Kofun (300-552), algo más que grandes tumbas]. Recuperado de <https://www.historiajaponesa.com/el-periodo-kofun-300-552-algo-mas-que-grandes-tumbas/> Última visita: 26/2/2019
- Olivares, P. Child Mind Institute. [Cómo afecta el uso de las redes sociales a los adolescentes]. Recuperado de <https://childmind.org/article/como-afecta-el-uso-de-las-redes-sociales-los-adolescentes/> Última visita: 16/10/2019
- Orellana, Juan C., 11 de enero de 2017. Hipertextual. [Sorprendentes pinturas que ilustran lo que se siente vivir con depresión]. Recuperado de <https://hipertextual.com/juno/pinturas-ilustran-depresion> Última visita: 27/2/2019
- Mohorte, Andrés P., 15 de marzo de 2017; actualizado el 10 de marzo de 2018. Magnet. [El tétrico universo pictórico de Zdzislaw Beksinski, los cuadros que superan a tus pesadillas]. Recuperado de <https://magnet.xataka.com/idolos-de-hoy-y-siempre/el-tetrico-universo-pictorico-de-zdzislaw-beksinski-los-cuadros-que-superan-a-tus-pesadillas> Última visita: 3/3/2019
- Martínez, L., 12 de febrero de 2019. El Mundo. [Byung-Chul Han: “El ocio se ha convertido en un insufrible no hacer nada”]. Berlín. Recuperado de <https://www.elmundo.es/papel/lideres/2019/02/12/5c61612721efa007428b45b0.html> Última visita: 7/4/2019
- Niponshi, 1 de febrero de 2013. Apuntes sobre la historia de Japón [El período de transición: Kofun] Recuperado de <https://niponshi.wordpress.com/2013/02/01/el-periodo-de-transicion-kofun/> Última visita: 7/4/2019
- Peláez, Á., 16 de marzo de 2016. Yoroboku. [Nomofobia]. Recuperado de <https://www.yorokobu.es/nomofobia/> Última visita: 26/10/2019
- Rodríguez de la Calle, C., 27 de mayo de 2011. Trianarts. [Mujeres pintoras: El surrealismo de Carla Bedini]. Recuperado de <https://trianarts.com/mujeres-pintoras-el-surrealismo-gotico-de-carlabedini/#sthash.karg2mkJ.C4zIbjVH.dpbs> Última visita: 3/3/2019
- Serrano Menero, M. y Martel Cros, C., 21 de junio de 2018. Moon Magazine. [El arte de la soledad. Cómo los pintores representan la epidemia del siglo XXI]. Recuperado de <https://www.moonmagazine.info/el-arte-de-la-soledad/> Última visita: 27/2/2019
- The Dalí Universe y Beniamino Levi. Los símbolos de Dalí. Dalí Universe. Recuperado de <https://www.thedaliuniverse.com/es/simbolos-de-dali> Última visita: 10/6/2019
- Zachos, E., 2 de marzo de 2018. National Geographic. [Descubierta una nueva especie de tardígrado en un aparcamiento de Japón]. Recuperado de <https://www.nationalgeographic.es/animales/2018/03/descubierta-una-nueva-especie-de-tardigrado-en-un-aparcamiento-de-japon> Última visita: 23/1/2019

Webgrafía sobre arte y cine

- Anónimo, 20 de mayo de 2014. Hoy es arte [Henry Moore. Arte en las calles de Bilbao]. Recuperado de <https://www.hoyesarte.com/evento/henry-moore-arte-en-la-calles-de-bilbao/> Última visita: 9/10/19
- Dueñas Villamiel, J., 2011. Realidades Inexistentes [La melancolía de Lars Von Trier] Recuperado de <http://www.realidadesinexistentes.com/la-melancolia-de-lars-von-trier> Última visita: 26/3/20
- Martínez Gallardo, A., 23 de abril de 2013. El Mundo. Altercultura [La nueva estética del Glitch Art (Pasión por la distorsión en el desierto de lo real)]. Recuperado de <https://pajamasurf.com/2013/04/la-nueva-estetica-y-el-glitch-art-pasion-por-la-distorsion-del-sueno-de-la-realidad/> Última visita: 1/5/19
- Meléndez Martín, J., 25 de julio de 2016. Yoroboku [El cine y la psicología del color] Recuperado de <https://www.yorokobu.es/cine-y-psicologia-del-color/> Última visita: 26/3/20
- Vonne, L., 29 de abril de 2015. Hipertextual [La teoría del color de Goethe y su relación con la personalidad del ser humano] Recuperado de https://hipertextual-com.cdn.ampproject.org/v/s/hipertextual.com/2015/04/teoria-del-color-goethe/amp?usqp=mq331AQCKAE%3D&_js_v=0.1#aoh=15720141371576&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=De%20%251%24s&share=https%3A%2F%2Fhipertextual.com%2F2015%2F04%2Fteoria-del-color-goethe Última visita: 26/3/20
- Entrevista a Ken Wong: <https://www.criteriondg.info/wordpress/articulos/unas-palabras-con-ken-wong/> Última visita: 29/3/20
- Página web de Ken Wong: <http://kenart.net/> Última visita: 29/3/20
- Imágenes de obras de Munch: extraídas de metmuseum.org, Gallerix y Google.com
- Sol de la mañana de Hopper: historia-arte.com/obras/hopper-sol-de-la-manana

Videografía

- ¿ERES ADICTO AL MOVIL? Nomofobia: La adicción inexistente, 20 dic. 2017. OpenTecno. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0wEYdv-4aK0> Última visita: 29/4/2019
- Experimento social: ¿Qué pasa si le quitamos el móvil a un adolescente?, 13 nov. 2017. JOVESOLIDES ESPAÑA. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=1Bxr6604bdI> Última visita: 29/4/2019
- Enredados. Claves para salir de la máquina, 17 may. 2017. Ecocentro TV. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=wuRLlaGhWA4> Última visita: 29/4/2019
- Desaparecen los Likes en Instagram, 6 may 2019. Rush Smith. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=u_yN6rTSrhl Última visita: 7/5/2019
- Nomofobia: Los riesgos de la adicción al celular, 19 jul. 2018. Ahora Noticias. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=AsthV-MGBUI&list=WL&index=42&t=0s> Última visita: 11/6/2019
- La Trampa de las Redes Sociales, 10 oct. 2018. Rush Smith. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8Z9F5GQttDM> Última visita: 7/5/2019

Ensayo

- Mayrata, R., 29 de mayo de 2014. Fronterad. [Las metáforas del desierto. Lo que enseña el paisaje árido]. Recuperado de <http://www.fronterad.com/index.php?q=metaforas-desierto-lo-que-ensena-paisaje-arido> Última visita: 10/6/2019

Definiciones

- Void. WordReference. Recuperado de <https://www.wordreference.com/es/translation.asp?tranword=void> Última visita: 22/10/2019

- InternetArchiveBot (Anónimo). Lucerna (lámpara). Wikipedia. Actualizado el 6/11/2019 [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Lucerna_\(l%C3%A1mpara\)](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Lucerna_(l%C3%A1mpara)) Última visita: 29/11/2019

- Características. Expresionismo. Recuperado de <https://www.caracteristicas.co/expresionismo/> Última visita: 9/10/2019

- Características. Surrealismo. Recuperado de <https://www.caracteristicas.co/surrealismo/> Última visita: 9 /10/2019

Literatura consultada

- Carrol, Lewis. *Alicia en el país de las maravillas*, 1865.
- Carrol, Lewis. *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*, 1871.
- Ellison, Harlan. *No tengo boca y debo gritar*, 1967.
- Huxley, Aldous. *Un mundo feliz*, 1932.
- Kafka, Franz. *La metamorfosis*, 1915.
- Lovecraft, H.P. *La llamada de Cthulu*, 1926.
- Lovecraft, H.P. *La Ciudad sin Nombre*, 1921.
- Lovecraft, H.P. *En las montañas de la locura*, 1931.
- Mallorquí, César. *El rebaño*, 1995.

Filmografía y series para documentación gráfica y conceptual

- Emmerich, Roland. *2012*, 2009.
- Latoux, René. *El planeta salvaje*, 1973.
- Nakamura, Ryutaro. *Serial Experiments Lain*, 1998.
- Oshii, Mamoru. *Angel's Egg*, 1985.
- Oshii, Mamoru. *Ghost in the Shell*, 1995.
- Ponsoldt, James. *El Círculo*, 2017.
- Von Trier, Lars. *Melancholía*, 2011.
- Wachowski Lana & Lilly. *Matrix*, 1999.
- Weir, Peter. *El show de Truman*, 1998.

10. Anexo de las obras y fichas técnicas de las piezas



Título: *Serie 1. Sin título 1*

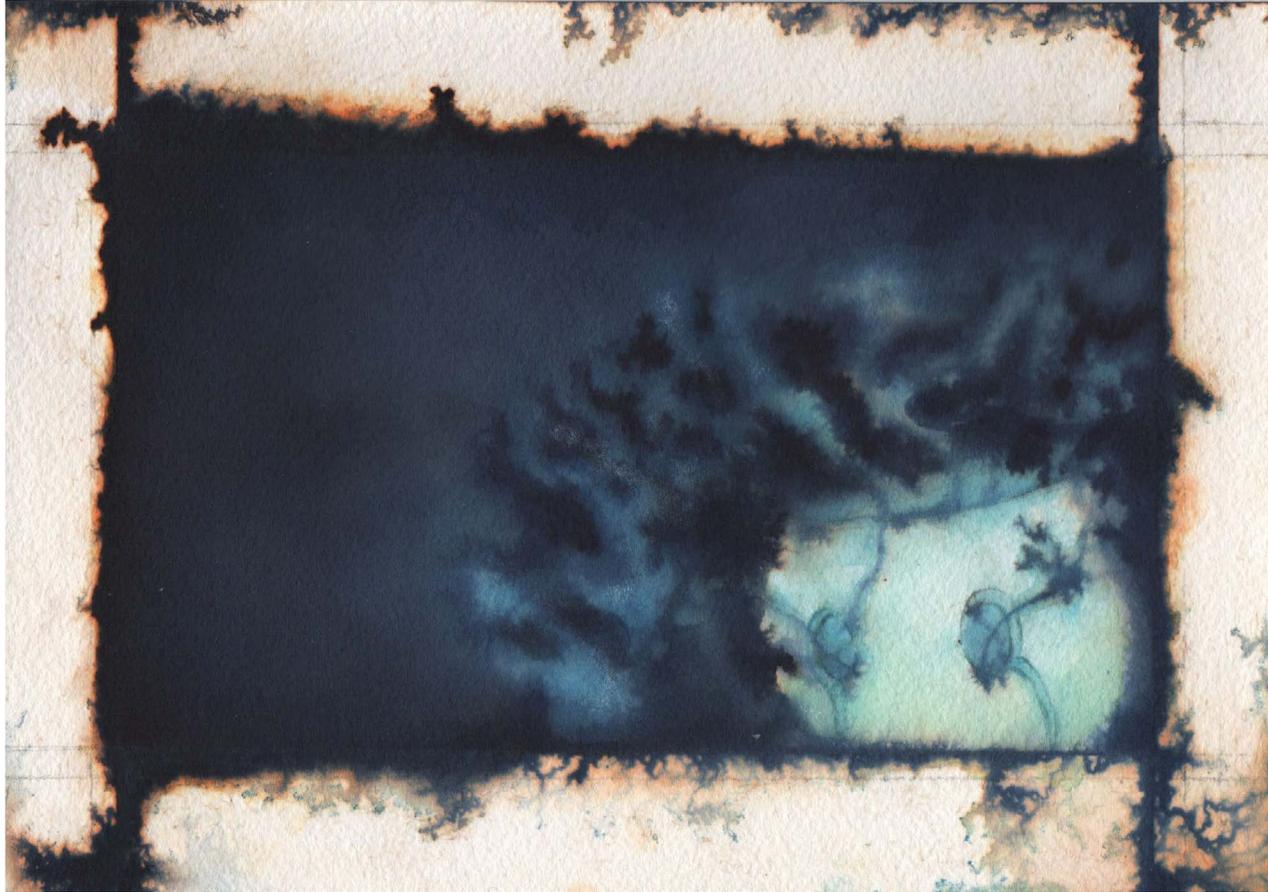
Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y foto transfer

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 29,7x21 cm; interior; 25,8x14 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 2

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela y tinta

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 14,8x21 cm; interior; 10x18 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 3

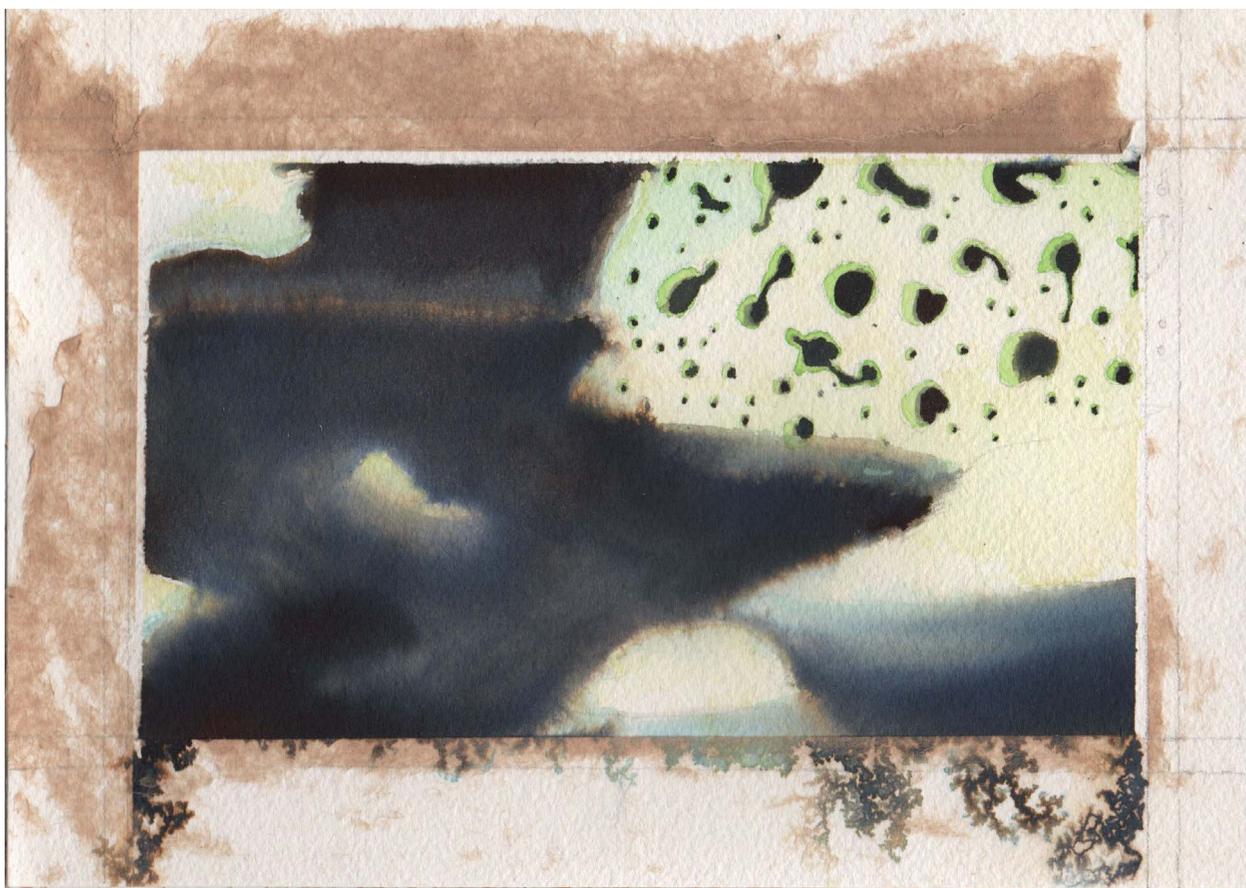
Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela y tinta

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 14,8x21 cm; interior; 10x18 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 4

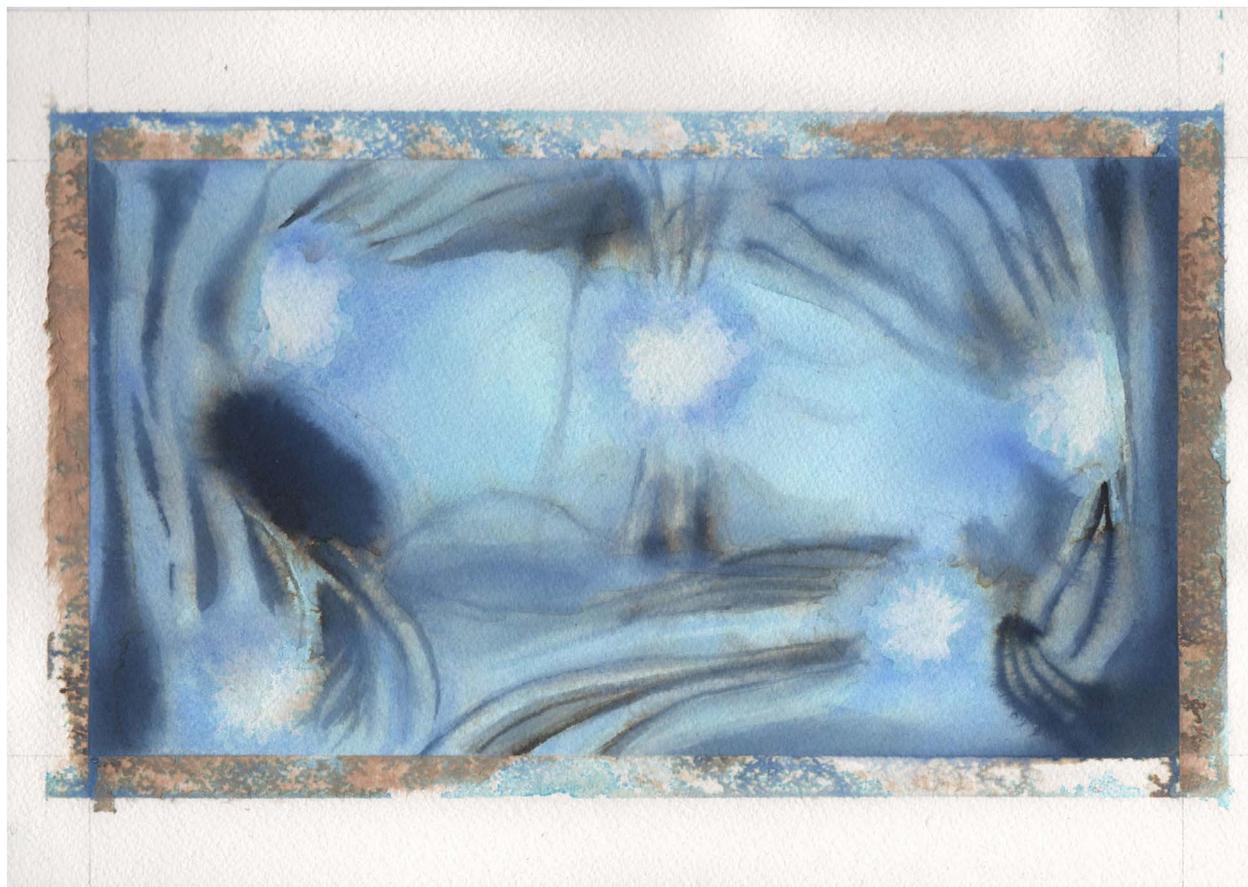
Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 14,8x21 cm; interior; 10x18 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 5

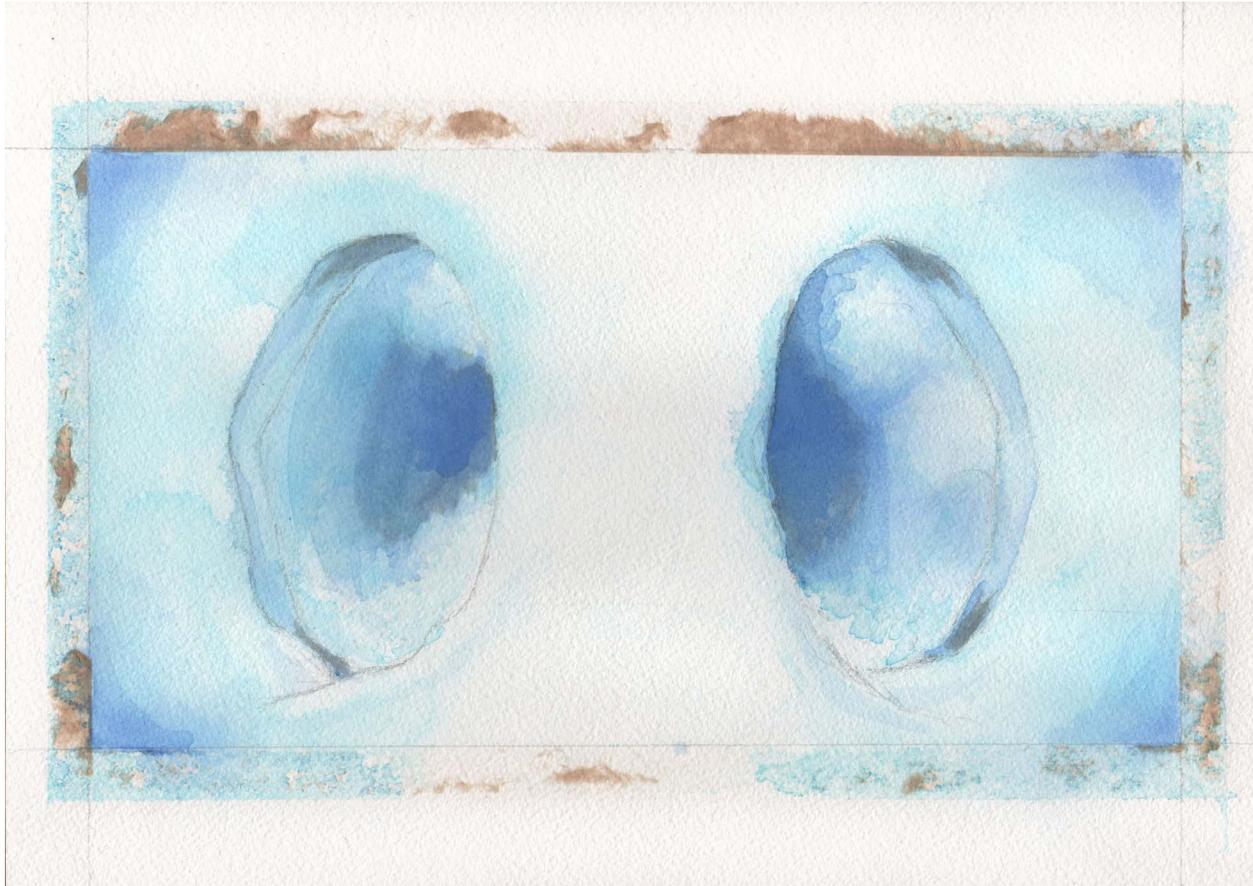
Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 14,8x21 cm; interior; 10x18 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 6

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 21x29,7 cm; interior; 14x25,8cm (virtual: 42x59,4cm)

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 7

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 21x29,7 cm; interior; 14x25,8cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 8

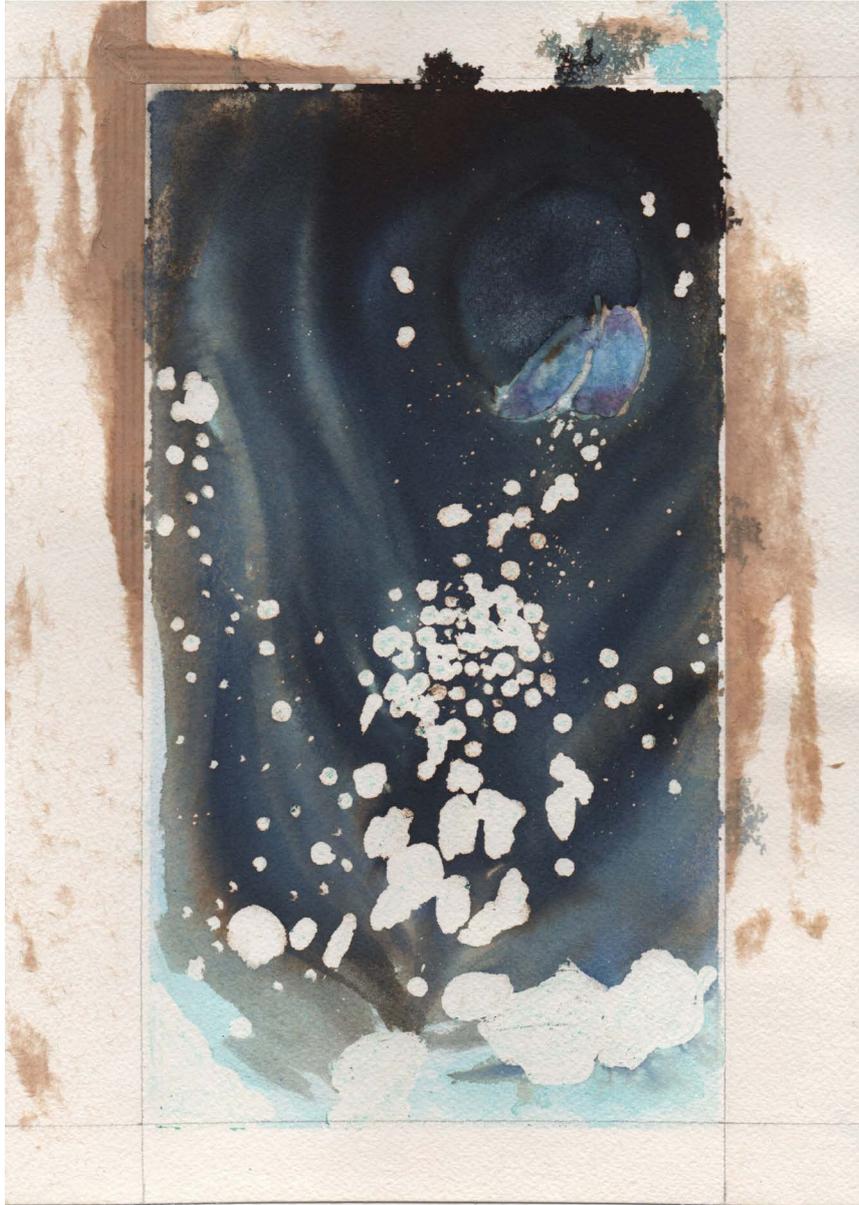
Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 21x29,7 cm; interior; 14x25,8cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 9

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta, foto transfer y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 29,7x21 cm; interior; 25,8x14 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 10

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta, foto transfer y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 21x14,8 cm; interior; 18x10 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 11

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 21x29,7 cm; interior; 14x25,8cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 12

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y foto transfer

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 29,7x21 cm; interior; 25,8x14 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 13

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y foto transfer

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 14,8x21 cm; interior; 10x18 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 14

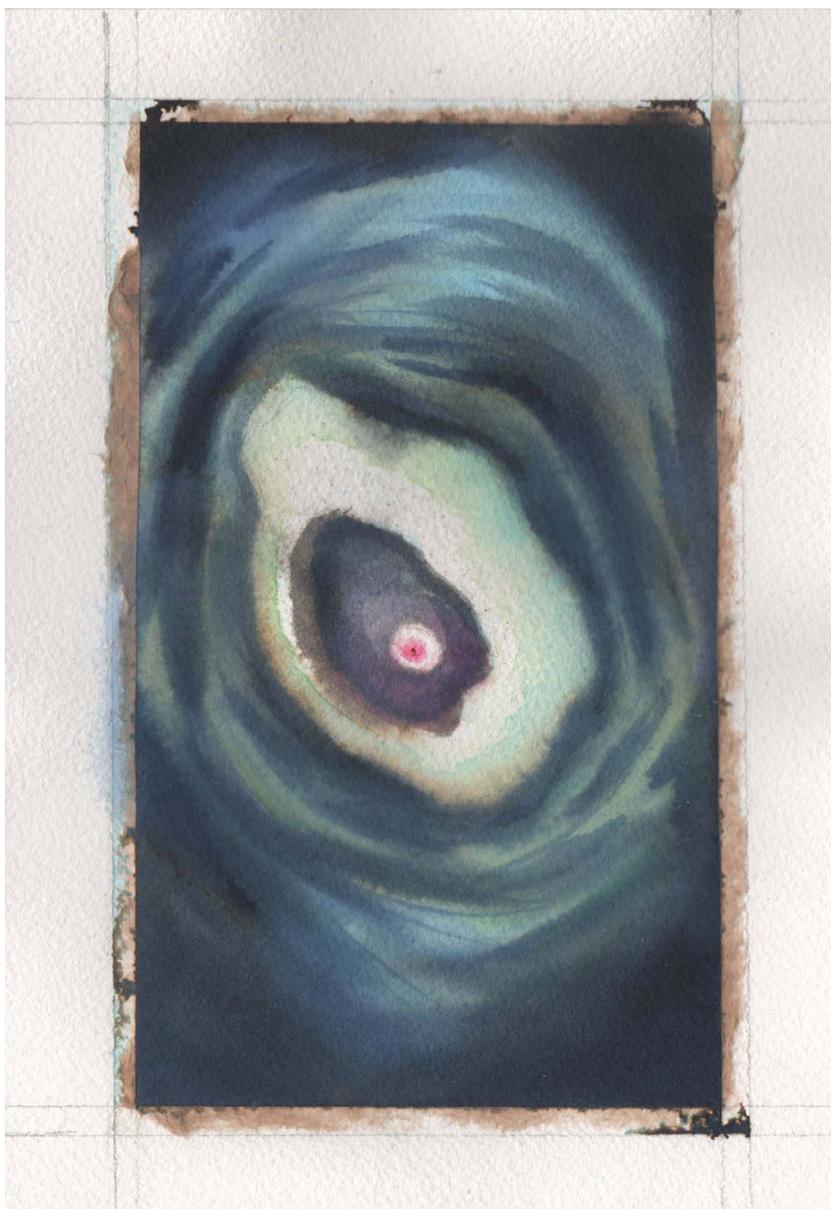
Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 21x14,8 cm; interior; 18x10 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 15

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 21x14,8 cm; interior; 18x10 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 16

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, Acuarela, tinta, foto transfer y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 29,7x21 cm; interior; 25,8x14 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 17

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, Acuarela, tinta, foto transfer y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 29,7x21 cm; interior; 25,8x14 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 18

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta, foto transfer y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 29,7x21 cm; interior; 25,8x14 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 19

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta, foto transfer y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 29,7x21 cm; interior; 25,8x14 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 20

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, tinta y foto transfer

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 21x14,8 cm; interior; 18x10 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 21

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, tinta y foto transfer

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 21x14,8 cm; interior; 18x10 cm

Año: 2020



Título: Serie 1. Sin título 22

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Grafito, acuarela, tinta y cinta engomada

Soporte: Papel

Dimensiones: exterior; 21x29,7 cm; interior; 14x25,8cm

Año: 2020



Título: Serie 2. Laberinto

Autora: Claudia Watts García

Técnica: Ensamblaje industrial

Soporte: Hilo de nylon

Dimensiones: 11x6~15x7 cm aprox.

Año: 2019-2020



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA