

TFM

GOD AND THE TIMELINE

Presentado por Cano Gómez, Francisco Sebastián

Tutores:

Martínez-Artero Martínez, Rosa María.

Giner Martínez, Francisco.

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2021-2022



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

Resumen

Dios y la línea de tiempo es un proyecto interdisciplinar de creación artística cuyo objetivo principal es el proceso de transformación de la materia que crea y recrea formas diferentes en una secuencia temporal. Está compuesto de obra gráfica, pictórica, escultórica y audiovisual, siendo su destino final el soporte digital.

En cuanto a sus conceptos, aborda el ciclo vital sugerido por el nacimiento y la disolución, el origen y la metamorfosis, el avatar y la identidad, a través de la invención de figuras humanas, generalmente de carácter sexual y violento, que se desarrollan y suceden unas a las otras como personajes o estereotipos de nuestra condición existencial.

DFD (Degree Final Dissertation)

God and the timeline is an interdisciplinary project of artistic creation whose main objective is the process of transforming matter that creates and recreates different forms in a temporal sequence. It is made up of graphic, pictorial, sculptural and audiovisual work, with its final destination being the digital medium.

As for its concepts, it addresses the life cycle suggested by birth and dissolution, origin and metamorphosis, avatar and identity, through the invention of human figures, generally of a sexual and violent nature, which develop and they succeed one another as characters or stereotypes of our existential condition.

Palabras clave

Palabras clave: Anatomía; Figura humana; Evolución; Línea del tiempo; Dibujo; Acuarela; Pintura; Escultura; Música; Video-Arte; Tradicional; Digital.

Keywords: Anatomy; Human figure; Evolution; Timeline; Drawing; Watercolor; Paint; Sculpture; Music; Video-Art; Traditional; Digital.

ÍNDICE

Resumen	2
DFD (Degree Final Dissertation)	2
Palabras clave	2
1. INTRODUCCIÓN	7
1.2. Motivación conceptual	14
1.3. Justificación y experiencia previa	15
1.4. Objetivos	17
2 ANOTACIONES CONCEPTUALES <i>GATT</i>	19
2.1. Origen y evolución morfológica. Conceptos de <i>GATT</i>	22
2.2. Referencias históricas sobre la evolución.....	28
2.3. Antecedentes históricos de la creación 3D	30
3. DESARROLLO ESCULTÓRICO EN EL TIEMPO. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.	37
3.1. Investigación anatómica	38
3.2. Desarrollo práctico, configuración gráfica.....	41
3.3. Proceso pictórico	48
3.4. Línea Temporal	51
3.5. Proceso escultórico.....	53
3.6. Composición musical	55
3.7. Estrategia e intención en la creación de cada nuevo actor	56
3.8. Umberto Eco, multitud de formas.....	57
3.8. Tránsito hacia una evolución matérica.....	59
3.8. Algo que quiere superarse.....	63
3.8. Columnas de personajes y de conocimiento	68
3.8. Trabajo de campo de <i>GATT</i> / <i>VOL.5</i>	69
3.9. Espacio e Intervención.....	72
4. CONCLUSIONES.....	76
5. ANEXO I – <i>IDENTIDADES VARADAS EN EL TIEMPO</i>	78
5.1. ANEXO II – <i>THE ONE</i> – AUDIOVISUAL	78
5.2. ANEXO III – <i>GATT</i>	82
5.3. ANEXO IV – <i>SCULPTURE</i>	83
5.4. ANEXO V – <i>PAINTING</i>	87
5.5. ANEXO VI – <i>DRAWING</i>	94
5.3. Índice de imágenes	102

6. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.....108

Agradecimientos

A mi Padre.

A mi Novia.

A Giner Martínez, Francisco.

A Martínez-Artero Martínez, Rosa María.

A Lo *Uno*.

Que no está muerto lo que yace eternamente, y en los eones venideros hasta la muerte puede morir.

H.P. LOVECRAFT | LA LLAMADA DE CTHULHU

dios

M. Ser supremo que en las religiones monoteístas es considerado hacedor del universo. (RAE)

cronología

F. Biol. Cómputo o registro de los tiempos en una serie de sucesos o procesos. (RAE)

1. INTRODUCCIÓN

Desde la primera célula al organismo más complejo, el origen y evolución de la vida siempre ha sido la pregunta esencial, el misterio de la evidencia, que nunca será respondida satisfactoriamente. Un proyecto artístico es, de algún modo, un modesto acto de creación. Nosotros estamos inmersos en la observación de este proceso intuitivo e insondable, nuestro propio proceso creativo, para el que se utilizan diferentes materias y lenguajes con el propósito de profundizar en la idea de evolución de las formas durante el planteamiento, desarrollo y materialización de un elemento artístico. Y por supuesto, se trata de crear obras que emocionen.

Fascinados por esto, el tema de este trabajo es precisamente la transformación de la materia desde el punto cero hasta la obra acabada, en una secuencia lineal de tiempo. De ahí el título: Dios y la línea de tiempo, sobre el que conviene aclarar que la osadía de incluir el término Dios viene dada por la necesidad de referirnos a esta transformación creadora que desde la tradición occidental más antigua se vincula a la creación divina. Oyendo el eco de ese primer alfarero, nos proponemos el reto de modelar una criatura que se metamorfosea en otra y otra, etc. Figuras con identidad o personajes a los que llamaremos simplemente identidades. Lejos de llamar a equívoco sobre lo que se puede encontrar en esta memoria TFM, el título proviene del trabajo creativo y anatómico, sobre el concepto de diversos personajes desarrollados en un mismo elemento, el cual transita en diferentes líneas temporales. El conjunto de obras que configuran *God and the Timeline* son las siguientes: *Accident between identities | Vol.1, Accident between identities | Vol.2, The passage of time | Vol.3, Inverted matter, remains ordering the identity of chaos | Vol.4, Ecounter between two capital forces, the soul and the body | Vol.5, The color and that affirms the matter, as if it surpassed it | Vol.6, "Esfero" accident, execution and essence | Vol.7, Sphero, environment & evolution | Vol.8, Sphero, the timeline and the two spheres of death and life, Death and the*

Collector | Vol.10, Pause, limit and unlimited | Vol.11, Evolution | Vol.12, The Collector | Vol.13 y otras en proceso.

Este TFM no pretende hacer un análisis ontológico ni tiene intenciones científicas, se enmarca en la investigación plástica, primero como modo de vida personal y después como medio de comprensión de nuestro imaginario particular, y tal vez colectivo, concretamente apuntando a la imagen de la fantasía en el ámbito de la creación 3D y el reto del dominio de un lenguaje de representación.

En esta introducción se quiere explicar por medio de un mapa conceptual este rizoma de conexiones entre obras que se han venido realizando desde mi infancia debido a la pasión y afición por los comics, el anime, los videojuegos y el cine, desarrollándolas hasta por el paso y superación del grado de Bellas Artes hasta las últimas llevadas a cabo en el periodo del MPA. También se habla de la motivación del proyecto que irá recorriendo toda la explicación de este. Hemos estructurado la memoria escrita siguiendo las pautas académicas, aunque en ocasiones hemos hecho variaciones en aras de contar mejor el desarrollo del proyecto. Por ejemplo, hemos incluido los referentes afines a nuestro proyecto dentro del apartado del marco conceptual, pues creemos que sirven también de contexto teórico. Y, teniendo en cuenta que los conceptos teóricos surgen del pensamiento creador, la escritura puede en ocasiones ser fragmentaria o aforística, se han incluido notas al pie de página que definen términos usados en el entorno digital como *semilla*, o *glitch*, o añaden explicaciones necesarias para compartir las referencias, también hemos hecho uso de párrafos escritos en cuadernos de diario, y está apoyada sobre todo por la imagen. Apelamos a esta forma de relato visual como discurso honesto y vivo propio de lo específico de este trabajo. Se ha de advertir que las imágenes sirven de indicio de un desarrollo visual desplegado que pide ser visionado a través de los enlaces integrados. En los anexos se encuentran enumeradas las obras completas por series con sus enlaces correspondientes.

En este proyecto se aborda la creación de identidades digitales utilizando programas informáticos como bien puede ser *ZBrush*¹; estos personajes están ubicados en diferentes líneas temporales. Todas ellas están engendradas a partir de un único elemento geométrico (una esfera²), el cual evoluciona topológica y

¹ *ZBrush* es un software adecuado para procedimientos escultóricos, mayoritariamente se emplea en la industria como instrumento, para modelar personajes para la gran pantalla y videojuegos. *ZBrush* empezó a ser realmente competitivo y famoso en la industria, cuando la compañía Weta Digital lo hizo servir para la segunda parte de la película *El Señor de los Anillos* de Peter Jackson. Este programa 3D se inició como un software 2.5D, donde se podían generar pinturas digitales e incluir en las mismas, primitivas 3D. *Mudbox*, *Maya*, *Blender*, *3Ds MAX* entre otros softwares son sus competidores. Finalmente hay que nombrar a el software *Amorphium*, al que le debe su filosofía en cuanto a su proceso y procedimiento de trabajo.

² Primitiva 3D, con forma de esfera, seleccionada como punto de partida para toda identidad.



Fig. 1. FRAN S CANO. SON GOKU.
SCULPTURE. 2019

<https://www.artstation.com/artwork/OyXo6b>



Fig. 3. FRAN S CANO. BATMAN 1.2.
SCULPTURE. 2017.

<https://www.artstation.com/artwork/1VGbe>

morfológicamente en nuevas y diversas ramificaciones³, (identidades) de las cuales pueden surgir otras variantes que a su vez pueden unirse o volver a bifurcarse (figs. 4, 5); generando interrelaciones matéricas y formales en el tiempo.

Los personajes que motivan este reto son amigos desde la infancia, como bien pueden ser GOKU⁴ (fig. 1), CAMMY⁵ (fig. 2) y BATMAN⁶ (fig. 3) cuya estética, poses e historia nos han seducido y guiado hacia la actividad artística.



Fig. 2. FRAN S CANO. CAMMY. SCULPTURE. 2017 <https://www.artstation.com/artwork/vxBra>

³ Cuando se habla de raíz, se entiende como un vínculo o puente entre identidades, que a su vez contienen uno o diversos personajes, pudiendo encontrarse en diferentes fases evolutivas. La raíz puede contener tanto accidentes como intenciones en las creaciones que se incrementan cada vez más.

⁴ Goku, protagonista de la serie de manga y anime Dragon Ball. Creado por Akira Toriyama en 1984. Al comienzo de la historia, Goku aparece como un niño que practica las artes marciales y que posee una cola de mono y una fuerza sobrehumana, pero más adelante se revela que es un extraterrestre de la raza ficticia saiyajin. https://es.wikipedia.org/wiki/Son_Gok%C5%AB

⁵ Cammy White es un personaje de videojuego de la saga Street Fighter, siendo introducida en el Super Street Fighter II - The New Challengers. <https://es.wikipedia.org/wiki/Cammy>

⁶ Batman es un personaje de cómic creado por los estadounidenses Bob Kane y Bill Finger,¹³ y propiedad de DC Comics. Apareció por primera vez en la historia titulada «El caso del sindicato químico» de la revista Detective Comics N.º 27, lanzada por la editorial National Publications el 30 de marzo de 1939. La identidad secreta de Batman es Bruce Wayne. <https://es.wikipedia.org/wiki/Batman>

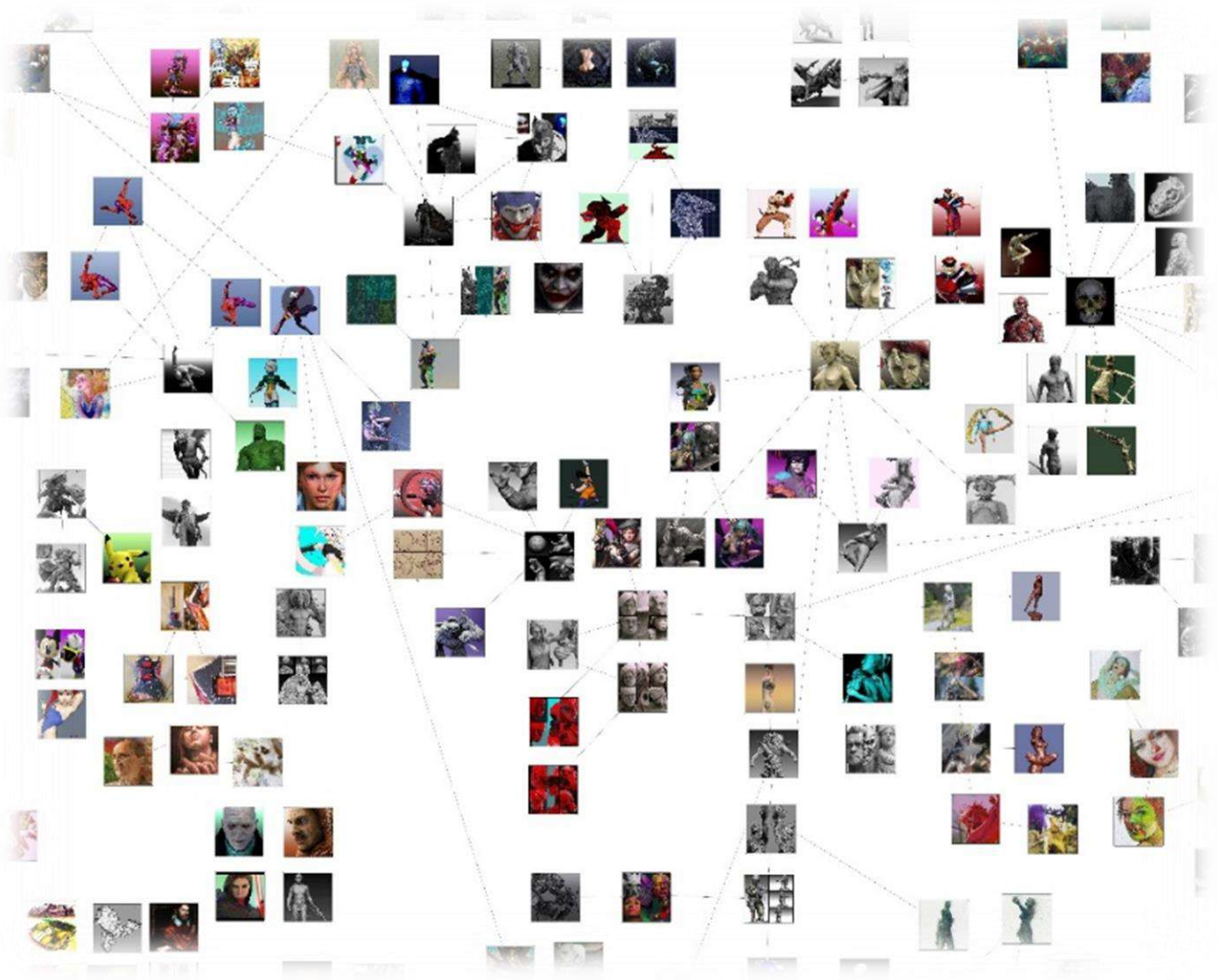


Fig. 4. Fragmento del mapa conceptual de producción artística. 2022.

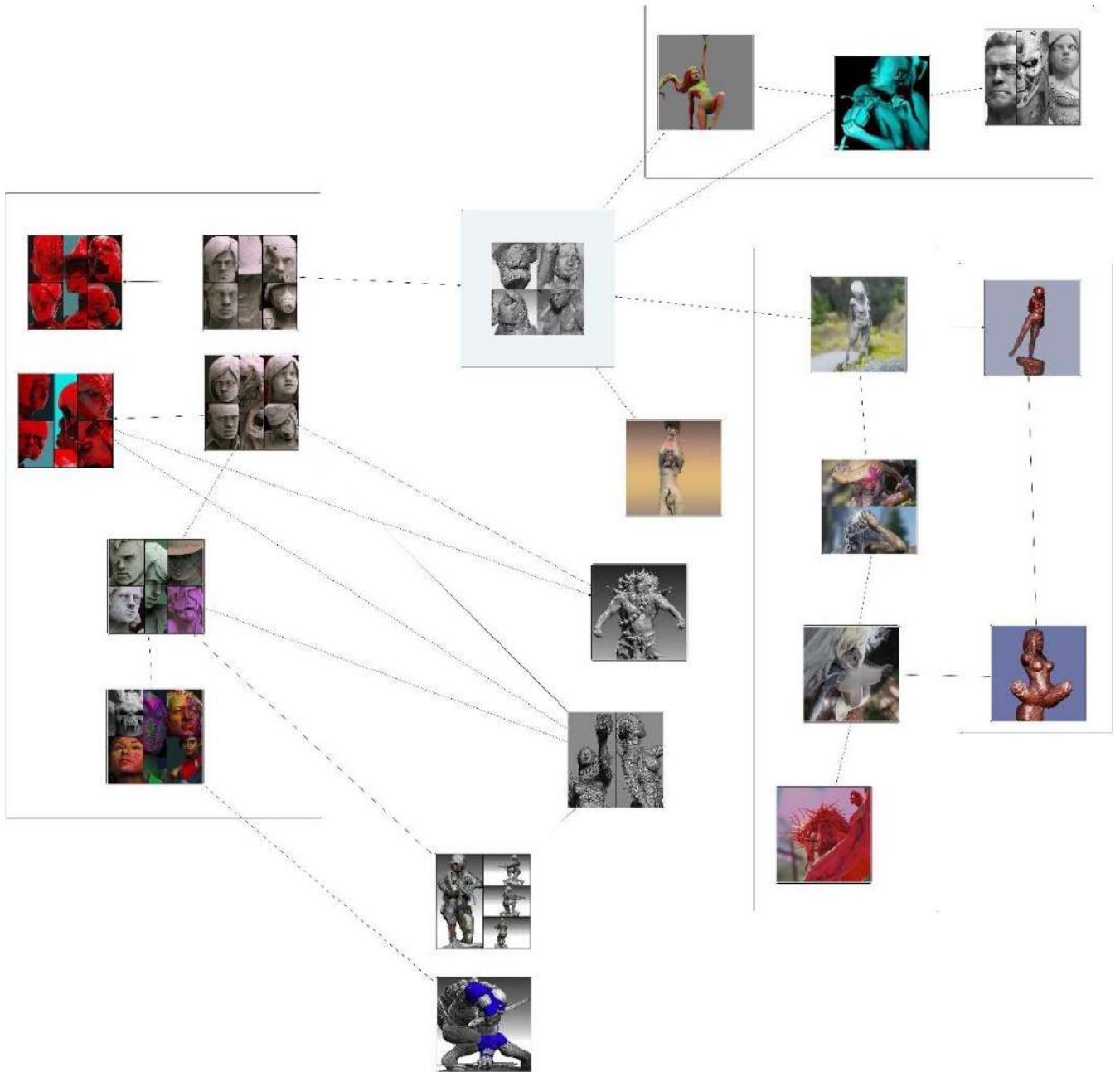


Fig. 5. Mapa gráfico que representa parte de las raíces de GOD AND THE TIMELINE | ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES | VOL.1. 2022.

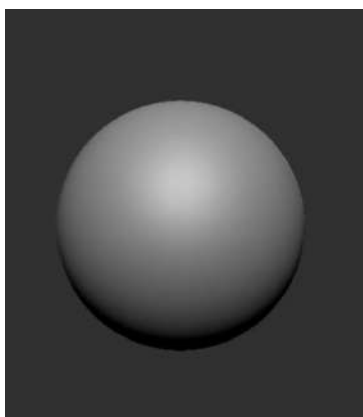


Fig. 6 FRAN S CANO. JURI |
TIMELAPSE. SCULPTURE. 2019.
<https://www.artstation.com/artwork/A9Q6Gq>

Todas las identidades creadas, se generan a partir de un único elemento que funciona como un punto de partida, como un núcleo a partir del cual se ofrece un orden, un pivote, un eje, se establece una jerarquía; del cual no se puede prescindir si se trata de supervivencia, en otro orden de cosas, es como una partícula divina, como el sol, de una galaxia al cual no se puede ignorar para el desarrollo y supervivencia, una primitiva tridimensional comprendida en una esfera (fig. 6) o como la nombraría Empédocles el *Esfero*.

Este origen, del cual hablaremos más adelante en el apartado de conceptos es materia que se modifica mediante un tratamiento digital, fundamentalmente creativo, por el que el autor crea nuevas identidades, y en ese proceso de metáfora de la creación, mediante el cual, en ese tránsito, cuyos pasos se almacenan, se producen formas y encuentran las intenciones y accidentes⁷.

La estructura del proyecto *GOD AND THE TIMELINE* comprende una parte teórica en la que se detallan los antecedentes, referentes históricos y artistas 3D, consultados y su conexión con el proyecto de investigación. Y, por otra parte, un apartado con referencia a la parte práctica en el que se analizan algunas obras de literatura clásica y su afinidad con la obra presentada, desarrollando y explicando paso a paso las características de la producción.



Fig. 7. FRAN S CANO. MORTAL
KOMBAT X HELL RAISER | POETIC
PORTRAIT VIII. WATERCOLOR,
ACRYLIC, GRAPHITE, GRAPHITE ON
PAPER. 46.1 x 30 cm. DETAIL. 2021
<https://www.artstation.com/artwork/B3a908>

Para la fundamentación teórica se han revisado tanto bibliografía como fuentes online, tanto audiovisuales como textuales. Esto incluye documentación de obra artística, científica, documental, cinematográfica, de videojuegos y de comic. Por otra parte, se utilizan referencias del arte popular para explicar afinidades conceptuales, relacionadas con la parte práctica. La metodología del desarrollo de las obras, está sujeta a los procesos y procedimientos que conlleva seguir con las técnicas tradicionales como la acuarela, como podría ser la obra de *Skarlet* (fig. 7), respetando sus fases y tiempos de secado, la exigencia de elaboración por capas, la práctica de los recursos, etc. Técnicas tradicionales como bien puede ser la acuarela, el acrílico, el óleo, el grafito, etc. En el plano digital se ha utilizado mayoritariamente el software ZBrush para el esculpido tradicional.

Para nosotros es importante señalar la metodología creativa, el paso por el grado de Restauración y conservación y la superación del grado... y por el Máster de producción artística nos ha permitido observar cómo partimos de

⁷ Los accidentes entre identidades se producen debido a la intención de crear con el mismo elemento matérico, otra u otras identidades sobre otra u otras. Estos accidentes producen nuevas identidades, que mediante la intención del autor pueden las identidades metamorfosearse en otras, nutrir a otras, anular a otras, etc.

intuiciones e ideas para llegar a los resultados formales, siempre hay sorpresa y descubrimiento, somos conscientes de lo inconsciente de nuestro proceder. Creemos en la inteligencia propia de los procedimientos. Quizá se pueda decir que todo está guiado y organizado en función de nuestras inquietudes sobre los secretos del edén y lo terrenal, el misterio del alma humana. Se han creado identidades a partir de un único elemento geométrico, pero a medida que la obra se desarrolla, parece existir una semejanza entre el creador de *GOD AND THE TIMELINE* y la obra del personaje ficticio *Víctor Frankenstein*, que unía distintos cadáveres diseccionados, aunque en *GOD AND THE TIMELINE* no se unen, sino que emergen de la materia. Como escribió Shelley en su libro:

Todas mis fantasías y esperanzas han quedado en nada; y como aquel arcángel que aspiraba a la omnipotencia, ahora me veo encadenado en un infierno eterno. Mi imaginación era viva, pero también tenía una gran capacidad para el estudio... y gracias a la conjunción de ambas cualidades pude concebir la idea y ejecutar la creación de un hombre. (Shelley, 1944, pág. 181)

1.2. Motivación conceptual

Se ha seleccionado y esculpido al personaje *Bu*⁸ (fig. 8) de la popular serie de manga *Dragon Ball*⁹ como eje central de *God and the Timeline*, debido a su genial concepción como personaje, y su afinidad y armonía con el proyecto de investigación aquí presentado. Esta identidad tiene las cualidades de transformarse en cualquier otro personaje, su materia es totalmente moldeable, con la capacidad de absorber otras identidades y su interior es un entorno vivo donde se pueden insertar personajes, además fue concebido como un Dios con ilimitada fuerza creadora y destructiva. Este personaje está en total concordancia con el concepto de *God and the Timeline*. Como algo personal he de decir que el personaje *Bu* me ha influido notablemente ya que es uno de mis villanos favoritos de la serie de dibujos animados que más me ha hecho feliz, y apasionado en mi vida, *Dragon Ball*.

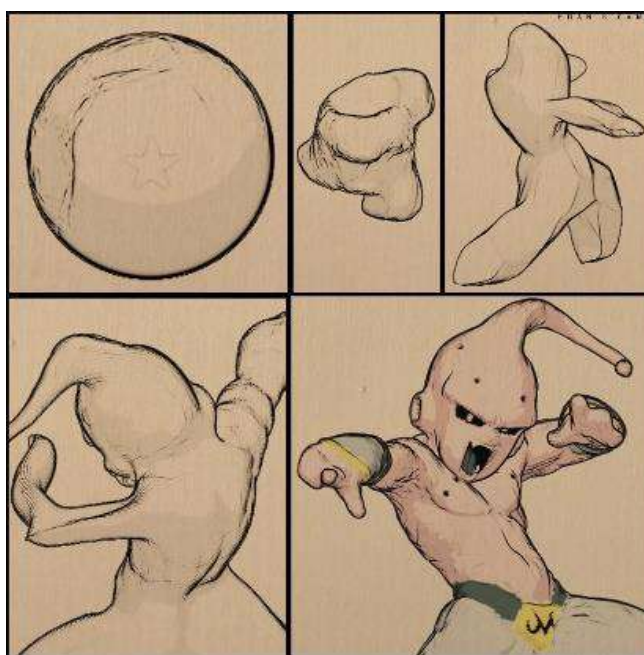


Fig. 8. FRAN S CANO. BU. SCUPLTURE. 2019
<https://www.artstation.com/artwork/4b2N1k>

⁸ *Majin Bu, Boo*, es un personaje de ficción de la serie de manga y anime *Dragon Ball*. Es el último gran enemigo al que se enfrentan los héroes en *Dragon Ball Z*, un demonio rosado con poderes mágicos para convertir a quien quiera en dulce y habilidades como regenerarse de forma infinita y absorber personas, tras lo cual cambia de forma y se vuelve más poderoso adquiriendo su energía y habilidades especiales. https://es.wikipedia.org/wiki/Majin_Boo

⁹ *Dragon Ball*, (*Esfera del dragón*) es un manga escrito e ilustrado por Akira Toriyama. Fue publicado originalmente en la revista *Shōnen Jump*, de la editorial japonesa *Shūeisha*, entre 1984 y 1995. Su trama describe las aventuras de Gokū, un guerrero saiyajin, experto en artes marciales que en su infancia inicia sus viajes y aventuras en las que pone a prueba y mejora sus habilidades de pelea, enfrentando oponentes y protegiendo a la Tierra de otros seres que quieren conquistarla y exterminar a la humanidad. Conforme transcurre la trama, conoce a otros personajes que le ayudan en este propósito. El nombre de la serie proviene de unas esferas mágicas que al ser reunidas invocan a un dragón que concede deseos. https://es.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball



Fig. 9. FRAN SCANO. ARTISTIC COPNCEPTION. SCULPTURE. 2017.

<https://www.artstation.com/artwork/yBn38>



Fig. 10. FRAN S CANO. ARTISTIC CONCEPTION II. SCULPTURE. 2017

<https://www.artstation.com/artwork/YxXqP>



Fig. 11. FRAN S CANO. ARTISTIC CONCEPTION III. SCULPTURE. 2017.

<https://www.artstation.com/artwork/EqN30>

1.3. Justificación y experiencia previa

A principios del 2017 se concluyó *Concepción Artística*, obra escultórica y de animación que supuso un descubrimiento para el autor, en ella se aborda la noción del tiempo y la figura de Jesucristo, además, estas esculturas ya parten del *Esfero* y de evoluciones posteriores. El tiempo ha sido y continúa siendo espacio y no-espacio donde se ordena incluso el caos, en él se establece, un pasado, un presente y un futuro, se almacenan infinitud de identidades, estos personajes interactúan entre sí provocando accidentes, destruyendo individuos, generando el nacimiento de nuevos sujetos, normalmente por actos violentos y sexuales. Uno de los personajes más famosos de todos los tiempos es Jesucristo, hijo del creador según la doctrina cristiana: Dios. Este personaje queda plasmado en la obra *Concepción Artística* realizado en 4 partes (figs. 9, 10, 11, 12). En el gráfico número doce puede observarse la transfiguración¹⁰ de la materia.



Fig. 12. FRAN S CANO. ARTISTIC CONCEPTION IV. SCULPTURE. 2017.

<https://www.artstation.com/artwork/xKLWX>

¹⁰ Transfiguración de la materia, y según la biblia: manifestación de la naturaleza divina de Jesús: su rostro se puso brillante como el sol y sus vestidos se volvieron blancos como la luz (Mt 17, 2).



Fig. 13. FRAN S CANO. THE PASSION OF THE CHRIST. DRAWING. 2021.
<https://www.artstation.com/artwork/xKLWX>

Concepción artística fue fundamental para nosotros. Los estudios hechos en dibujo que hicimos para realizar la pieza como si fuera un molde de un bajorrelieve nos llevó a darnos cuenta de la fuerza estética y vital del tema, así como nos permitió la obra audiovisual, que de la misma materia podía surgir cualquier identidad que se decidiera, una detrás de otra, provocando accidentes entre ellas que alentaban nuevas intenciones de transformación, así se empezó a gestar la idea del trabajo aquí presentado. Al mismo tiempo, se siguieron estudiando y analizando los diferentes sujetos a través del dibujo (fig. 13), la pintura y la escultura.

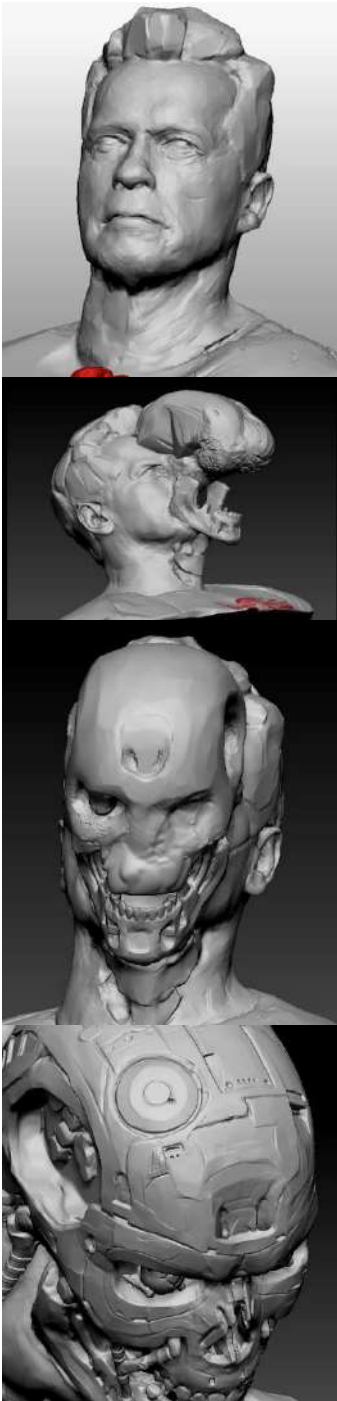


Fig. 14. FRAN S CANO. SCIENCE FICTION ART | SCULPTURE. 2020. <https://www.artstation.com/artwork/OnXqn5rk/OnXqn5>

1.4. Objetivos

El objetivo principal es construir en tiempo real diferentes identidades partiendo de la misma materia, para crear una obra escultórica en soporte digital. Una obra que presente un desarrollo matérico en diferentes planos del volumen, con el propósito de aplicar el concepto de transformación de la escultura tradicional al modelado digital. Dar forma visual en un video a la idea de cómo conocemos los avatares¹¹ de la gente, entrelazándose los unos con los otros cómo de una identidad se pasa a otra identidad, (fig. 14) cómo unos nutren a otros (fig. 15), cómo unos individuos inhabilitan a otros (fig. 16), etc.

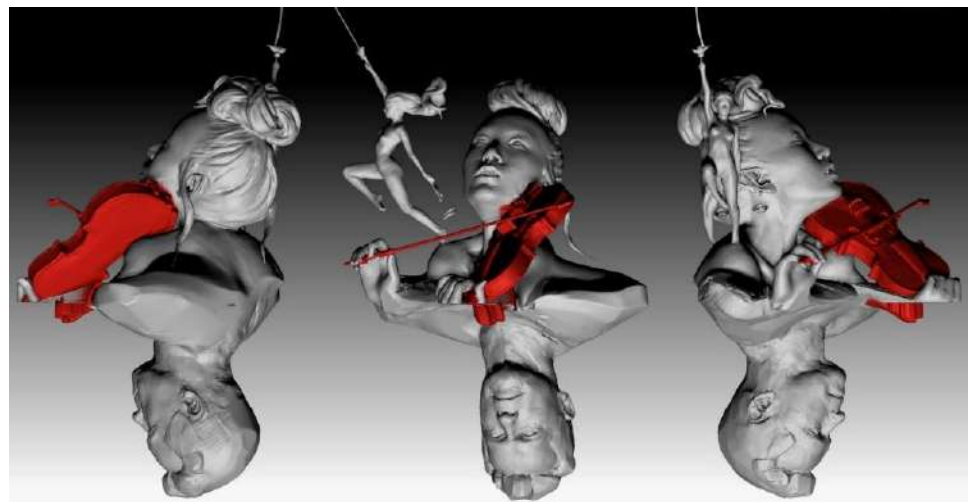


Fig. 15. FRAN S CANO. SCIENCE FICTION ART | SCULPTURE. 2020. <https://www.artstation.com/artwork/OnXqn5>

Otro objetivo fundamental es estudiar diversos personajes, tanto en dibujo como en pintura o escultura, para reflexionar artística y conceptualmente para nutrir proyectos posteriores sobre los propios procesos de representación, hasta poder llegar a una plasmación final de la obra (figs. 17, 18), asuntos

¹¹ Avatar Del fr. avatar, y este del sánscr. avatâra 'descenso o encarnación de un Dios'.
 1. m. Fase, cambio, vicisitud. U. m. en pl.
 2. m. En la religión hindú, encarnación terrestre de alguna deidad, en especial Visnú.
 3. m. Reencarnación, transformación.
 4. m. Inform. Representación gráfica de la identidad virtual de un usuario en entornos digital es. (RAE)

trabajados como profesor titular en un centro de tecnologías aplicadas o como escultor digital en una empresa dedicada al arte de la cerámica y la porcelana.



Fig. 16. FRAN S CANO. SCULPI2 – 2. SCULPTURE. 2020.
<https://www.artstation.com/artwork/rR68VG>



Fig. 17. FRAN S CANO. 2B - NIER: AUTOMATA. DIGITAL PAINTING. 2018.
<https://www.artstation.com/artwork/ObWny>

Otro objetivo es desarrollar diferentes líneas temporales en el plano matérico Digital 3D, generando un rizoma creativo, concepto de evolución de la materia, transformación de un único elemento en cualquier otro, metamorfosis de una identidad a cualquier otra identidad, ofreciendo el control creativo en cualquier fase temporal.

Así pues, podríamos concluir que los objetivos del trabajo se resumen en:

- ❖ Trabajar la anatomía y la creación de personajes, tanto en dibujo, pasando por la pintura y escultura. Todo esto para crear obras de arte, que puedan apoyarse y aportar conocimientos para la ejecución de cada nueva identidad.
- ❖ En el ámbito escultórico construir en tiempo real diferentes identidades, partiendo de la misma materia y de un único elemento.
- ❖ Desarrollar diferentes líneas temporales en el plano matérico Digital 3D y generar un rizoma creativo.
- ❖ Hacer una exposición o difusión de las obras en la red, además de hacer unos dibujos de cómo se dispondrían las esculturas en un espacio real, el cual se pudiera modificar.



Fig. 18. FRAN S CANO. NIER: AUTOMATA. SCULPTURE. 2020.
<https://www.artstation.com/artwork/ykZbNx>

2 ANOTACIONES CONCEPTUALES GATT¹²

Dios, es la representación de la necesidad creativa, sobre la transformación matérica o sobre la misma creación artística. Es la relación personal con el desarrollo morfológico del personaje creado a lo largo de su propia existencia, la dirección de su concepto por el camino creativo que así se ha decidido y poder tener el control de concebirlo en el momento y circunstancia deseada. Las herramientas de Dios son las siguientes:

- La *línea temporal*
- Lo *Uno* o el *Esfero*
- Las *raíces*
- El *rizoma*
- Los *accidentes*

La línea temporal, es el hecho de solucionar el problema de contener el proceso real de transformación de la materia. Esta puede contener de uno a infinitud de entidades, como bien se puede observar en *GOD AND THE TIMELINE | SPHERO, THE TIMELINE AND THE TWO SPHERES OF DEATH AND LIFE | VOL.9* <https://www.artstation.com/artwork/4X2JOn>. Como información de fondo nos hemos encontrado que el momento de pausa en la evolución del elemento, se debe a la extracción de una identidad o identidades finalizadas.

Lo *Uno* o el *Esfero*, es una primitiva 3D que ha servido como punto de partida y como único elemento matérico, para crear y evolucionar cualquier identidad. Tiene la cualidad de la equidistancia absoluta, absolutamente uniforme, consideración paradigmática de la perfección matérica, una especie de Dios en pausa. Un elemento capaz de gestar cambios, de metamorfosearse y evolucionar hacia cualquier identidad, factible de contener cualquier intención sobre las posibles variables y accidentes entre identidades. En la siguiente obra audiovisual se puede observar el *Esfero*: *SONIC | TIMELAPSE* <https://www.artstation.com/artwork/DxBOby>

Las raíces vienen dadas por una línea temporal, estas raíces contienen una o varias identidades. Al ser desarrolladas pueden convertirse en líneas temporales, que pueden incluso superar en el tiempo a sus predecesoras. Estos conceptos se pueden apreciar en la siguiente obra audiovisual: *GOD AND THE TIMELINE | "ESFERO" ACCIDENT, EXECUTION AND ESSENCE | VOL.7* <https://www.artstation.com/artwork/o2m5vq>

¹² GATT, siglas del título o abreviatura de la serie GOD AND THE TIMELINE.

El rizoma creativo viene dado cuando una línea temporal se ramifica varias veces, produciendo un enraizado, en este existen caminos los cuales son intencionados, como ocurre en *GOD AND THE TIMELINE | SPHERO, ENVIRONMENT & EVOLUTION | VOL.8* <https://www.artstation.com/artwork/8warXR>, esto no quiere decir que el rizoma no ofrezca accidentalmente variaciones, modulaciones, contraposiciones, transiciones, puentes, prolongaciones, atajos... en dicha intervención en el espacio.

Los accidentes entre identidades se producen debido a la intención de crear con el mismo elemento matérico, otra u otras identidades sobre otra u otras. Estos accidentes producen nuevas identidades, que mediante la intención del autor pueden las identidades metamorfosearse en otras, nutrir a otras, anular a otras, etc. Véase en *ESCULPI2 – 2* <https://www.artstation.com/artwork/rR68VG>.

Nos parece oportuno, exponer dos puntos relativos a la primera epístola del apóstol San Pablo a la orden de los Corintios, ya que estos tratan el asunto de la transformación, recurso esencial en *GOD AND THE TIMELINE*.

51. He aquí, os digo un misterio: No todos “dormiremos”, pero todos seremos transformados.

52. En un momento, en un “abrir y cerrar de ojos”, al sonar la trompeta final; porque se tocará la trompeta, y los “muertos serán resucitados incorruptibles”, y nosotros seremos transformados. (Reina, 1569, pág. 1832)

Continuando con el asunto de la transformación, se hace referencia, al actor Joaquin Phoenix (fig. 19). Actor conocido por sus excelentes interpretaciones, capaz de representar en cualquier registro, a cualquier personaje por muy complejo que este sea. Actor capaz de mostrar los cambios, la evolución, la transformación... del personaje interpretado, tanto desde un punto de vista psicológico como del lenguaje corporal.

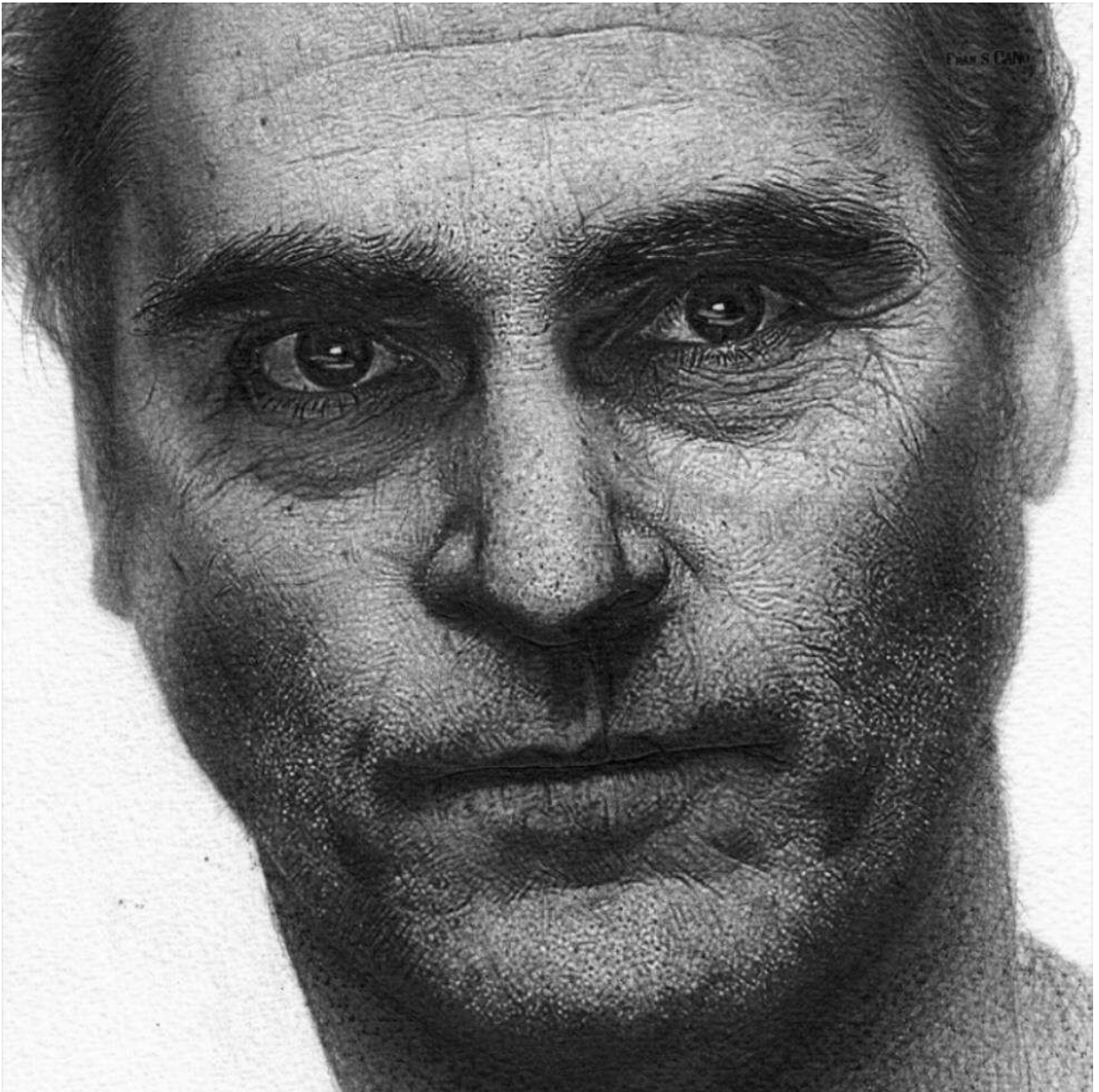


Fig. 19. FRAN S CANO. JOAQUIN PHOENIX. DRAWING. 2021.
<https://www.artstation.com/artwork/q92aDP>

2.1. Origen y evolución morfológica. Conceptos de *GATT*

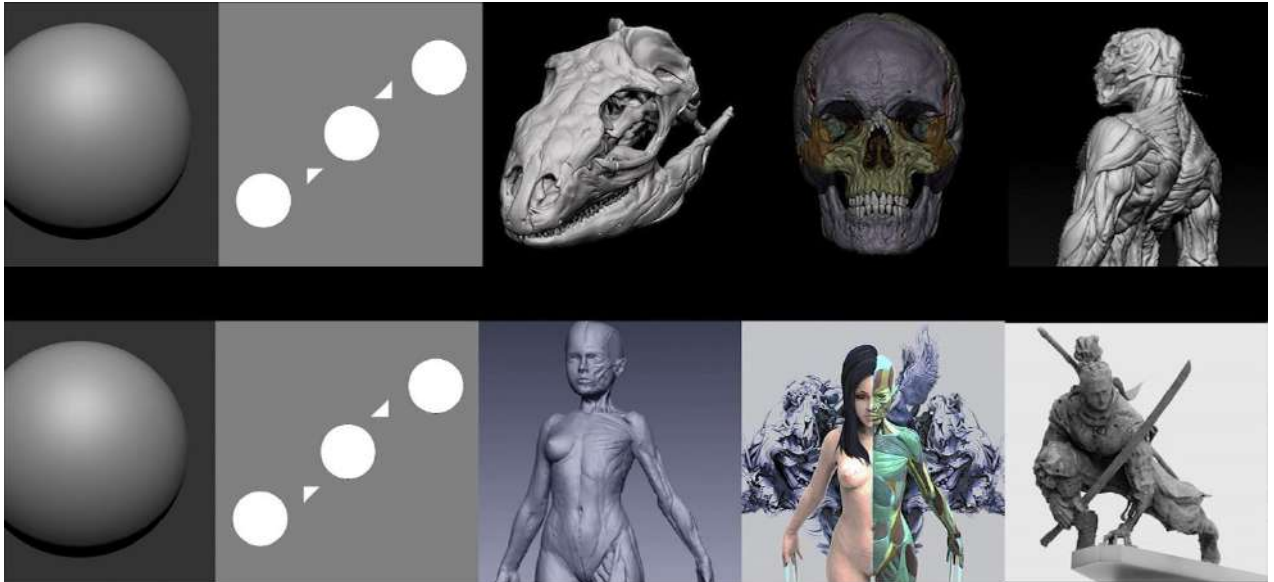


Fig. 20. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | SPHERO, THE TIMELINE AND THE TWO SPHERES OF DEATH AND LIFE | VOL.9. AUDIOVISUAL. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/4X2JOn>

Aquí, en este momento, nos parece interesante, recordar este párrafo de una obra de Campbell, en el que se utiliza una esfera como punto de partida para viajar por el tiempo y el creador genera, absorbe, devora, acoge, duplica, anula, parasita, metamorfosea cualquier identidad (fig.20).

-La esfera reluciente... Creo que es una esfera de fuerza pura. Los neutrones pueden atravesar cualquier materia y ese monstruo quería un depósito de reserva de neutrones. Basta con proyectar neutrones contra sílice, calcio, berilio..., contra cualquier cosa, o poco menos, y la energía atómica se libera. Ese objeto es un generador atómico. (Campbell, 1938, pág. 58)

Por otro lado, nos resulta importante remarcar el concepto de *Lo Uno* o el *Esfero* de Empédocles ya que manifiesta la pureza del universo, su ilimitada propiedad de todo ser, su cualidad de perfecto, de deidad, de pausa, nos parece un buen referente que reafirma nuestra idea de usar una esfera desde la geometría y el concepto del inicio del trabajo. Una etapa antes del cosmos o del universo.

El odio separa los elementos y crea semejante mundo. Estas cosas las expresa Empédocles diciendo: <<ya por el Amor convergen... se transforman continuamente>> (Conrado Eggers Lan, 1981, pág. 343)

Siguiendo esta idea que entiende el universo como una unidad se muestra interesante la idea de Aristóteles, él expone que cuando surgen las identidades aparecen las características propias de la raíz: tierra, agua, fuego y aire, en los mismos vínculos de la creación. Entonces el elemento deja de ser puro y es una mezcla tal como él lo entiende.

Una idea más o menos orgánica de las cosas como un conjunto ordenado, un mundo o cosmos, sólo se enfocaban aspectos parciales de este <<todo>>: se buscaba -si no un principio o elemento, como interpretó a su manera Aristóteles- cuando menos una ley del acontecer, un sentido que explicara al hombre no meramente el cómo, sino, sobre todo, el porqué de esa totalidad que, como tal, comenzaba a descubrir. (Conrado Eggers Lan, 1981, pág. 247)

Nos parece de interés señalar la idea del *Esfero* en su etapa de pureza no posee ninguna configuración antropomórfica, como bien podría ser la de un Dios convencional. *Lo Uno* es una esfera que por todo punto o lugar es igual, completamente uniforme, no existe cualquier cualidad de otro componente o raíz. El ser de Parménides disiente del *Uno* de Empédocles en la temporalidad ya que el *Esfero* es eterno, un punto de partida, todavía no ha llegado a ser.

a) El cosmos: uno, ingénito e imperecedero, 425.-b) El universo como lo real, 426.- C) Lo real como inmóvil, 429.- d) Lo real como sustraído a la sucesión del tiempo, 432.-e) Lo real como compacto y perfecto, 433. (Conrado Eggers Lan, 1981, pág. 517)



Fig. 21. FRAN S CANO. GHOST IN THE SHELL. TRADITIONAL AIRBRUSH ON CANVAS AND DIGITALLY FINISHED. 2018.

<https://www.artstation.com/artwork/IWLRk>



Fig. 22. FRAN S CANO. GHOST IN THE SHELL. AUDIOVISUAL. 2021.

<https://www.artstation.com/artwork/3dRYwo>



Fig. 23. FRAN S CANO. GHOST IN THE SHELL. TRADITIONAL AIRBRUSH ON CANVAS AND DIGITALLY FINISHED. 2018.

<https://www.artstation.com/artwork/IWLRk>



Fig. 24. FRAN S CANO. GHOST IN THE SHELL. TRADITIONAL AIRBRUSH ON CANVAS AND DIGITALLY FINISHED. 2018.

<https://www.artstation.com/artwork/IWLRk>

Existen obras en total armonía con el concepto que subyace en *GATT*, la materia que se transforma y deja aflorar identidades sucesivas, mostrando en la evolución de una a otra, una fusión entre ambas, funcionando con esta condición o cualidad evolutiva, por ejemplo, en literatura tenemos a *Frankenstein*¹³ (1818) de Mary Shelley¹⁴, *La metamorfosis*¹⁵ (1915) de Frank Kafka¹⁶, *The Thing*¹⁷ (1938) (figs.5, 6) de John W. Campbell Jr.¹⁸ En el cine nos

¹³ *Frankenstein* (título original en inglés: *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*), es una obra literaria de la escritora inglesa Mary Shelley. Publicado el 1 de enero de 1818 y enmarcado en la tradición de la novela gótica, el texto habla de temas tales como la moral científica, la creación y destrucción de vida y el atrevimiento de la humanidad en su relación con Dios. https://es.wikipedia.org/wiki/Frankenstein_o_el_moderno_Prometeo

¹⁴ Mary Wollstonecraft Godwin (de casada Mary Shelley; Londres, 30 de agosto de 1797, 1 de febrero de 1851) fue una escritora dramaturga, ensayista y biógrafa británica reconocida principalmente por ser la autora de la novela gótica *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818), considerada la primera novela de ciencia ficción moderna y que logra inaugurar el género. https://es.wikipedia.org/wiki/Mary_Shelley

¹⁵ *La metamorfosis* novela corta escrita por Franz Kafka en 1915. La historia trata sobre Gregorio Samsa, cuya repentina transformación en un enorme insecto dificulta cada vez más la comunicación de su entorno social con él, hasta que es considerado intolerable por su familia y finalmente perece. https://es.wikipedia.org/wiki/La_metamorfosis

¹⁶ Franz Kafka, escritor bohemio en lengua alemana. Su obra, de las más influyentes de la literatura universal, es una de las pioneras en la fusión de elementos realistas con fantásticos y tiene como principales temas los conflictos paternofiliales, la ansiedad, el existencialismo, la brutalidad física y psicológica, la culpa, la filosofía del absurdo, la burocracia y las transformaciones espirituales. https://es.wikipedia.org/wiki/Franz_Kafka

¹⁷ *¿Quién anda ahí?* es una novela corta de ciencia ficción escrita por John W. Campbell bajo el seudónimo de Don A. Stuart y publicada en agosto de 1938 en la revista *Analog Science Fiction and Fact*. https://es.wikipedia.org/wiki/Who_Goes_There%3F

¹⁸ John Wood Campbell, Jr. fue un editor y escritor de ciencia ficción estadounidense. Como escritor publicó varios relatos en las revistas de ciencia ficción en los años 1930, con su nombre o con varios

podemos encontrar con películas como de *Blop*¹⁹ (1988), *Ghost in the Shell*²⁰ (figs. 21, 22, 23, 24) basado en el manga (1989) de Masanori Ota²¹ y *Terminator 2*²² (1991) de James Cameron²³, entre otras.



Fig. 25. FRAN S CANO. THE THING (2/3). PAINTING. 2017.
<https://www.artstation.com/artwork/XXb3L>

Como ya bien relató Kafka en el accidente de la materia, la terrible morfología de una identidad es útil para retener a otra identidad (fig. 25), que finalmente sucumbe a la intención del creador de identidades, situándose la identidad depredadora en cualquier ramificación de su correspondiente línea temporal (fig. 26), dominando el entorno al cual él puede acceder, mediante la mano del escultor.

seudónimos, entre los que destaca el de Don A. Stuart.
https://es.wikipedia.org/wiki/John_W._Campbell

¹⁹ *The Blob* trata de una maligna forma de vida que se estrella en la Tierra y va a parar a un tranquilo pueblo de Estados Unidos llamado Auborville. Esta cosa, en forma de masa viscosa, no tiene ni conciencia ni inteligencia alguna, y su existencia se limita a engullir todo aquello que se mueve.
[https://es.wikipedia.org/wiki/The_Blob_\(pel%C3%ADcula_de_1988\)](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Blob_(pel%C3%ADcula_de_1988))

²⁰ *The Ghost in the Shell* es un manga creado por Masamune Shirow - cuyo verdadero nombre es Masanori Ota. Fue publicado por primera vez en mayo de 1989 en la revista *Young Magazine* y concluyó su octavo número en noviembre de 1991.
https://es.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell

²¹ Masanori Ota, es un dibujante de manga japonés. "Masamune Shirow" es un seudónimo que se refiere a un tipo de espada. Sus obras más conocidas son del ámbito Ciberpunk, como *Appleseed*, *Dominion Tank Police* y *Ghost in the Shell*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Masamune_Shirow

²² *Terminator 2*, trata sobre un viajero del tiempo que revela que John Connor será el salvador de la humanidad. Cuando un nuevo androide mejorado llega del futuro para asesinar a John, un viejo modelo será enviado para protegerle.
https://es.wikipedia.org/wiki/Terminator_2:_el_juicio_final

²³ James Francis Cameron es un director, guionista, productor de cine, editor de cine, ingeniero, filántropo y explorador marino canadiense. Empezó en la industria del cine como técnico en efectos especiales y después fue guionista y director de la película de acción y ciencia ficción *Terminator*.
https://es.wikipedia.org/wiki/James_Cameron

No quería dejarla salir nunca de su habitación, al menos mientras él viviese; su horrible forma le sería útil por primera vez; quería estar a la vez en todas las puertas de su habitación y tirarse a los que le atacasen; pero la hermana no debía quedarse con él por la fuerza, sino por su propia voluntad; (Kafka, 2017, pág. 46)



Fig. 26. FRAN S CANO. THE THING (2/3). PAINTING. 2017.
<https://www.artstation.com/artwork/LOBWQ>

La materia contiene identidades durante el tiempo del continuo desarrollo creativo. Durante ese progreso evolutivo unas identidades pueden invalidar a otras, nutrir a otras en el momento de ser creadas, convertirse en *mechas biológicos*²⁴ (figs. 27, 28), etc.

He tenido algunas bonitas pesadillas... he soñado que ese ser no era como nosotros, lo cual es evidente, sino de una carne distinta, que eso puede realmente controlar. Que puede cambiar de forma y parecer un hombre... y esperar el momento de matar y comer... (Campbell, 1938, pág. 8)

²⁴ *Mecha Biológico*, Estos mechas son más propios de los 90, y se reconoce como a su primer ejemplo el EVA que aparece en la serie Neon Genesis Evangelion, ya que dichos mechas son en realidad seres biológicos. Los comandos son dados mediante la interconexión nerviosa, y en algunos casos espiritual; entre el sistema nervioso del mecha con los nervios de la base del cerebro del piloto, hecho esto gracias a los dispositivos interconectados a las computadoras y provenientes de los trajes y/o accesorios de los mismos puestos en los pilotos.

Cada mecha biológico tiene diferentes capacidades, e incluso orígenes de muy dudosa aceptación. Una de sus características es la aparición de ciertos rasgos humanos (sangrado, fracturas, diferentes heridas, entre otros) propios de los seres vivos, e inclusive comportamientos meramente propios de seres vivos (como comer). [https://es.wikipedia.org/wiki/Mecha_\(ciencia_ficci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Mecha_(ciencia_ficci%C3%B3n))



Fig. 27. FRAN S CANO. CONCEPTS WILD WEST. AUDIOVISUAL. 2018. <https://www.artstation.com/artwork/XZvJq>

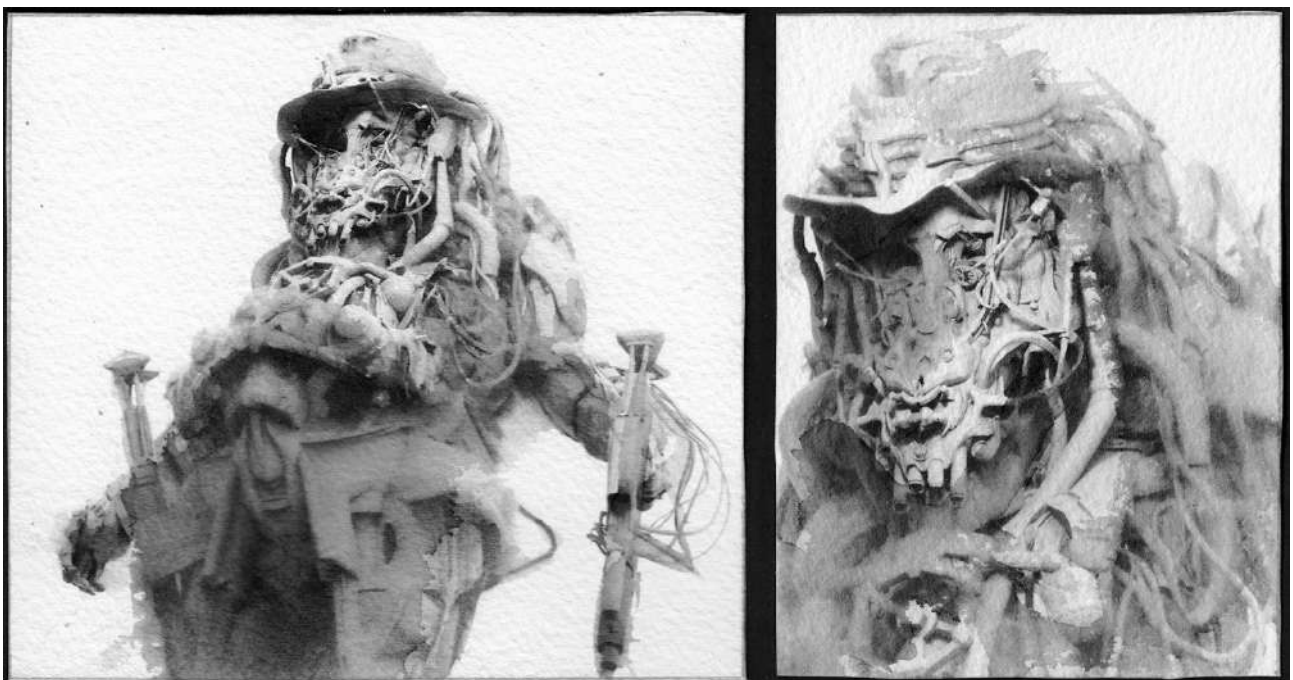


Fig. 28. FRAN S CANO. JUNK. GRAPHITE, WATERCOLOR, ACRYLIC, TRADITIONAL AIRBRUSH. 2018. <https://www.artstation.com/artwork/b1Wno>

2.2. Referencias históricas sobre la evolución

El concepto de evolución de las especies está popularmente vinculado al investigador y científico Charles Darwin²⁵. Pero hay que señalar de entrada que ni los científicos saben hoy en día, cuál es la inteligencia creadora del universo que parece estar detrás de cada soplo de vida del origen del cosmos y se plantea la microbiología entre otros asuntos para entender la creación de este.

La idea de la transformación de animales y plantas a través de una línea temporal se puede localizar hasta en las antiguas escuelas de filosofía griega. En este desarrollo artístico de formas de diferentes individuos a partir del mismo elemento matérico e infinito, se coincide conceptualmente con Aristóteles²⁶, Anaximandro²⁷ y con Anaxímenes²⁸.

Es necesario saber que una cosa es lo infinito y limitado según la cantidad, lo cual es propio de los que dicen que los principios son muchos, y otra, lo infinito o limitado en tamaño, como admite [Aristóteles] en los argumentos contra Meliso y Parménides, y coincide con Anaximandro y con Anaxímenes, que suponen que el elemento es *Uno* e infinito en cuanto al tamaño. (Conrado Eggers Lan, 1981, pág. 132)

La razón de que se haya elegido la esfera como base matérica inicial en la mayoría de las líneas temporales y no un cubo u otra primitiva 3D, es por estar en concordancia con Empédocles y su idea del *Esfero* (fig. 29), como información adicional decir que, si la esfera se ve como un círculo, es porque su material en este caso es totalmente negro.

Alternadamente, se genera y se destruye, y de nuevo se genera y de nuevo se destruye, y semejante sucesión es eterna, como dice

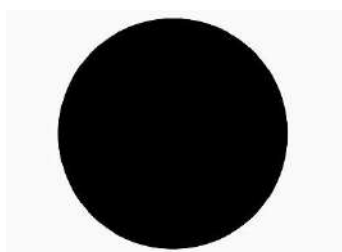


Fig. 29. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | SPHERO, ENVIRONMENT & EVOLUTION | VOL.8. AUDIOVISUAL. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/8warXR>

²⁵ Charles Darwin, naturalista inglés, reconocido por ser el científico más influyente (y el primero, compartiendo este logro de forma independiente con Alfred Russel Wallace) de los que plantearon la idea de la evolución biológica a través de la selección natural, justificándola en su obra *El origen de las especies* (1859) con numerosos ejemplos extraídos de la observación de la naturaleza. https://es.wikipedia.org/wiki/Charles_Darwin

²⁶ Aristóteles, filósofo, polímata y científico nacido en la ciudad de Estagira, al norte de la Antigua Grecia. Es considerado junto a Platón, el padre de la filosofía occidental. Sus ideas han ejercido una enorme influencia sobre la historia intelectual de Occidente por más de dos milenios. <https://es.wikipedia.org/wiki/Arist%C3%B3teles>

²⁷ Anaximandro, filósofo y geógrafo de la Antigua Grecia. Discípulo y continuador de Tales, además compañero y maestro de Anaxímenes, consideró que el principio de todas las cosas era lo *ápeiron*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Anaximandro>

²⁸ Anaxímenes de Mileto (en griego: *Ἀναξίμενης*; Mileto, ca.. 590 a. C. – entre 528 y 525 a. C.) fue un filósofo griego, discípulo de Tales y de Anaximandro. Coincidió con Anaximandro en que el principio de todas las cosas (y también el substrato que permanece invariable ante todos los cambios y el fin, o telos al que todo vuelve) es infinito; aunque, a diferencia del *ápeiron* de su mentor, habla de un elemento concreto: el aire. Esta sustancia, afirmaba, se transforma en las demás cosas a través de la rarefacción y la condensación. La rarefacción genera el fuego, mientras que la condensación, el viento, las nubes, el agua, la tierra y las piedras; a partir de estas sustancias, se crean el resto de las cosas. <https://es.wikipedia.org/wiki/Anax%C3%ADmenes>



Fig. 30. FRAN S CANO. VIRGILIO |LINEART. 2022. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.9 x 38 CM. 2021. <https://www.artstation.com/artwork/q9rZWL>

Empédocles del Amor y del Odio: al prevalecer aquél conduce todas las cosas hacia una, destruye el mundo del Odio y hace de él el *Esfero*. (Conrado Eggers Lan, 1981, pág. 343)

El *Esfero* o lo *Uno*, materializado como una esfera digital 3D, elemento inicial, elemento que siempre será el antes del desarrollo de la obra, personifica la instalación de la creación o del infinito, es el componente dominante, lo perfecto, la deidad y la paz. El *Esfero* no posee representación antropomórfica, como muchas deidades (fig. 30), su volumen siempre será el mismo, se vea por donde se vea, siempre se analiza la misma forma, unidad absolutamente uniforme. Al entrar en contacto con las diferentes identidades que emergen en él se produce la mezcla que concibe Aristóteles (fig. 31), características de cualquier componente, como puedan ser la tierra, el aire, el fuego o el agua. Las cualidades del *Esfero* son la eternidad, el no llegar a ser, mientras la línea del tiempo que contiene infinitas identidades ofrece las características del ser como era entendido por Parménides en cuanto a lo temporal, las identidades no son eternas, porque han sucedido.



Fig. 31. FRAN S CANO. VIRGILIO. SCULPTURE. 2021. <https://www.artstation.com/artwork/oAEwWB>

En la figura 30 se puede observar *Uno* de los dibujos preparatorios previo al *Esfero*, en la figura 31 se puede ver un resumen gráfico del *timelapse* de como la materia se transforma hasta convertirse en tres identidades (fig. 32) y su desarrollo en las fases evolutivas que ofrece el entorno de lo Uno (fig. 33).



Fig. 32. FRAN S CANO. VIRGILIO. SCULPTURE. 2021. <https://www.artstation.com/artwork/L3YrO0>

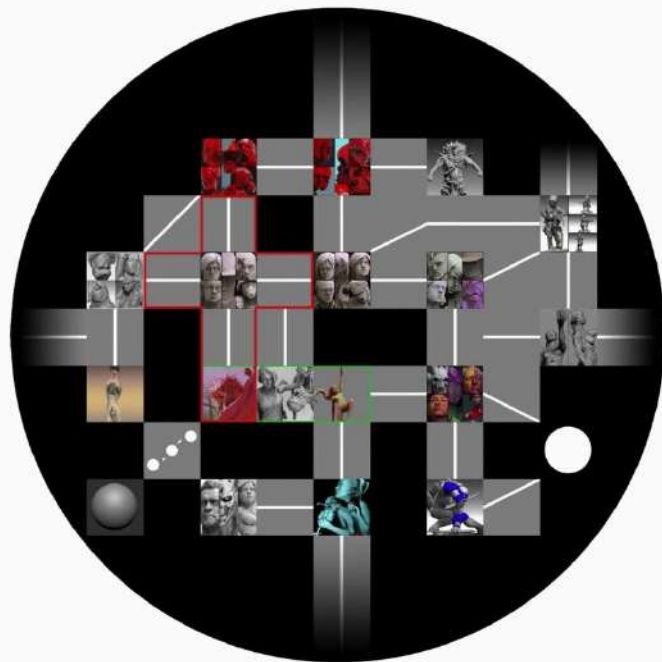


Fig. 33. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | SPHERO, ENVIRONMENT & EVOLUTION | VOL.8. AUDIOVISUAL. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/8warXR>



Fig. 34. VICTORIA VESNA. BODIES INC 2.0. 3D. 1996.

<https://www.bodiesinc.com/index.html#section3>

2.3. Antecedentes históricos de la creación 3D

La documentación utilizada para este proyecto, tiene como referentes, los siguientes autores y obras.

Sobre Victoria Vesna²⁹, con su proyecto *Bodies Inc 2.0*³⁰ (fig. 34), fue precursora de los avatares, de los cuerpos obtenidos en base a datos informáticos. En su proyecto se generaban texturas y formas del cuerpo humano, en realidad se trasladaba información introducida en texto, pudiendo ser real o ficticia, a una base de datos, transformando la figura final e identidad resultante en una imagen digital única. Sólo con cambiar una letra en los datos introducidos para inscribirse en el proyecto, se afectaba la forma anatómica, dentro de las limitaciones de la programación del software. Este proyecto es un precedente de cómo identidades y transformaciones digitales pueden ir asociadas. Aunque actualmente la web de Victoria Vesna está inactiva, *Bodies Inc 2.0*, fue una de las primeras obras en el ámbito digital, en la que se proponía generar identidades diferentes a partir de datos digitales. En el caso de este proyecto GATT a partir de una malla se generan diversas identidades, pero en vez de ingresar datos que se combinan con una biblioteca digital ya preestablecida como es el caso de *Bodies Inc 2.0*, la mano del escultor es la que crea dichas identidades transformado una misma materia digital 3D, trabajando de este modo conceptos como la alteridad³¹ o la otredad³². La alteridad en este proyecto se desarrolla durante diferentes líneas temporales, diversas identidades que funcionan y evolucionan dentro de la misma materia. Pero esto no limita que estas identidades se ramifiquen en otras líneas temporales, ya que la configuración escultórica temporal va guardándose en el software, pudiendo evolucionar a partir de los personajes ya creados y guardados en toda su evolución matérica, siendo factible su ramificación en diferentes líneas temporales, que abarquen las diferentes evoluciones identitarias, tanto en el pasado como el futuro. Victoria Vesna en su proyecto *Body Sync 2.0*, trabajaba con la idea de la identidad digital, en el asunto de los bots³³, en acceder a un login³⁴ que no te identifica para hacer de trol³⁵, en los avatares, en conceptos

²⁹ Victoria Vesna es profesora y artista de medios digitales. Es conocida por su arte feminista de video, computadora e internet y ha estado activa desde principios de la década de 1980. https://hmong.es/wiki/Victoria_Vesna

³⁰ *Bodies Inc 2.0*, proporcionaba una plataforma que permitía crear un avatar en línea que se podía usar en mundos alternativos. <https://bodiescorp.com/>

³¹ Alteridad, 1. f. Condición de ser otro. (RAE)

³² Otredad1. f. Fil. Condición de ser otro. (RAE)

³³ Bots, programa que imita el comportamiento humano. (RAE)

³⁴ Login, en el ámbito de seguridad informática, log in o log on es el proceso que controla el acceso individual a un sistema informático mediante la identificación del usuario utilizando credenciales provistas por el usuario. (RAE)

³⁵ Trol, en el ámbito de seguridad informática, proceso que controla el acceso individual a un sistema informático mediante la identificación del usuario utilizando credenciales provistas por el usuario. (RAE)



Fig. 35. FRAN S CANO. ESCULPI2.
SCULPTURE. 2020.
<https://www.artstation.com/artwork/58k4AO>

que sobre todo tratan la posibilidad de que en lo digital la materia es transformable e independiente del origen, *Uno* o *Esfero* puede llegar a donde quiera; así pues, en el proyecto *GATT* se desarrollan identidades... y sí, tiene importancia el origen dado a que la identidad anterior interactúa con la posterior generando accidentes y propiciando intenciones creativas (fig. 35), reflejo alguno de nuestros objetivos.

La alteridad, concepto muy utilizado en arte, se puede ver cuando una identidad se transforma en otra, como por ejemplo ocurre en la obra de Cindy Sherman³⁶. En el ámbito digital existe el *Metaverso*³⁷, plataforma virtual donde personas se transforman digitalmente y que ya tuvo su antecedente en *Second Life*³⁸. Se accede y se es representado por un avatar. En realidad, la esencia del usuario es la misma, pero digitalmente la apariencia es modificada. En cuanto a la afinidad con el *Metaverso*, el proyecto *GATT* no establece una proyección del universo al metaverso, sino que todo sucede a partir de una materia cuya esencia ya es friccional, la materia siempre será la misma, aunque vayan surgiendo nuevos personajes.

Otra referencia artística es Yoichiro Kawaguchi³⁹, artista japonés que genera arte evolutivo, por medio de la programación. Es interesante porque con programación generaba entornos 3D, que evolucionaban solos a través del tiempo y generaban formas y texturas, de manera que introducía código de programación y al cabo del tiempo, se encontraba con elementos gráficos que poseían movimiento y estaban cambiando. En este sentido el programa tiene cierta aleatoriedad, que en cierto modo también se dispone en los accidentes entre identidades, pero en nuestra obra, el cambio no se produce por código sino por el criterio, deseo y la mano del escultor.

Finalmente el origen de este tipo de obras es creativo, explorar exhaustivamente la creación escultórica, pudiendo dirigir la obra en una dirección o línea temporal durante tiempo indeterminado y no acabar nunca el proyecto ya que se van generando infinitas identidades (fig. 36), asuntos nuevos, combinaciones nuevas, elegidas por un código automático como en el caso de



Fig. 36. FRAN S CANO. JILL
VALENTINE | RESIDENT EVIL 3.
SCULPTURE. 2020.
<https://www.artstation.com/artwork/qAqKEe>

³⁶ Cindy Sherman, nacida con el nombre de Cynthia Morris Sherman, es una fotógrafa y directora de cine estadounidense. Una de las mayores representantes de la fotografía de posguerra. https://es.wikipedia.org/wiki/Cindy_Sherman

³⁷ Metaverso, entorno donde los humanos interactúan e intercambian experiencias virtuales mediante uso de avatares, a través de un soporte lógico en un ciberespacio, el cual actúa como una metáfora del mundo real, pero sin tener necesariamente sus limitaciones. <https://es.wikipedia.org/wiki/Metaverso>

³⁸ Second Life es una Comunidad Virtual lanzada en junio de 2003, desarrollado por Linden Lab, al que se puede acceder gratuitamente desde Internet. https://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life

³⁹ Yoichiro Kawaguchi es un artista japonés de gráficos por computadora y profesor emérito en la Universidad de Tokio. Kawaguchi saltó a la fama internacional en 1982 cuando presentó "Modelo de crecimiento" en la conferencia internacional SIGGRAPH. https://en.wikipedia.org/wiki/Yoichiro_Kawaguchi

*THE TECHNO DEEP*⁴⁰, una de las obras de Kawaguchi, o por la intención humana como viene a ser *GATT*, tratando de que todas las elecciones sean coherentes, pero nunca iguales, en *THE TECHNO DEEP* todo es pura IA⁴¹, aquí la evolución no existe, se seleccionan de un banco de datos informáticos, siendo la obra de Kawaguchi antecedente de *GATT*, en *GATT* sí, existe una evolución de un único elemento.

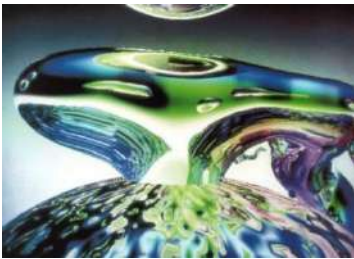


Fig. 37. YOICHIRO KAWAGUCHI. *THE TECHNO DEEP*. 3D. 1990.

Profundizando en la obra de Yoichiro Kawaguchi, podemos decir que hasta cierto punto es aleatoria, cuando se utiliza un *fractal*⁴², o cuando se utiliza un código o un proceso aleatorio, por ejemplo, te pide una *semilla*⁴³. A partir de esa *semilla*, se genera una imagen y con otras semillas, se genera otra imagen. Él hace el código específico, y a partir de ese código hay unas posibles evoluciones y no otras. Sí, es aleatorio, pero al mismo tiempo está dirigido. Porque él introduce, por ejemplo, el espectro de colores que se pueden utilizar. Las variaciones tienen que ver con efectos radiales, con cambios en la textura, al final de todo, es matemática, generándose código, para generar lenguajes gráficos propios (fig. 37).

En la obra *GATT*, al introducir la intención de una nueva identidad en la materia, se genera una modificación sobre otra u otras ya existentes, se hace un esculpido específico y a partir de la escultura de origen existen posibles evoluciones matéricas, hay cierta aleatoriedad en el proceso que provoca todo tipo de accidentes, pero al mismo tiempo el proyecto está dirigido. De la mano del escultor se incorpora la identidad seleccionada, las variaciones tienen que ver con la anatomía, se debe indicar que hay una gran influencia del movimiento Renacentista y una prioridad creativa respecto a cuestiones anatómicas (fig. 38).



Fig. 38. FRAN S CANO. *SILENT HILL*. SCULPTURE. 2017.
<https://www.artstation.com/artwork/zRz14>

La influencia respecto al arte Renacentista se debe al sentido que tienen las obras del proyecto de *GATT* en cuanto al equilibrio, a la proporción y a la simetría; a la percepción del arte que se está creando como forma legítima de conocimiento, al estudio de la naturaleza humana, estudio exhaustivo sobre la anatomía humana. Teniendo presente el contexto sociocultural, poniendo en valor asuntos profanos, como la historia, la mitología, las identidades, cuestiones religiosas... manteniendo el punto de vista contemporáneo.

⁴⁰ *THE TECHNO DEEP*, obra de Yoichiro Kawaguchi.
https://en.wikipedia.org/wiki/Yoichiro_Kawaguchi

⁴¹ IA, o inteligencia artificial es, en ciencias de la computación, la disciplina que intenta replicar y desarrollar la inteligencia y sus procesos implícitos a través de computadoras.
https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_artificial

⁴² *Fractal*, Un fractal es un objeto geométrico cuya estructura básica, fragmentada o aparentemente irregular, se repite a diferentes escalas. El término fue propuesto por el matemático Benoît Mandelbrot en 1975 y deriva del latín *fractus*, que significa quebrado o fracturado. Muchas estructuras naturales son de tipo fractal.
<https://es.wikipedia.org/wiki/Fractal#:~:text=Un%20fractal%20es%20un%20objeto,naturales%20on%20de%20tipo%20fractal.>

⁴³ *Semilla*, valor inicial utilizado para generar números o cálculos aleatorios.

Otro antecedente, en términos de arte evolutivo, es Karl Sims⁴⁴. Cada fase que él muestra está basado en unas normas de supervivencia de un modelo anterior, él genera algo, empieza a funcionar y con el tiempo se determinan unas directrices, lo generado que no se adapta a esas directrices, desaparece, el resto, evoluciona, es una metáfora de la vida, los que respiran más oxígeno tienen más capacidad para moverse, aparecen depredadores que están en lo alto de la cadena alimenticia, entrando esto en el marco de evolución, entonces hay una razón de ser que es el medio, el autor determina un medio de entrada y de partir de ahí “eso” evoluciona.



Fig. 39 KARL SIMS.
GALÁPAGOS. INSTALLATION. 1997.

Continuando con Karl Sims, él trabaja el concepto en el arte de la evolución ¿con qué criterio?... la aceptación del público. Su pieza *Galápagos*⁴⁵ (fig. 39) es una especie de carrusel formado por televisores, con un algoritmo que contenía variables y en función de ellas, un rango gráfico visual que nunca se repetía, aparecía en los televisores, delante de cada una, existía una plataforma de manera que cuando estabas viendo una u otra pantalla, te ponías encima de la plataforma y cuanto más tiempo permanecías en esa plataforma era por que más interés te generaba la imagen, entonces determinaba variaciones a partir de las seleccionadas que sustituían a las existentes y así continuamente, de manera que pisando las plataformas, el sistema evolucionaba con variaciones. El público decide cómo evoluciona la obra, a partir de la imagen seleccionada, se determinan los parámetros siguientes.

⁴⁴ Karl Sims, Karl Sims es un artista de medios digitales y desarrollador de software de efectos visuales. Sus obras interactivas se han exhibido en todo el mundo en el Centro Pompidou, Ars Electronica, el Museo ICC, el Museo DeCordova, el Museo de Ciencias de Boston y el MIT. Fundó GenArts, Inc., que creó herramientas de software de efectos especiales para la industria cinematográfica, y también ocupó cargos en Thinking Machines Corporation, Optomystic y Whitney/Demos Productions. Karl estudió gráficos por computadora en el Media Lab del MIT y Ciencias de la Vida como estudiante universitario en el MIT. <https://www.karlsims.com/>

⁴⁵ *Galápagos*, *Galápagos* es una instalación de medios interactivos que permite a los visitantes "evolucionar" formas animadas en 3D. Se instaló en el ICC en Tokio de 1997 a 2000 y se exhibió en el Museo DeCordova en Lincoln, Massachusetts, como parte de *Make Your Move: Interactive Computer Art* y el Boston Cyberarts Festival 1999. <https://www.karlsims.com/galapagos/index.html>



Fig. 40. JANE PROPHET, GORDON SELLEY. TECHNOSPHERE. 3D. 1998.

Jane Prophet⁴⁶ y Gordon Selley⁴⁷ también crearon obra artística evolutiva (fig. 40), *TECHNOSPHERE*⁴⁸ de la que hicieron varias versiones. Eran mundos online, en los que, una vez programados, los usuarios generaban criaturas a partir de una serie de variables que se introducían en ese entorno virtual y pasado el tiempo evolucionaban por sí solas, se reproducían, se comían unas a otras, se quedaban aisladas y/o se extinguían, morían de hambre... un mundo digital que evolucionaba sólo. Sistemas evolutivos con una inteligencia artificial dentro de las limitaciones de la época, pues eran sistemas online.

William Latham⁴⁹ es otro autor que también trabaja con el arte evolutivo, a partir de elementos 3D genera evoluciones aplicando normas genéticas, al igual que Karl Sims. También tenemos a Rebecca Allen con su obra *THE BUSH SOUL 3*⁵⁰ entorno virtual evolutivo en donde las figuras que el usuario creaba simulaban tener cierta independencia, pasado el tiempo se reproducían, se enfrentaban... es una obra muy parecida a la obra de Prophet y Selley.

Al igual que en *GATT* donde siempre se utiliza el mismo elemento en diferentes fases, con una diferente metamorfosis, adquiriendo nuevas identidades y desprendiéndose de otras o representando diversas ideas al mismo tiempo, nos encontramos con la primera mujer que escaneando su propio cuerpo en 3D, lo utilizó siempre en una serie de obras posteriores, serie

⁴⁶ Jane Prophet, su investigación surge a través de colaboraciones con neurocientíficos, investigadores de células madre, matemáticos y cirujanos cardíacos. Sus artículos posicionan el arte en relación con los debates contemporáneos sobre los nuevos medios y el arte convencional, la tecnología feminista, la vida artificial y la computación ubicua. Su investigación actual incluye el aparato de los experimentos de neurociencia contemporáneos, identidades combinadas en línea y fuera de línea a través de la realidad aumentada y la computación ubicua. <https://stamps.umich.edu/people/jane-prophet>

⁴⁷ Gordon Selley, es un programador de gráficos por computadora que ha desarrollado software para simulación de vuelo, efectos especiales de películas, juegos de computadora para PC y ahora Internet. Trabaja con equipos de programadores y artistas para producir trabajos colaborativos utilizando la vida artificial como componente clave. <https://web.archive.org/web/19970126012646/http://www.technosphere.org.uk/technosphere/ecology.htm>

⁴⁸ TechnoSphere es un simulador de evolución que permite a las personas crear sus propias criaturas y comunicarse con ellas a medida que crecen, evolucionan y mueren en un entorno virtual en 3D. Los usuarios adquieren experiencia en el mundo virtual a través de la información que sus criaturas envían y, sobre la base de esta información, los usuarios pueden crear nuevas criaturas que se suman al ciclo de eventos. <https://www.technosphere.org.uk/evolution-simulator/>

⁴⁹ William Latham es un artista informático británico, más conocido como el creador del producto Organic Art, así como por crear portadas de álbumes y obras de arte para el grupo de baile The Shamen. [https://hmong.es/wiki/William_Latham_\(computer_scientist\)](https://hmong.es/wiki/William_Latham_(computer_scientist))

⁵⁰ The Bush Soul 3, es la tercera pieza de una serie de obras de arte interactivas que exploran el papel de la presencia humana en un mundo virtual habitado por vida artificial. <https://rebeccaallen.com/projects/bush-soul-number-3>

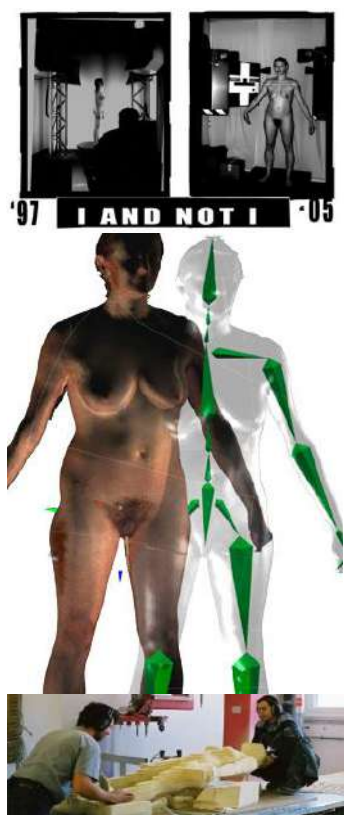


Fig. 41. EVA WOHLGEMUTH.
BODYSCAN, 3D. 1997.

que sigue hoy en día, su nombre es Eva Wohlgemuth⁵¹, la obra *BODYSCAN*⁵². En todas sus obras relacionadas, trabaja a partir del mismo modelo digital 3D, el escaneado original, así pues, su obra parte de una imagen tridimensional de ella varada digitalmente en el tiempo y a partir de ahí genera renderizados, vaciados en escayola, talla por CNC... trabaja siempre sobre la misma idea, sobre su propio cuerpo (fig. 41). Tiene obra digital, pero también en otros materiales como bien puede ser el yeso, la madera, el cartón o plásticos, pero siempre trabaja sobre la misma idea: su cuerpo.

Existe otro antecedente de *GATT*, Alan Sondheim⁵³, que ahora se dedica más a la música, en realidad trabajaba mucho con el asunto del *glicht*⁵⁴ en un entorno virtual, Sondheim anima personajes y rompe o deforma el *rigging*⁵⁵ interno (fig. 42), provocando, por ejemplo, que el personaje camine y sus piernas estén a 30 metros, el cuerpo se deforma, entonces lo que se genera es algo que sabes que no existe, algo nuevo, tiene cierta afinidad con *GATT*, esa sustancia digital que te permite pasar de lo convencional a otra cosa distinta, además en *GATT* cuando existe el accidente entre identidades también se producen errores de malla, mezclándose con los diferentes sujetos, todo esto genera una singular anatomía en la materia contenedora, naciendo una nueva identidad que surge de diferentes individuos, estando el accidente de la malla y la intención de la identidad en un mismo elemento el cual se desarrolla en el tiempo (fig.43).



Fig. 42. ALAN SONDHEIM.
VELCHROIC. 3D. 2016.
<http://www.alansondheim.org/velchroic.mp4>

⁵¹ Eva Wohlgemuth, nacida en 1955 en Bad Vöslau/Austria. 1974–1979 estudió en la Academia de Artes Visuales de Viena. 1979–1989 trabajó como instructor de secundaria. Desde 1995 trabaja como diseñador web independiente para la red de radiodifusión de arte-radio ORF y en proyectos de arte en las áreas de multimedia, instalaciones e Internet. Desde 1997 enseña en la Academia de Artes Visuales de Viena. <http://www.medienkunstnetz.de/works/body-scan/>

⁵² BODYSCAN, una de las primeras obras en escanear todo el cuerpo mapeado por computadora, en Body Scan Instandstillness, Wohlgemuth se genera a sí misma como seres virtuales visualmente impactantes que se reproducen a sí misma como un objeto de datos digitales. <http://www.medienkunstnetz.de/works/body-scan/>

⁵³ Alan Sondheim, es un poeta, crítico, músico, artista y teórico del ciberespacio de Estados Unidos.

⁵⁴ Glicht se refiere a un error en el juego. Sin embargo, no todos los errores se consideran glitches, ya que existen diferentes clasificaciones según el tipo y la gravedad del error. https://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Sondheim

⁵⁵ Rigging, es el proceso de crear un sistema de controles digitales y agregárselos a un modelo 3D para que así pueda ser animado fácilmente y eficientemente. Este es un paso crucial dentro del proceso de la creación de una animación 3D. https://en.wikipedia.org/wiki/Skeletal_animation

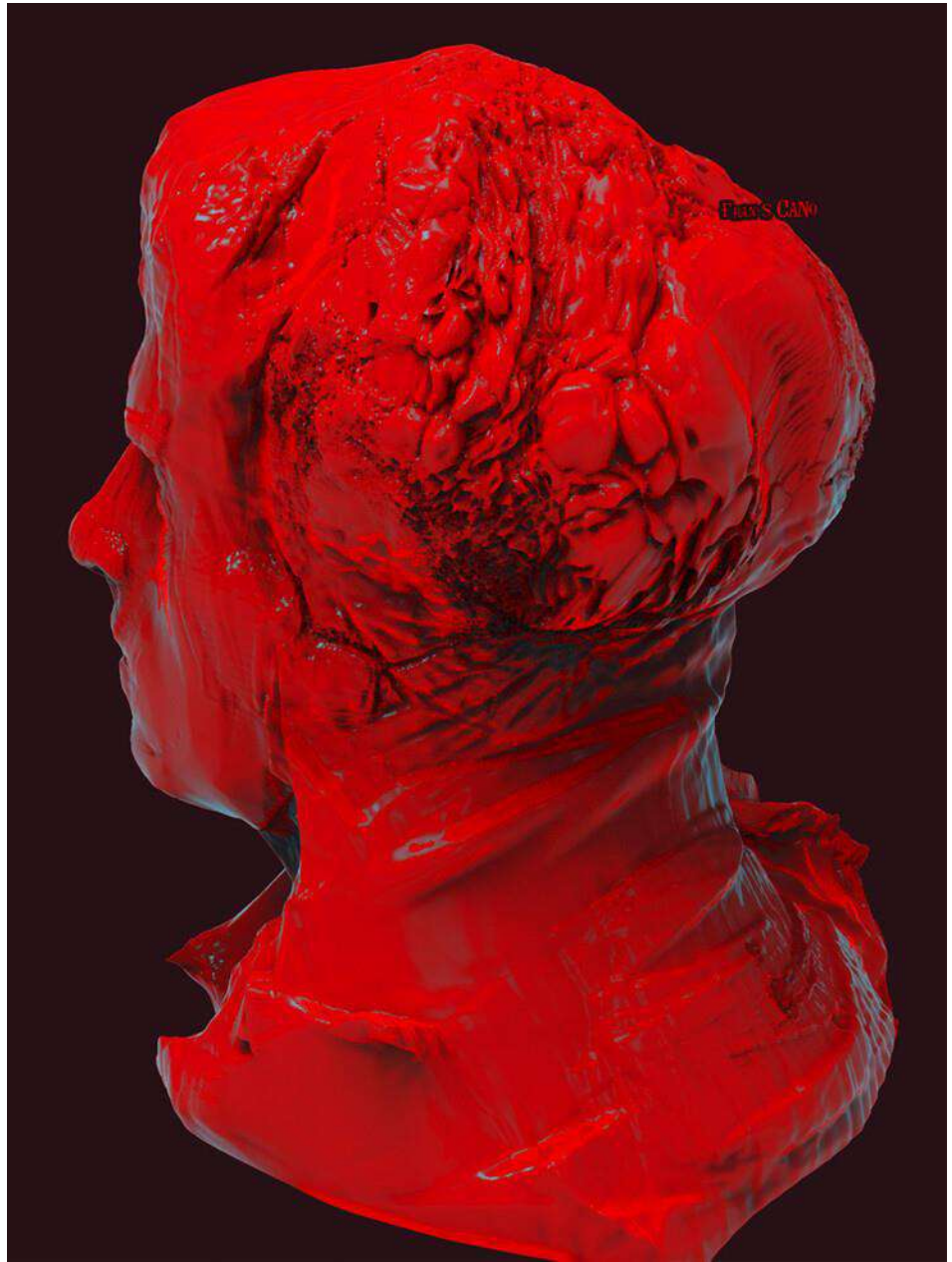


Fig. 43. FRAN S CANO. ESCULPI2. SCULPTURE. 2000.
<https://www.artstation.com/artwork/58k4AO>

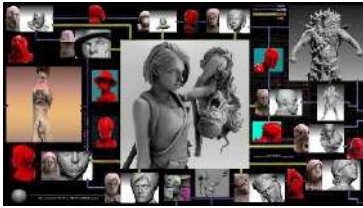


Fig. 44. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | "ESFERO" ACCIDENT, EXECUTION AND ESSENCE | VOL.7. AUDIOVISUAL. 2022.
<https://www.artstation.com/artwork/o2m5vq>

3. DESARROLLO ESCULTÓRICO EN EL TIEMPO. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.

Se está desarrollando un recorrido matérico en el tiempo, como bien se muestra en la obra audiovisual *GOD AND THE TIMELINE | "ESFERO" ACCIDENT, EXECUTION AND ESSENCE | VOL.7* (fig. 44). En la escultura central se puede observar un compendio, una reunión en sí misma, un conjunto de cualidades de otras identidades provenientes del mismo elemento, el universo configurado por sus diferentes entornos, tanto particulares como colectivos, es decir, el *Esfero*. Cada fase evolutiva tiene su importancia en el desarrollo matérico, aportando cualidades únicas a cada identidad, a todo esto, nos para interesante citar a Jean Paul Sastre.

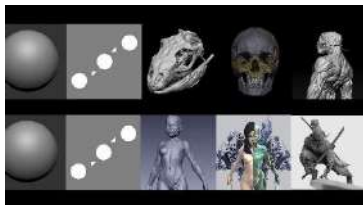


Fig. 45. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | SPHERO, THE TIMELINE AND THE TWO SPHERES OF DEATH AND LIFE | VOL.9. AUDIOVISUAL. 2022.
<https://www.artstation.com/artwork/4X2JOn>

Creo que soy yo quien ha cambiado; es la solución más simple. También la más desagradable. Pero debo reconocer que estoy sujeto a estas súbitas transformaciones. Lo que pasa es que rara vez pienso; entonces sin darme cuenta, se acumula en mí una multitud de pequeñas metamorfosis, y un buen día se produce una verdadera revolución. (Sartre, *La Náusea*, 2011, pág. 9)

El desarrollo escultórico también se puede analizar en la obra audiovisual *GOD AND THE TIMELINE | SPHERO, THE TIMELINE AND THE TWO SPHERES OF DEATH AND LIFE | VOL.9* (figs. 45, 46), se puede analizar cómo se desarrolla la materia en el tiempo de una manera lineal. La obra evoluciona desde su propia materia, gestando cualquier identidad posible, generando un entorno donde conviven todas las identidades, añadiendo a esto sus transiciones morfológicas durante toda la línea temporal (fig. 47).



Fig. 46. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | SPHERO, THE TIMELINE AND THE TWO SPHERES OF DEATH AND LIFE | VOL.9. AUDIOVISUAL. 2022.
<https://www.artstation.com/artwork/4X2JOn>



Fig. 47. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | SPHERO, THE TIMELINE AND THE TWO SPHERES OF DEATH AND LIFE | VOL.9. AUDIOVISUAL. 2022.
<https://www.artstation.com/artwork/4X2JOn>

3.1. Investigación anatómica

El estudio continuo de la anatomía es vital e imprescindible, a continuación, se puede observar dos dibujos (fig. 48, 50), una muestra escultórica (fig. 49) y un modelo pictórico (figs. 51).



Fig. 49. FRAN S CANO. ECORCHÉ | ARTISTIC ANATOMY. SCULPTURE. 2000

<https://www.artstation.com/artwork/BYe2r>

Fig. 48. FRAN S CANO. LILITH | LINEART. DRAWING. 2000.

<https://www.artstation.com/artwork/ybeGYO>



Fig. 50. FRAN S CANO. NUDE ART 90 & 91. GRAPHITE ON PAPER. 49.8 x 34 cm. 2017.
<https://www.artstation.com/artwork/JW4NO>



Fig. 51. FRAN S CANO. CECILIA | CENSORED. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 x 30 cm. (FRAGMENT). 2022. <https://www.artstation.com/artwork/LevnaK>



Fig. 52. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT | POETIC PORTRAIT XIV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/aGL9vJ>

3.2. Desarrollo práctico, configuración gráfica

Generalmente, se trabaja primero una pintura 2D de manera tradicional (figs. 52, 53, 54, 55), elaborando cada una de sus vistas, en este caso del personaje *Leonardo*⁵⁶, para una comprensión real de la anatomía (figs. 56, 57, 58, 59), después se procede a la fase de esculpido (fig. 60) con una herramienta digital.



Fig. 53. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT | POETIC PORTRAIT XIV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. FRAGMENT. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/aGL9vJ>

⁵⁶ Leonardo o Leo es un personaje ficticio y uno de los cuatro personajes principales en los cómics *Tortugas Ninja* y medios relacionados. Él es a menudo representado con una máscara azul. Sus armas distintivas son dos Ninjatos, que los fanáticos o los escritores suelen confundir con Katanas. [https://es.wikipedia.org/wiki/Leonardo_\(Tortugas_ninja\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Leonardo_(Tortugas_ninja))



Fig. 54. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT | POETIC PORTRAIT XIV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/aGL9vJ>



Fig. 55. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT | POETIC PORTRAIT XIV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/aGL9vJ>



Fig. 56. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT | POETIC PORTRAIT XIII. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/RnzqvO>



Fig. 57. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT | POETIC PORTRAIT XII. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/o2W6yL>



Fig. 58. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT | POETIC PORTRAIT XIV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/aGL9vJ>



Fig. 59. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT | POETIC PORTRAIT XI. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/Lem2y0>

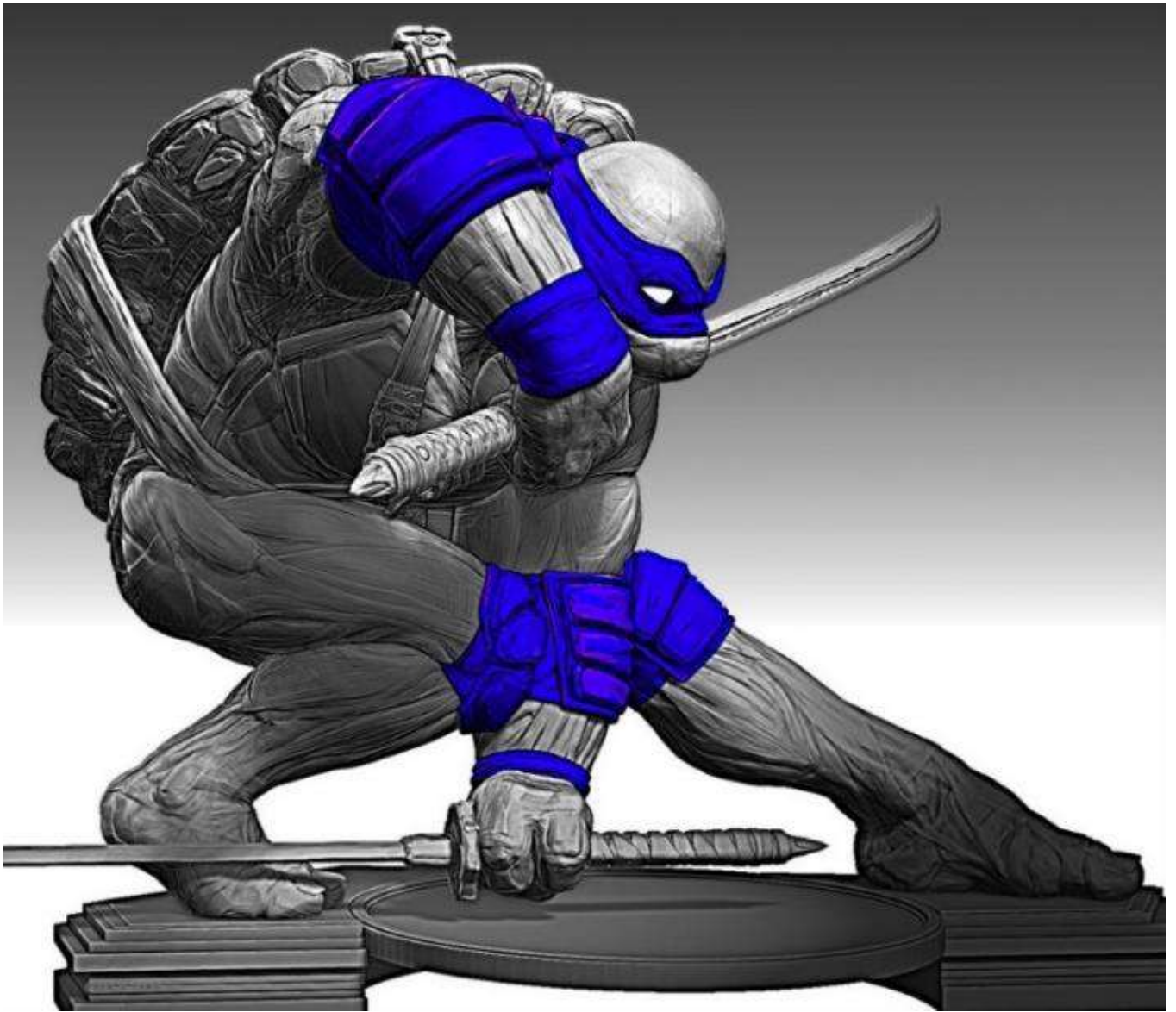


Fig. 60. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | THE COLOR THAT AFFIRMS THE MATTER, AS IF IT SURPASSED IT | VOL.6. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/4XzYO4>

El método de 2D a 3D no siempre se aplica, ya que muchas veces se procede directamente al esculpido, como podría ser el caso de piezas como *DOOM*⁵⁷ (fig. 61) o *ZELDA*⁵⁸ (fig. 62).



Fig. 61. FRAN S CANO. DOOM. SCULPTURE. 2018. <https://www.artstation.com/artwork/JY1vw>

⁵⁷ *Doom*, es una serie de videojuegos de disparos en primera persona desarrollados por id Software LLC. Esta franquicia incluye novelas, cómics, juegos de mesa y adaptaciones cinematográficas. [https://es.wikipedia.org/wiki/Doom_\(videojuego_de_1993\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Doom_(videojuego_de_1993))

⁵⁸ *The Legend of Zelda* es una serie de videojuegos de acción-aventura creada por los diseñadores japoneses Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, y desarrollada por Nintendo, empresa que también se encarga de su distribución internacional. https://es.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda



Fig. 62. FRAN S CANO. THE LENGEND OF ZELDA | LINK. SCULPTURE. 2018.
<https://www.artstation.com/artwork/YlweY>



Fig. 63. CAPTURA SOBRE EL PROCESO PICTÓRICO DE SKARLET Y AKUMA.

<https://www.artstation.com/artwork/r9JYVO>

3.3. Proceso pictórico

La práctica pictórica (fig. 63) generalmente se construye según la siguiente técnica mixta: acuarela, acrílico y grafito sobre papel. En una de las pinturas realizadas sobre *Skarlet*⁵⁹ (fig. 64, 65) se pueden analizar las capas empleadas y en otra de las pinturas creadas sobre el personaje *Akuma*⁶⁰ (figs. 66, 67, 68) se puede examinar el proceso de realización pictórico.

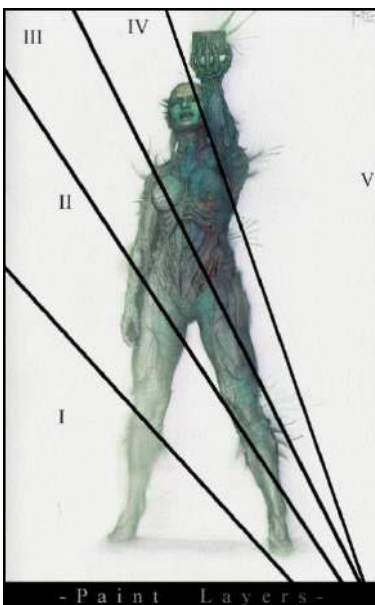


Fig. 65. MORTAL KOMBAT X HELL RAISER | POETIC PORTRAIT VI | PAINT. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 X 30 CM. LAYERS. 2021. <https://www.artstation.com/artwork/r9JYVO>



Fig. 64. MORTAL KOMBAT X HELL RAISER | POETIC PORTRAIT VI. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 X 30 CM. DETAIL. 2021. <https://www.artstation.com/artwork/r9JYVO>

⁵⁹ Skarlet es un personaje de la saga de juegos de lucha, Mortal Kombat. Debutando en el reboot del 2011, siendo el único personaje nuevo en el título. <https://es.wikipedia.org/wiki/Skarlet>

⁶⁰ Akuma y conocido originalmente en Japón como Gouki es un personaje ficticio, perteneciente a la serie de videojuegos Street Fighter. <https://es.wikipedia.org/wiki/Akuma>



Fig. 66. FRAN S CANO. AKUMA | POETIC PORTRAIT V | PICTORICAL PROCESS. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 x 30 CM. 2021. <https://www.artstation.com/artwork/NGxvJd>



Fig. 67. FRAN S CANO. AKUMA | POETIC PORTRAIT V | PICTORICAL PROCESS. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 x 30 CM. 2021. <https://www.artstation.com/artwork/NGxvJd>



Fig. 68. FRAN S CANO. AKUMA | POETIC PORTRAIT V. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 x 30 CM. DETAIL. 2021. <https://www.artstation.com/artwork/NGxvJd>

3.4. Línea Temporal

Este es un proyecto artístico, perteneciente a la línea de investigación de Arte Digital, concretamente en entornos digitales. Tiene como objetivo final demostrar que de la misma materia matriz se pueden extraer diferentes personajes o identidades independientes en cuanto a características morfológicas de sus predecesoras y sus futuras evoluciones en diferentes estadios temporales. Para poder alcanzar este propósito se ha esculpido por medios digitales cada identidad, siendo almacenada cada cincelada en un contenedor, formando una biblioteca de todo el historial del proceso, que permite desplazarse libremente por el tiempo, pudiendo extraer la identidad o identidades en cuanto al accidente formal que se interpone entre ellas o la intención de un estadio temporal concreto, como bien podría ser un momento individual definitorio.

Se ha seleccionado trabajar en el medio escultórico digital 3D, ya que es un medio que permite almacenar en un repositorio digital desde la primera a la última cincelada, permitiendo la extracción temporal de cualquier punto del proceso escultórico. Esto no quiere decir que no se puedan trabajar estas identidades por otros medios artísticos, como bien puede ser la pintura, el dibujo o el video arte. Se ha seleccionado como temática general el desarrollo de un único elemento respecto a la identidad perteneciente a una misma materia, desde otra perspectiva, se elaboran tanto asuntos accidentales como intencionados en una o en diversas identidades, dependiendo de la raíz que contenga a dichos personajes.

Si se pone atención en la evolución, transformación o metamorfosis de un personaje en sus diferentes circunstancias, hay algo que permanecerá siempre como vínculo conductor, una raíz que ayudará a comprender de donde vino y hacia que caminos pudiera acceder en el tiempo en el que se ubique su materia, pues la esencia del material permanecerá siempre inalterable. En el plano digital siempre se respetarán perfectamente los vértices, las aristas y los planos originales, sólo se modificará el volumen restando o sumando polígonos, los cuales son creados a partir de la malla geométrica original; en cuanto a la estructura física es más complejo mantener dicha coherencia matérica, asunto que por ejemplo preocupa de manera constante a Restauradores y Conservadores del Patrimonio Cultural. Con la materia digital se tiene el control

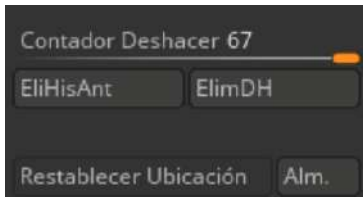


Fig. 69. SECTOR DEL PROGRAMA DONDE SE PUEDE ACCEDER A CUALQUIER PARTE DEL PROCESO DE LA OBRA.

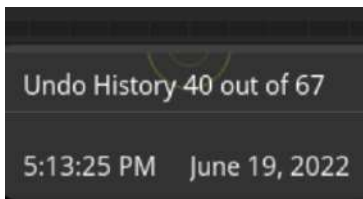


Fig. 70. SECTOR DEL PROGRAMA DONDE SE PUEDE ACCEDER A CUALQUIER PARTE DEL PROCESO DE LA OBRA.

del tiempo (figs. 69, 70), no sobre un manual de montaje, ni sobre partículas controladas de arena o similares, ni sobre un elemento transformable mediante pliegues u con otras acciones, ni sobre documentación fotográfica, etc.

Normalmente, en los softwares se almacena temporalmente un historial breve para deshacer errores, pero en *ZBrush* se puede guardar todo el contador de deshacer, lo que permite, volver a estados anteriores, incluso al inicio de todo el proceso, que en este caso sería lo *Uno*.

En la creación artística sobre *X-23*⁶¹ (fig. 71) se puede observar en cada frame. (fig. 72) ese desarrollo del contador temporal, el historial que ubica temporalmente el proceso morfológico del personaje.

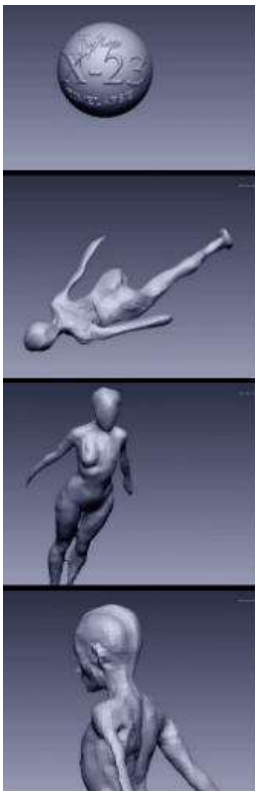


Fig. 72. FRAN S CANO. X-23. SCULPTURE. 2000. <https://www.artstation.com/artwork/RYX8ZA>



Fig. 71. FRAN S CANO. X-23. SCULPTURE. 2000. <https://www.artstation.com/artwork/dOEg2A>

Trabajo de la anatomía humana con todo el proceso y desarrollo escultórico temporal almacenado; perfeccionamiento matérico de la evolución de un único elemento.

⁶¹ X-23, alias de Laura Kinney, es una superheroína ficticia de Marvel Comics, principalmente asociada a los X-Men. Fue creada por Craig Kyle para la serie animada *X-Men: Evolution*, donde hizo su primera aparición en el capítulo 41 de la tercera temporada, estrenado en agosto de 2003.

3.5. Proceso escultórico

El proceso escultórico, se extruye o se vence la materia digital (figs. 73, 74), a veces existe la particularidad que se cambia el color base de estas dos acciones (fig. 75) el cual suele ser el blanco como color predeterminado.

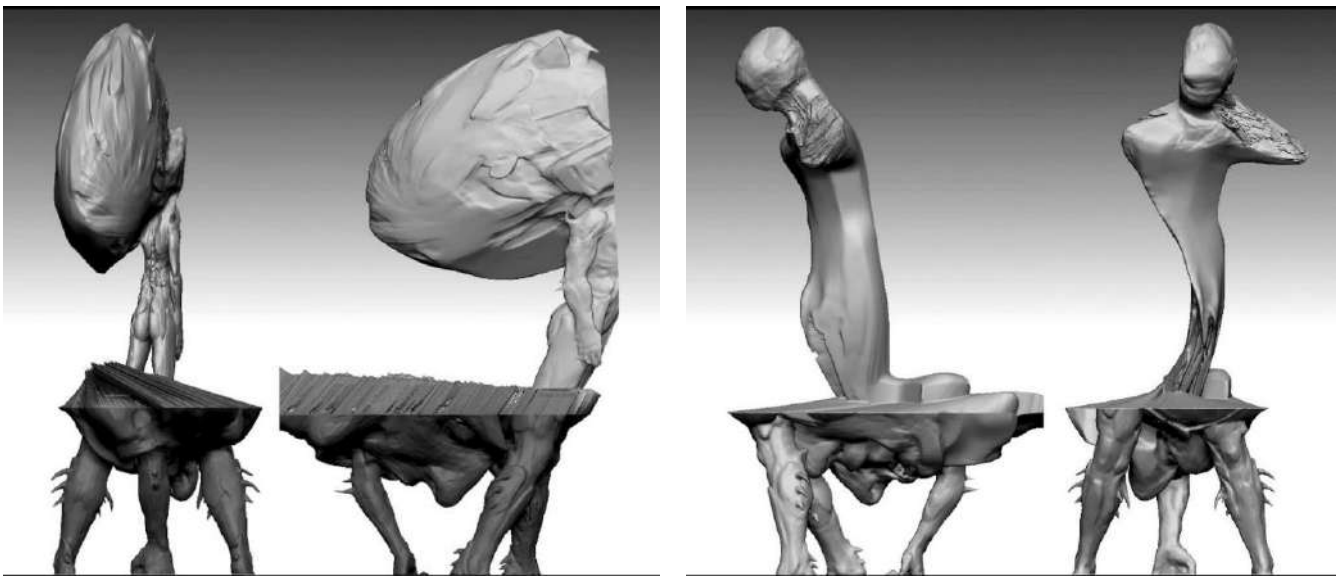


Fig. 73. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ENCOUNTER BETWEEN TWO CAPITAL FORCES, THE SOUL AND THE BODY | VOL.5. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/mzgGxe>

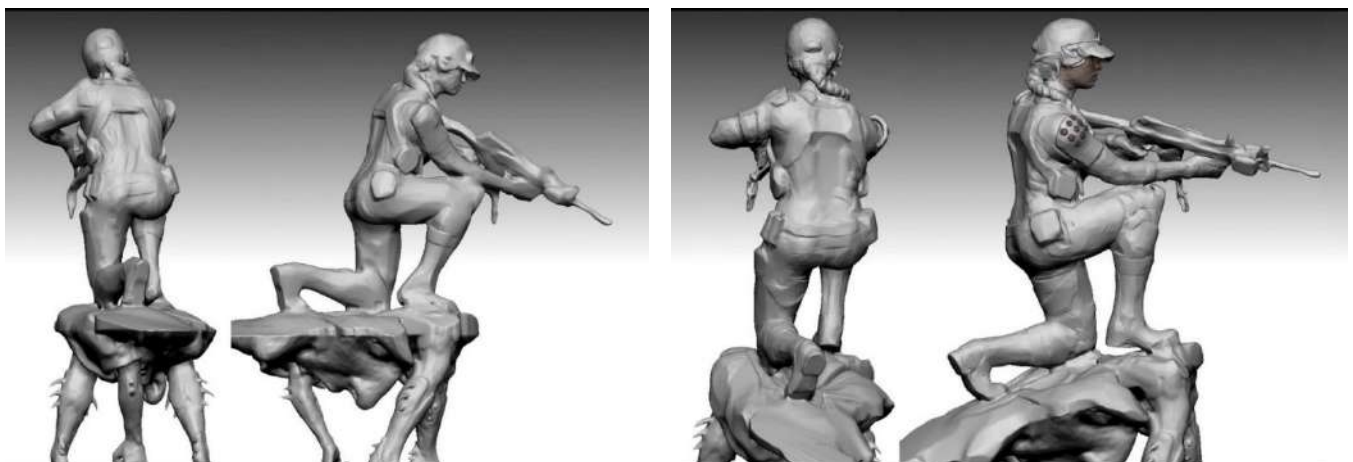


Fig. 74. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ENCOUNTER BETWEEN TWO CAPITAL FORCES, THE SOUL AND THE BODY | VOL.5. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/mzgGxe>

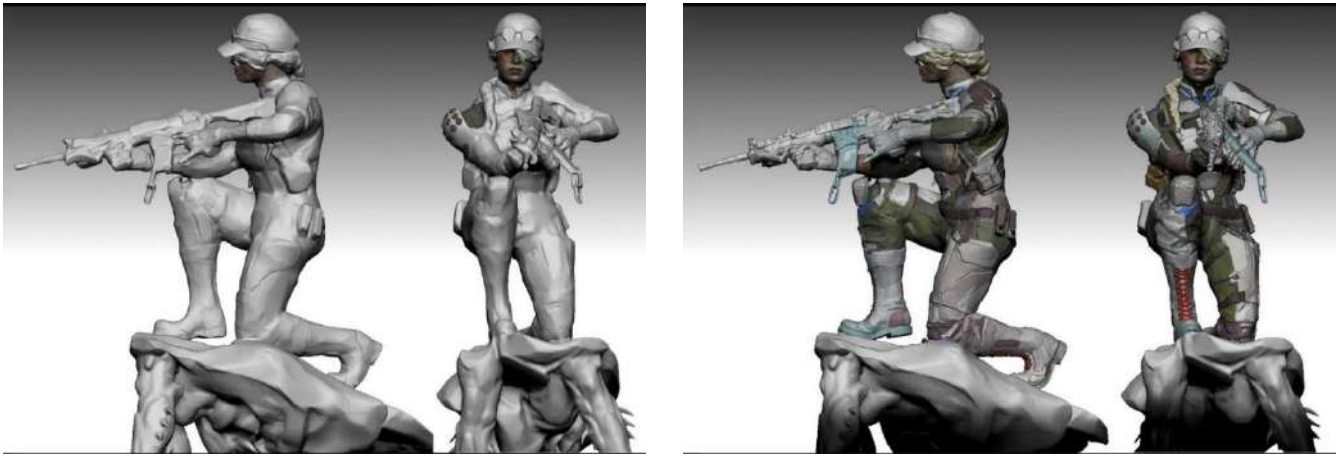


Fig. 75. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ENCOUNTER BETWEEN TWO CAPITAL FORCES, THE SOUL AND THE BODY | VOL.5. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/mzqGxe>

Creemos oportuno señalar un fragmento de Oscar Wilde, de su libro el retrato de Dorian Gray, ya que inspiró *GOD AND THE TIMELINE | ENCOUNTER BETWEEN TWO CAPITAL FORCES, THE SOUL AND THE BODY | VOL.5.*

¿Era el alma un fantasma que habitaba en la casa del pecado? ¿O el cuerpo se funde realmente con el alma, como pensaba Giordano Bruno? La separación entre espíritu y materia era un misterio, y la unión del espíritu con la materia también lo era (Wilde, 2016, pág. 61)

3.6. Composición musical

La principal función de la música, banda sonora o soporte auditivo de las obras escultóricas, es que ésta sirva como complemento a la obra visual, enfatizando, subrayando, realzando... tratando de formar una unidad armónica de lo visual y lo sonoro.

La música sigue la misma filosofía de creación artística que en *GATT*. Desde una primera idea o célula musical compositiva se va gestando, transformando, variando todo el discurso musical posterior; tratando siempre de fundirse con el espíritu artístico de lo visual.

En esta línea de creación, hay que decir que se creó un instrumento musical (figs. 76, 77) a partir de diferentes piezas de guitarras eléctricas, guitarras que murieron y otras que fueron destruidas o transformadas; idea de transformación y evolución acorde con el contenido creativo de las diferentes obras audiovisuales.

Nos interesa señalar unas palabras de Shelley, que nos llevan a pensar que cuando las identidades adquieren vida propia, evolucionan o se desarrollan en su propia línea temporal, cada personaje (y la música que les acompaña) van de la mano en cada obra audiovisual:

Quando sus hijos se marcharon, él cogió su guitarra y tocó varias canciones tristes y dulces, más dulces y tristes que todas las que le había oído tocar hasta entonces. Al principio su rostro parecía iluminado de placer, pero, a medida que cantaba, fue adquiriendo un gesto meditabundo y apesadumbrado; luego apartó el instrumento y se quedó absorto en sus pensamientos. (Shelley, 1944, pág. 105)



Fig. 76. FRAN S CANO. FRANKENSTEIN | ELECTRIC GUITAR | VIDEO ART. AUDIOVISUAL. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/r9Oxe2>



Fig. 77. FRAN S CANO. FRANKENSTEIN | ELECTRIC GUITAR | VIDEO ART. AUDIOVISUAL. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/r9Oxe2>

3.7. Estrategia e intención en la creación de cada nuevo actor

Para ejemplificar la estrategia e intención en la creación de personajes en *GATT*, se hablará de una de las múltiples identidades creadas y analizadas. En la pieza *DAVID | TIMELAPSE* se ha desarrollado, pensando en ese choque de identidades David contra Goliat, símbolo histórico de una lucha desigual, siendo el primero el vencedor con el pedazo corporal de Goliat, trofeo en su mano izquierda. En el discurso creativo de la misma identidad, el rediseño de *David* nació de todas las identidades de cada pieza de ajedrez (fig. 78), final e intencionadamente, se crea el Jaque mate definitivo (fig. 79) ya que la incursión de esta nueva ficha de ajedrez nació desde dentro del sistema de piezas que articulan las normas y las posibles estrategias del juego, esta nueva pieza no se incluyó desde fuera del mismo ajedrez, sino internamente. Para observar esta narrativa audiovisual: <https://www.artstation.com/artwork/XBX6YD>



Fig. 78. FRANCISCO CANO. DAVID | TIMELAPSE. SCULPTURE. 2000.

<https://www.artstation.com/artwork/XBX6YD>



Fig. 79. FRANCISCO CANO. DAVID. SCULPTURE. 2000. <https://www.artstation.com/artwork/48XaXg>

3.8. Umberto Eco, multitud de formas

En las dictaduras contemporáneas, normalmente las construcciones identitarias son utilizadas por los poderes del sistema para sus intereses. Este es un asunto que recuerda el argumento de *El nombre de la Rosa*⁶² de Umberto Eco⁶³ donde la dictadura de los ignorantes impera, problema que aborda el personaje de Guillermo de Baskerville (fig. 80), cuya identidad que provocará el gran acontecimiento en la historia.



Fig. 80. FRAN S CANO. GUILLERMO DE BASKERVILLE | THE NAME OF THE ROSE. SCULPTURE. 2018. <https://www.artstation.com/artwork/ekaxY>

⁶² *El Nombre de la Rosa*, *El nombre de la rosa*, es una novela histórica de misterio escrita por Umberto Eco y publicada en 1980. Ambientada en el turbulento ambiente religioso del siglo XIV. https://es.wikipedia.org/wiki/El_nombre_de_la_rosa

⁶³ Umberto Eco, fue un semiólogo, filósofo y escritor italiano, autor de numerosos ensayos sobre semiótica, estética, lingüística y filosofía, así como de varias novelas, entre ellas *El nombre de la rosa*. https://es.wikipedia.org/wiki/Umberto_Eco

Hay un fragmento en especial que influyó sobremanera en esta investigación sobre la transformación de las identidades.

Guillermo dejó un momento las lentes sobre la mesa:

—Mi buen Adso, tratemos de hacer algunas distinciones, incluso a la manera de las escuelas de París. Pues bien, allí dicen que todos los hombres tienen una misma forma sustancial, ¿verdad?

—Así es —dije, orgulloso de mi saber—. Son animales, pero racionales, y se distinguen por la capacidad de reír.

—Muy bien. Sin embargo, Tomás es distinto de Buenaventura, y el primero es gordo mientras que el segundo es flaco, e incluso puede suceder que Ugucione sea malo mientras que Francesco es bueno, y que Aldemaro sea flemático mientras que Agilulfo es bilioso. ¿O no?

—Qué duda cabe.

—Entonces, esto significa que hay identidad, entre hombres distintos, en cuanto, a su forma sustancial, y diversidad en cuanto a los accidentes, o sea en cuanto a sus terminaciones superficiales. (Eco, 1932, pág. 264)

Existe otro fragmento en la novela de Umberto Eco que podría bien definir la materia en la que se trabajan las identidades recogidas en los trabajos audiovisuales:

Ahora era como si un solo cuerpo inmenso se hubiese disuelto a lo largo de milenios hasta sus componentes más minúsculos, y como si éstos hubiesen colmado la cripta, más esplendente pero similar al osario de los monjes difuntos, y como si la forma sustancial del cuerpo mismo del hombre, obra maestra de la creación, se hubiese fragmentado en multitud de formas accidentales y distintas entre sí, convirtiéndose en imagen de su contrario, forma ya no ideal sino terrena, polvos y esquirlas nauseabundas, que sólo podían significar muerte y destrucción... (Eco, 1932, pág. 587)

Para nosotros este ser común tiene su cuerpo en cada objeto del mundo, es por esto que la fascinación por la identidad, puede ser mostrada por lo material y expresada en la representación de una figura, y su evolución formal hasta la transformación, están en el centro de nuestro propósito.

3.8. Tránsito hacia una evolución matérica

Sobre el trabajo de campo, se puede interpretar que los personajes partícipes de una misma identidad, pretérita o pasada transitan hacia una evolución matérica (figs. 81, 82, 83), hasta convertirse en una identidad diferente (figs. 84, 85), manteniendo su origen primigenio.

¿puede ser que sea usted y que esté usted en algún lugar de ahí dentro? ¿Puede ser que sea usted? ¿Puede ser que yo sea yo? ¿Es posible que se refiera a mí? Ha de ser así, porque, si no, no estaríamos aquí. Es decir: si usted no hubiera venido, nosotros dos no estaríamos aquí. Es decir: que si usted no hubiera venido yo no existiría o, por lo menos, no todavía. Gracias. (Jelinek, 2008, pág. 48)

El proceso de evolución y transformación lo podemos ver en las siguientes imágenes que recogen secuencias del proceso de esculpir los personajes *Akuma*, *Skarlet* y *Leonardo*.

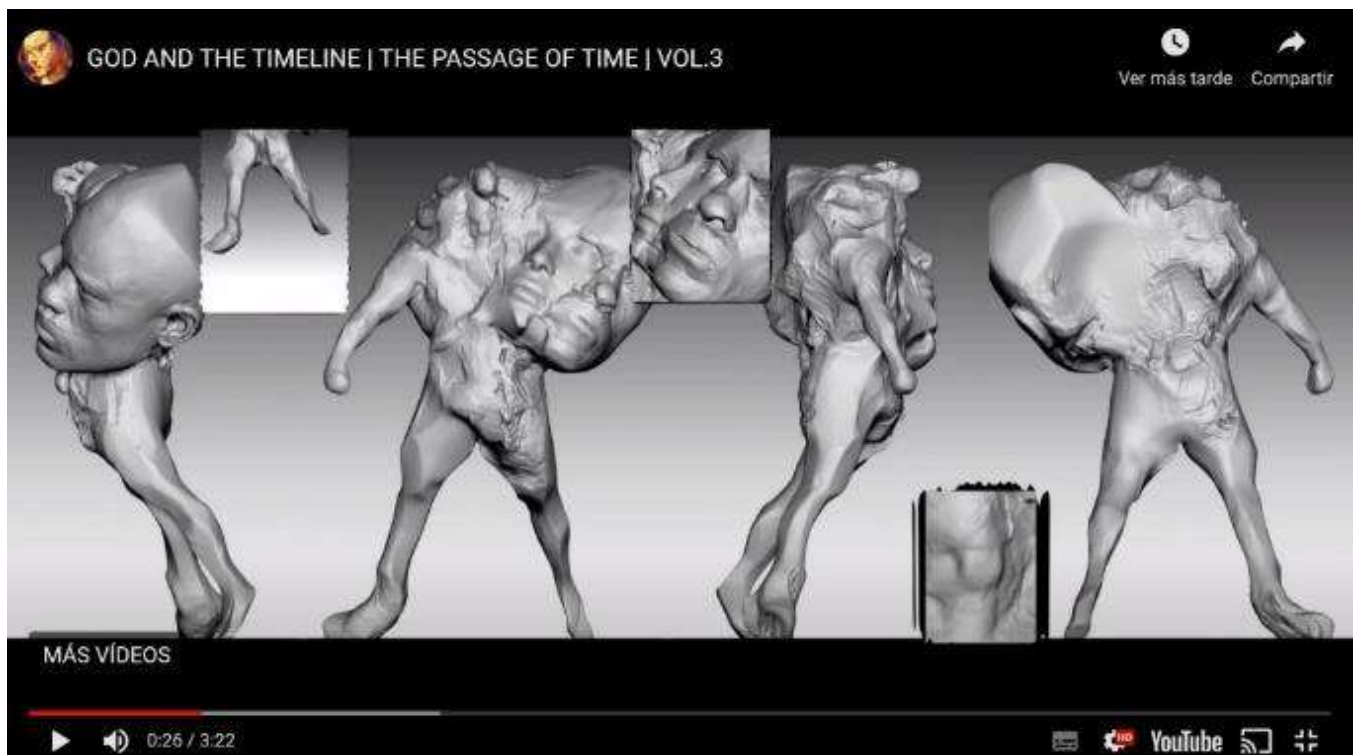


Fig. 81. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | THE PASSAGE OF TIME | VOL.3. SCULPTURE. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/YKxGNX>



Fig. 82. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE - INVERTED MATTER, REMAINS ORDERING THE IDENTITY OF CHAOS - VOL.4. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/B3zRr6>



Fig. 83. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE THE COLOR THAT AFFIRMS THE MATTER, AS IF IT SURPASSED IT | VOL.6. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/4XzYO4>



Fig. 84. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | THE PASSAGE OF TIME | VOL.3. SCULPTURE. 2022.
<https://www.artstation.com/artwork/YKxGNX>



Fig. 85. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE - INVERTED MATTER, REMAINS ORDERING THE IDENTITY OF CHAOS - VOL.4. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/B3zRr6>



Fig. 86. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES | VOL.1. SCULPTURE. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo>

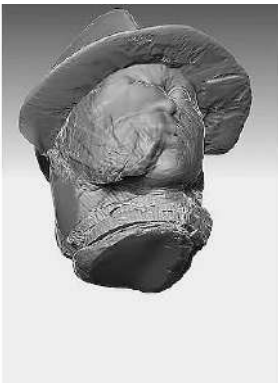


Fig. 87. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES | VOL.1. SCULPTURE. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo>

3.8. Algo que quiere superarse

Sobre la materia en la que se crean las identidades, al igual que escribió Nietzsche, una nueva unidad dentro de la misma materia puede transformar a una identidad frágil, en una identidad que conviva con otra identidad dominante, generando así una nueva unidad (figs. 86, 87, 88, 89, 90, 91), para así conseguir avanzar y evolucionar hacia algo nuevo, aunque ese algo nuevo sea el fin, la nada, la existencia consumada... la muerte (fig. 81).

No hay <<átomos>> -sujeto. La esfera de un sujeto que constantemente crece o mengua -el punto central del sistema, que constantemente se *desplaza*-; en el caso de que no pueda organizar la masa de que se apropia, se divide en dos. Por otra parte, puede convertir a un sujeto más débil en su funcionario sin aniquilarlo, y hasta un cierto punto formar con él una nueva unidad. No hay <<sustancia>>, sino más bien algo que en sí aspira a hacerse más fuerte; y que sólo indirectamente quiere <<conservarse>> (quiere *superarse*) (Nietzsche, 2004, págs. 177, 178)

Esto puede verse en la obra *GOD AND THE TIMELINE | ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES | VOL.1*, en las secuencias siguientes se ve cómo se pasa del accidente entre 2 personajes provenientes de *RESIDENT EVIL 2 | TIMELAPSE* al personaje femenino PROTECTOR OF JUSTICE AND DEATH durante este proceso emergen identidades como *ARTISTIC CONCEPTION I*, *DEVIL'S TRILL SONATA*, *LEVIATHAN*, *JUSTICE Y CONSUMMATED EXISTENCE* (fig. 88), por medio de los encuentros intencionados y accidentes de la materia. Para nuestro proyecto el medio digital es el taller de un escultor que modela con sus manos con el placer de engendrar la diversidad de la que se compone el mundo.

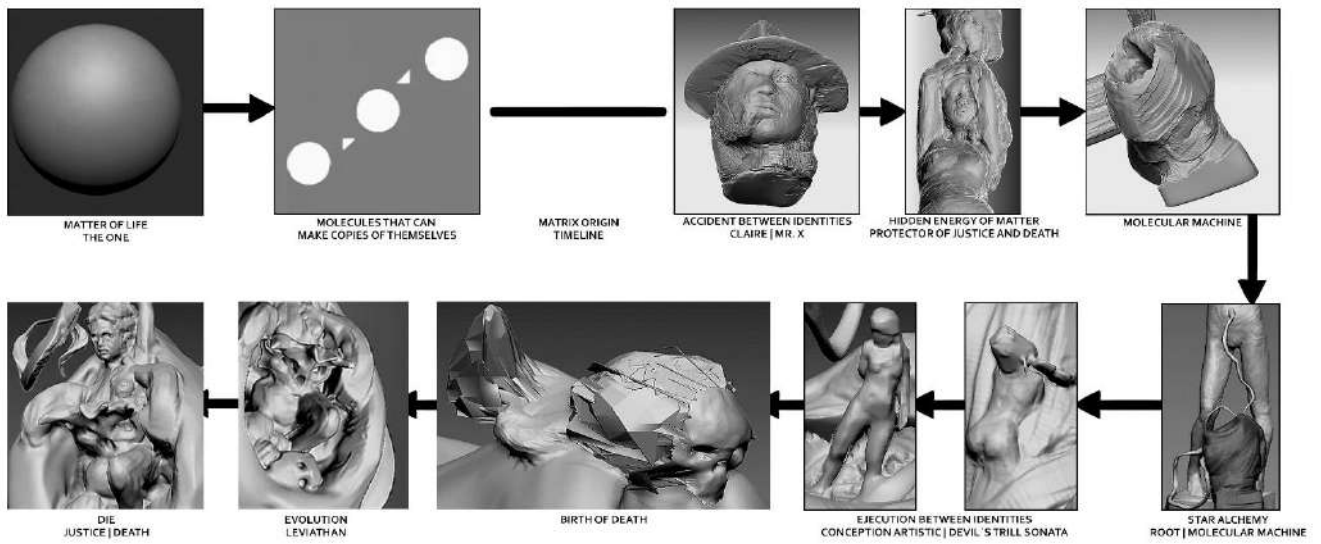


Fig. 88. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES | VOL.1. SCULPTURE. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo>

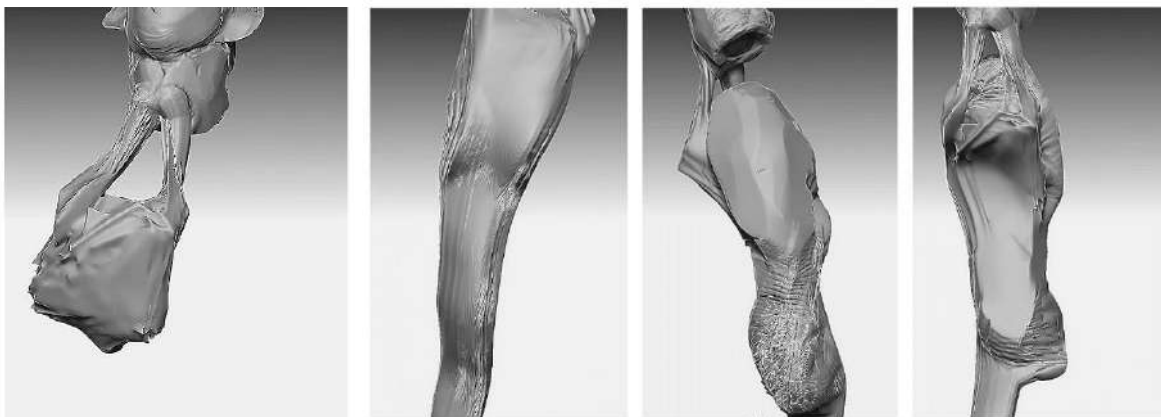


Fig. 89. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES | VOL.1. SCULPTURE. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo>

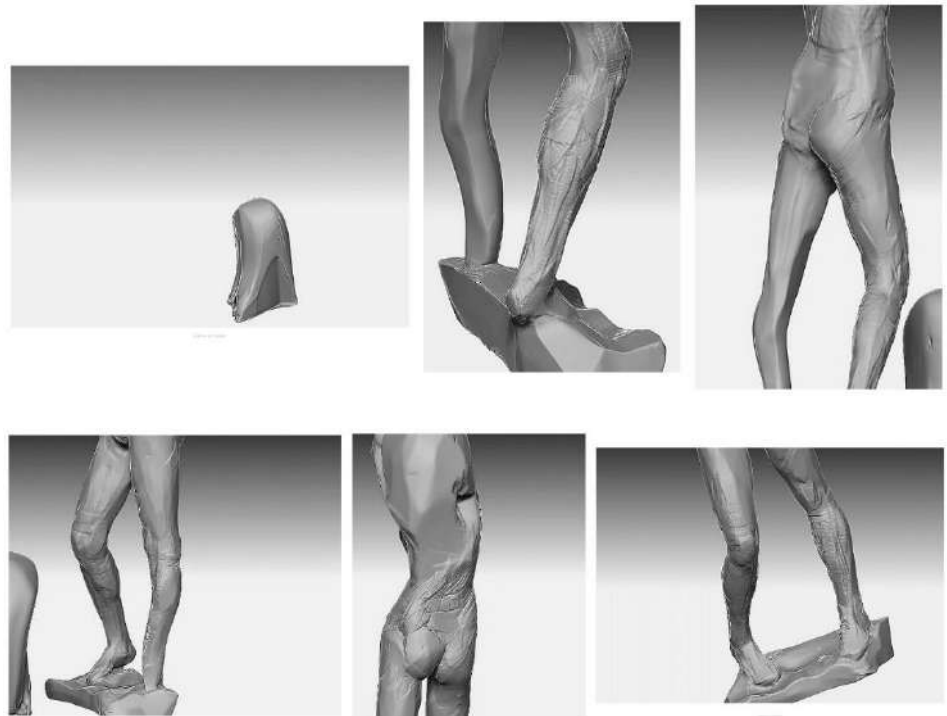


Fig. 90. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES | VOL.1. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo>

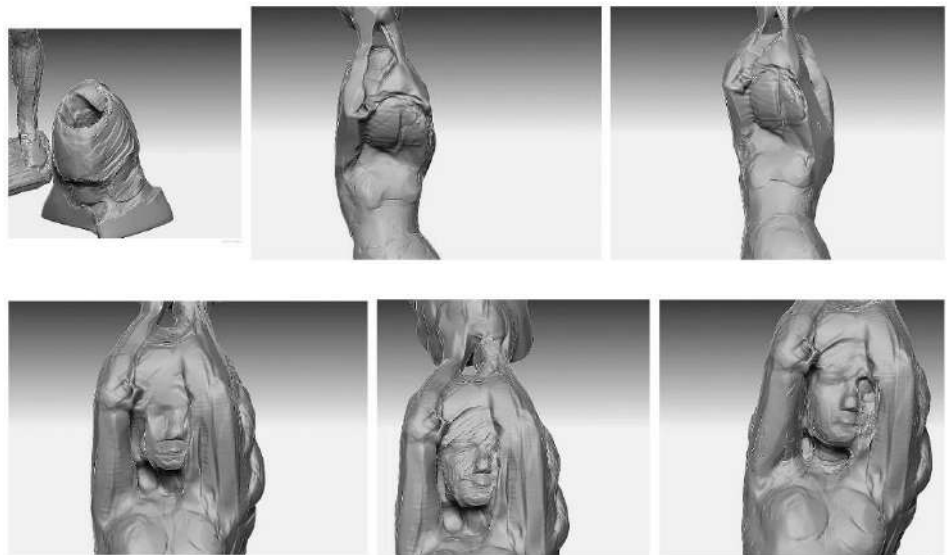


Fig. 91. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES | VOL.1. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo>



Fig. 92. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES | VOL.1. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo>



Fig. 93. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES | VOL.1. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo>

Nos parece apropiado terminar con una última cita de Hermann Hesse⁶⁴, su libro inspiró el primer y segundo volumen de *GATT*.

Lo que hemos dicho aquí acerca de los suicidas se refiere todo, naturalmente, a la superficie, es psicología, esto es, un pedazo de física. Metafísicamente considerada, la cuestión está de otro modo y mucho más clara, pues en este sentido los «suicidas» se nos ofrecen como los atacados del sentimiento de la individuación, como aquellas almas para las cuales ya no es fin de su vida sus propias perfección y evolución, sino su disolución, tornando a la madre, a Dios, al todo. De estas naturalezas hay muchísimas perfectamente incapaces de cometer jamás el suicidio real, porque han reconocido profundamente su pecado. Para nosotros, son, sin embargo, suicidas, pues ven la redención en la muerte, no en la vida; están dispuestos a eliminarse y entregarse, a extinguirse y volver al principio. (Hesse, 1927, pág. 30)

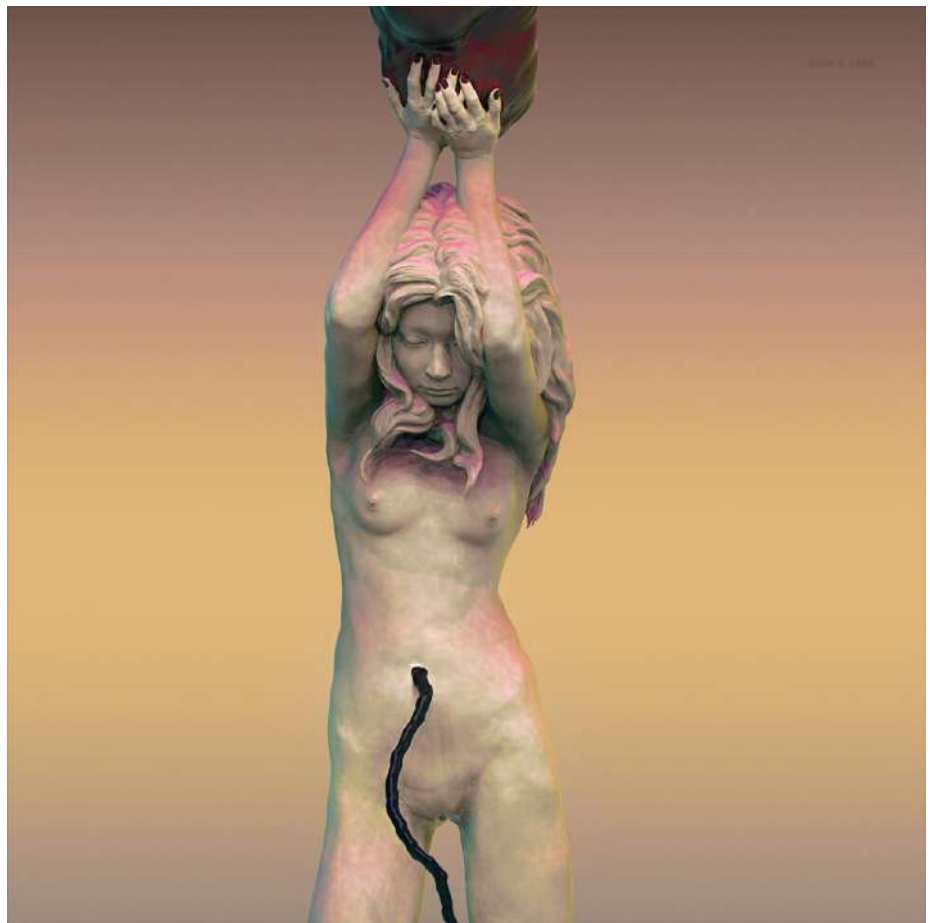


Fig. 94. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES | VOL.2. SCULPTURE. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/vJxLVx>

⁶⁴ Hermann Karl Hesse (pronunciado /'hɛman 'hesa/; Calw, Reino de Wurtemberg, Imperio alemán; 2 de julio de 1877-Montagnola, cantón del Tesino, Suiza; 9 de agosto de 1962) fue un escritor, poeta, novelista y pintor alemán, nacionalizado suizo en 1924. https://es.wikipedia.org/wiki/Hermann_Hesse

3.8. Columnas de personajes y de conocimiento

En este recopilatorio, similar a un cuaderno de trabajo, presentado en columnas, se aprecia el desarrollo de la creación de identidades, estas columnas, aportan conocimientos para la ejecución de cada nueva identidad. Los personajes se muestran los unos por encima de otros ya creados, es decir, se empezó generando la identidad y forma gráfica o escultórica de las partes inferiores y con modificaciones de la malla tridimensional o con nuevos gráficos en secuencia se llegó a los superiores pasando por los intermedios, y así, sucesivamente... Ejemplos: *Akuma*, *Skarlet* y *Leonardo*. (fig. 95)

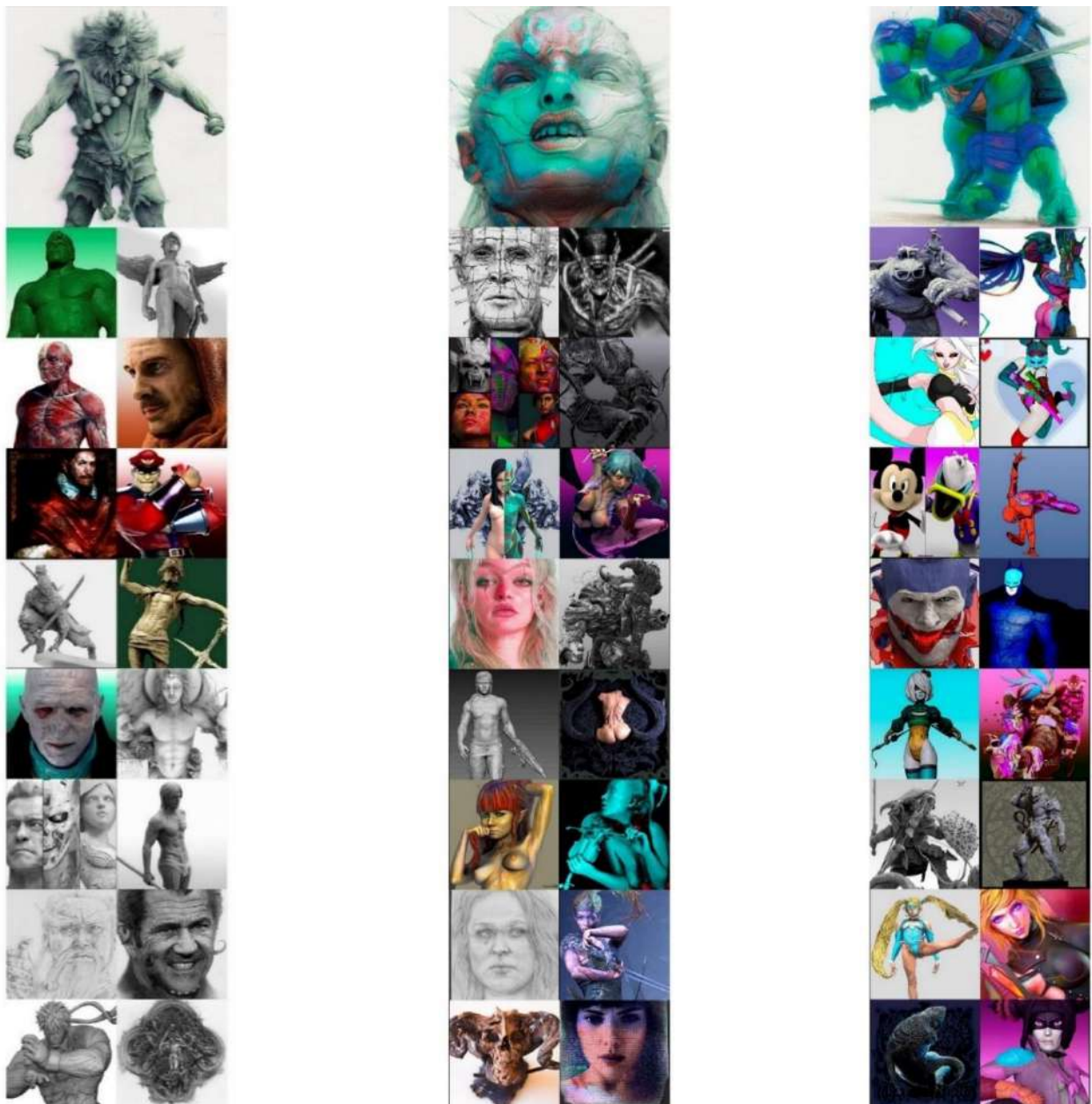


Fig. 95. TRES COLUMNAS SOBRE EL CONOCIMIENTO ADQUIRIDO PARA LA CREACIÓN DE AKUMA, SKARLET Y LEONARDO.

3.8. Trabajo de campo de GATT / VOL.5.

El bagaje y evolución de la materia y de la identidad se puede apreciar por ejemplo en las características en cuanto a personajes afines a *GOD AND THE TIMELINE | ENCOUNTER BETWEEN TWO CAPITAL FORCES THE SOUL AND THE BODY | VOL.5* (fig. 99), como puede ser el *Caballero de Arkham*⁶⁵ (fig. 96) *Harley Quinn*⁶⁶ (fig. 97) o *Abby*⁶⁷ (fig. 98) entre otros estudios.



Fig. 95. FRAN S CANO. ARKHAM KNIGHT. AUDIOVISUAL. 2021.
<https://www.artstation.com/artwork/PoLDry>

⁶⁵ El Caballero de Arkham es un supervillano ficticio que aparece en los cómics publicados por DC Comics, y es el antagonista titular en el videojuego de Rocksteady Studios Batman: Arkham Knight. https://es.wikipedia.org/wiki/Caballero_de_Arkham

⁶⁶ Harley Quinn es un personaje ficticio creado por los estadounidenses Paul Dini y Bruce Timm para la editorial DC Comics. Quinn hizo su debut en el vigésimo-segundo episodio de Batman: la serie animada, «El favor del Joker», en septiembre de 1992 y se convirtió en una villana recurrente en la serie. https://es.wikipedia.org/wiki/Harley_Quinn

⁶⁷ Abigail "Abby" Anderson es un personaje ficticio del videojuego *The Last of Us Part II* de Naughty Dog. Ella es interpretada por Laura Bailey a través de captura de movimiento y actuación de voz. Abby, soldado del Frente de Liberación de Washington, busca vengar la muerte de su padre matando a Joel Miller. https://es.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us_Part_II

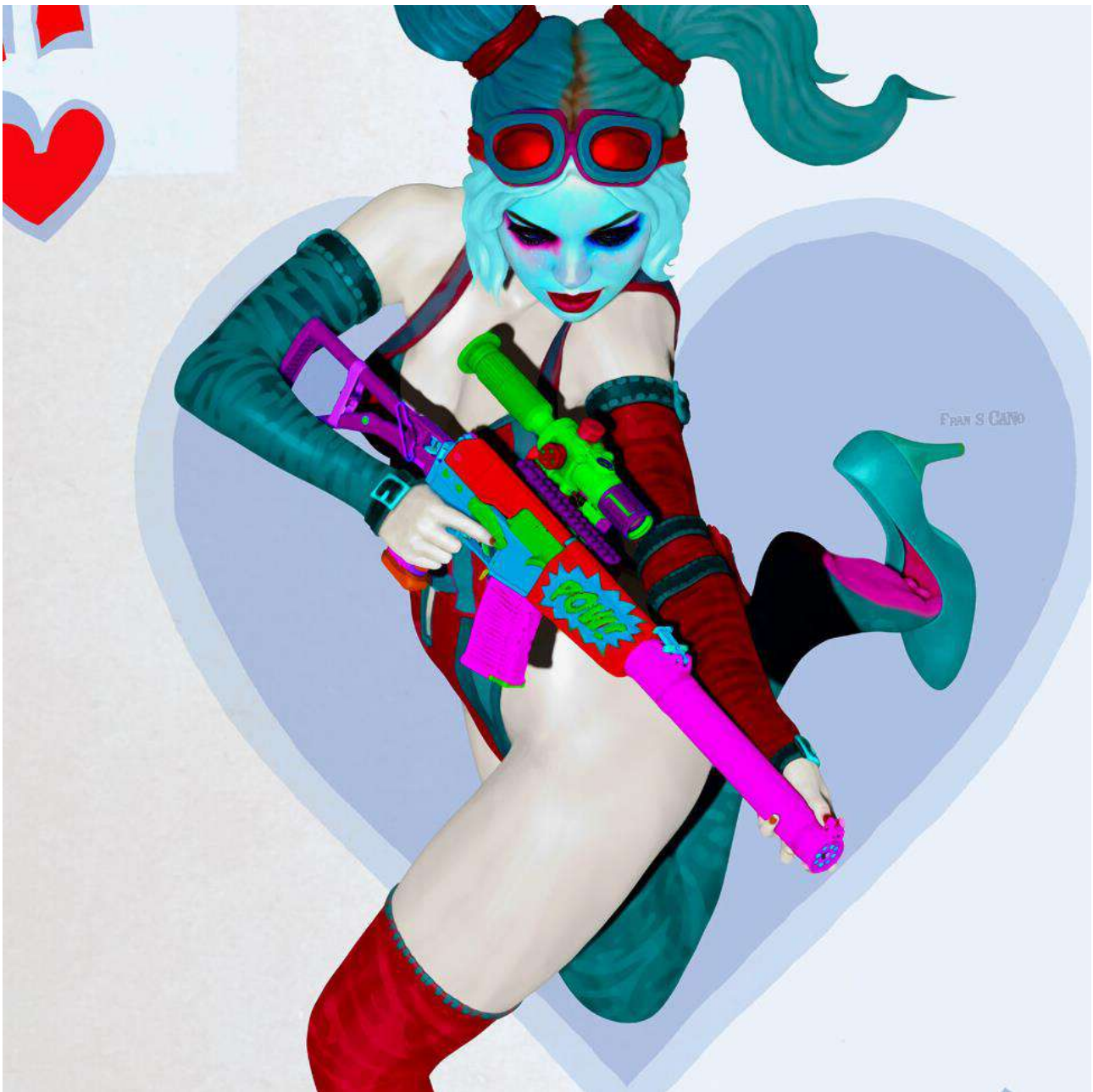


Fig. 97. FRAN S CANO. HARLEY QUINN. SCULPTURE. 2021.
<https://www.artstation.com/artwork/8eOa56>



Fig. 98. FRAN S CANO. ABBY | THE LAST OF US 2. SCULPTURE. 2021.
<https://www.artstation.com/artwork/VgkZmR>



Fig. 99. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE | ENCOUNTER BETWEEN TWO CAPITAL FORCES,
THE SOUL AND THE BODY | VOL.5. SCULPTURE. 2022.
<https://www.artstation.com/artwork/mzqGxe>

3.9. Espacio e Intervención

GATT cierra su capítulo con un grupo de dibujos, los cuales representan una hipotética intervención en el espacio de algunas esculturas impresas a gran escala, además de que el hipotético museo donde se fueran a exhibir pudiera ser intervenido en cuanto a su arquitectura, para que el conjunto de obras y edificación estuvieran en armonía, añadiendo cualidades al conjunto en cuanto al diseño arquitectónico y a la creación artística.

Cuando nos planteamos cual sería la forma de exhibir el proyecto escultórico, en el caso de que fuera en físico, pensamos en unas grandes salas donde las mismas se pudieran intervenir como ya hicieron a su manera artistas como Juan Muñoz⁶⁸ o Gordon Matta-Klark⁶⁹. Modificando cada centímetro de la estancia, pudiendo crear agujeros (fig. 100), retirar puertas, hacer verdaderos cortes (fig. 101), generar nuevas arquitecturas tanto en interiores como en exteriores (fig. 102), desplazar paredes (figs. 103, 105), trabajar sobre lo construido, insertar escaleras (fig. 104), colocar grandes espejos (figs. 106, 107), etc. Todo esto en pro y en consonancia, respecto a cada escultura expuesta individualmente, además de intervenir la acústica de las instalaciones, para una experiencia auditiva determinada y personalizada para cada obra escultórica.



Fig. 100. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION | DAVID | I. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/QnBVOx>

⁶⁸ Juan Muñoz comenzó a producir obras de carácter "narrativo" -rompiendo los límites de la escultura tradicional- las cuales constan de instalaciones de figuras de tamaño ligeramente inferior al natural en interacción mutua distribuidas en ambientes tanto cerrados como abiertos. Sus instalaciones a menudo invitan al espectador a relacionarse con ellas. [https://es.wikipedia.org/wiki/Juan_Mu%C3%B1oz_\(escultor\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Juan_Mu%C3%B1oz_(escultor))

⁶⁹ Matta-Clark usó distintos tipos de formato para documentar sus trabajos, incluyendo filmación, vídeo y fotografía. Sus trabajos incluyeron actuaciones, reciclaje de piezas, trabajos sobre el espacio y las texturas. Así mismo usó diversos juegos de palabras como medio de conceptualizar los roles y relaciones preconcebidos y condicionados socialmente (desde las personas a la arquitectura). https://es.wikipedia.org/wiki/Gordon_Matta-Clark



Fig. 101. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION | GOD AND THE TIMELINE| II. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/aGbVRk>

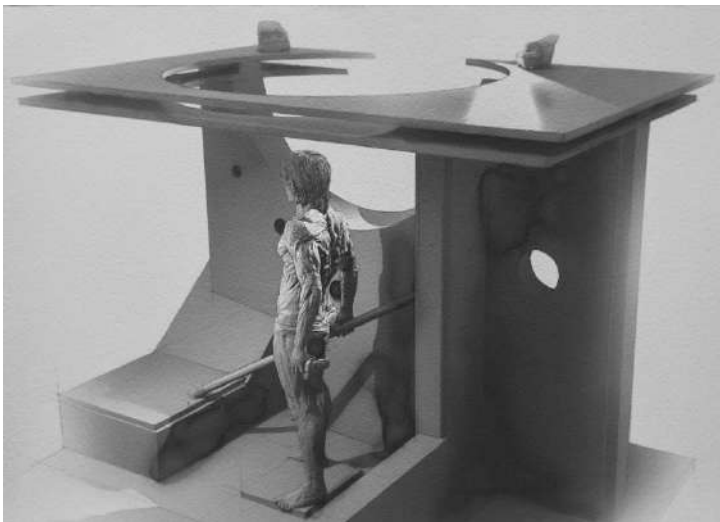


Fig. 102. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION | SPACE AND INTERVENTION| III. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/YKo2e3>

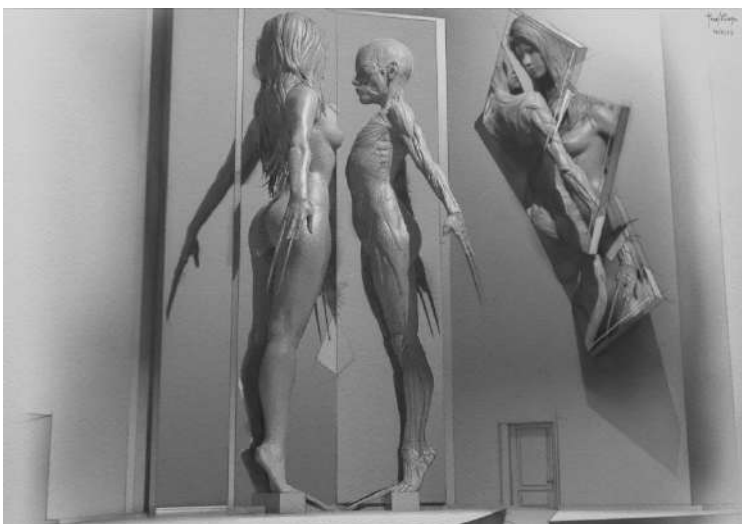


Fig. 103. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION | SPACE AND INTERVENTION| X-23 | IV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/03rV3y>



Fig. 104. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION | SPACE AND INTERVENTION| SKARLET | V. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022. <https://www.artstation.com/artwork/Ar5nZq>

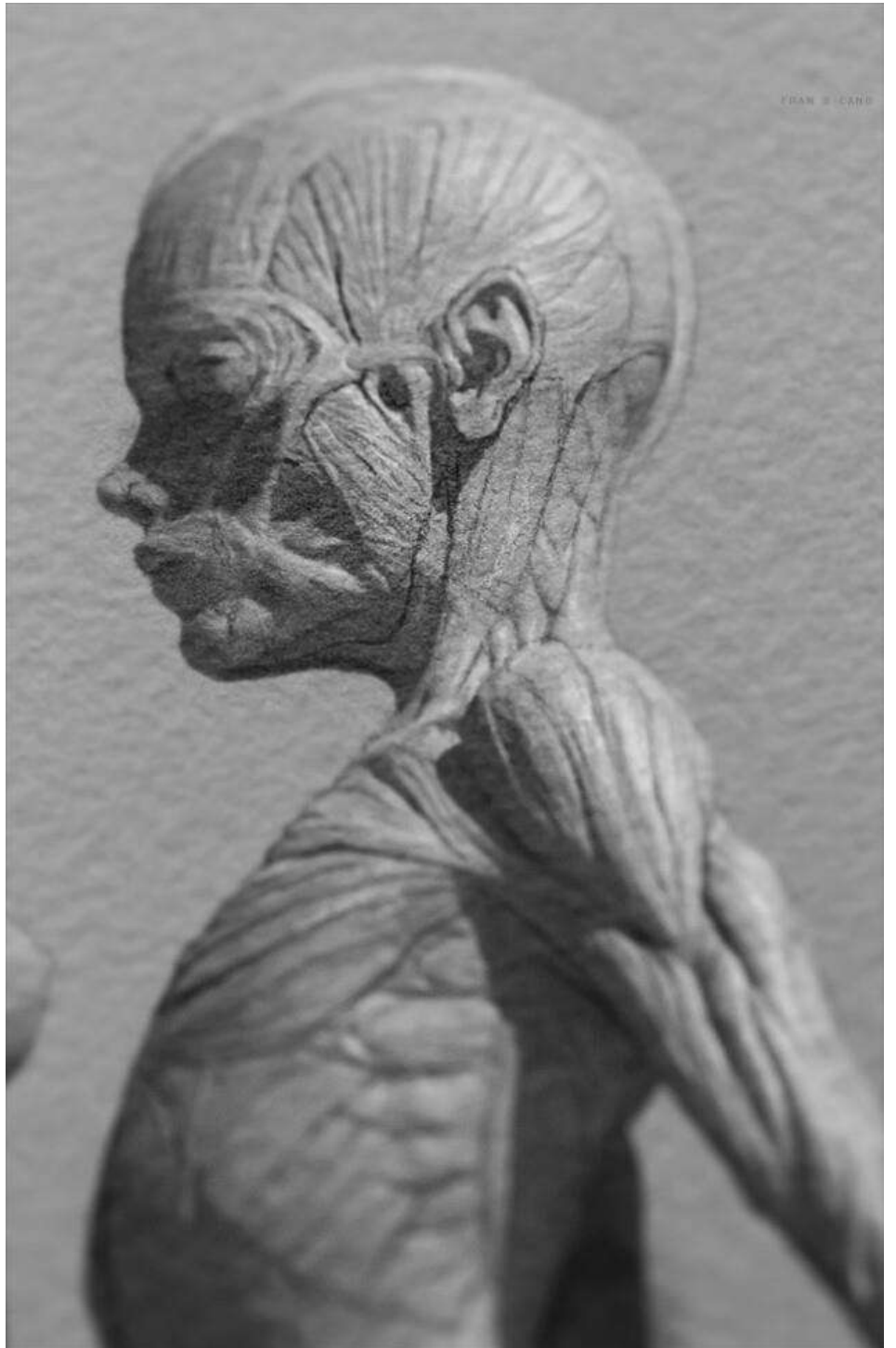


Fig. 105. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION | SPACE AND INTERVENTION| X-23 | IV.
WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. DETAIL. 2022.
<https://www.artstation.com/artwork/03rV3y>



Fig. 106. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION | SPACE AND INTERVENTION| CAMMY | VI. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/03rV3y>



Fig. 106. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION | SPACE AND INTERVENTION| CAMMY | VI. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. DETAIL. 2022.

<https://www.artstation.com/artwork/03rV3y>

4. CONCLUSIONES

Ha sido un hallazgo comprender que grabar en video el método de trabajo personal que siempre he utilizado pudiera ofrecer todo este rizoma creativo, ya que siempre he esculpido de esta manera. Esto me ha permitido analizar mi propio sistema creativo. Analizar mapas, atlas estelares que contienen identidades, ver como todo esto genera un universo coherente y en armonía, con el mismo desarrollo de la creación artística. Gracias a todo lo anterior, podemos interpretar que la identidad y la materia no tienen límites en cuanto a su desarrollo en el tiempo, a sus variantes, una expansión sin límites. Para ilustrar mejor los resultados ver anexos.

Se puede observar que las consecuencias respecto al elemento desarrollado, el *Esfero* (ese dios en pausa), demuestra la infinitud de actos creativos respecto a la creación de múltiples identidades en el tiempo. Tal y como hemos podido comprobar de un único elemento se ha podido desarrollar toda una producción de personajes, lo *Uno* no tiene límites.

La implicación personal en este proyecto ha hecho que la pasión por la anatomía y la creación de personajes, generen su propia historia dentro del marco y del desarrollo conceptual de la misma creación. Generando esto, nuevas tramas e innumerables asuntos con perspectiva de futuro, ya que el desarrollo creativo toma su propia vida, su propia identidad e incluso en ciertos casos, voluntad. Ahora que hemos visto lo anterior, el trabajo anatómico es de suma importancia, imprescindible para el desarrollo de la obra, la creación de personajes; además de que las técnicas como el dibujo, la pintura y la escultura se nutren, aportan, dialogan entre ellas y engendran nuevo arte.

Es importante remarcar las implicaciones positivas de todo esto, ya que se ha podido experimentar que no hay límites para la creación de nuevos personajes. Esto nos conduce a que el único límite es decidir que una identidad o identidades están concluidas en el espectro temporal, pero siempre puede surgir una nueva o nuevas identidades a partir de otra u otras como ya se ha demostrado. Tras el análisis, podemos deducir que el conocimiento adquirido con los personajes anteriores, influye y nutre a sus identidades posteriores, como ya hemos podido analizar en las columnas de personajes. Además de que se construye un rico rizoma creativo coherente y con intención por el cual poder navegar, crear planos, decidir sobre su propia construcción, donde todas las identidades configuran un universo artístico.

El asunto tratado viene a ser el seguimiento riguroso de un programa y planteamiento de procedimientos, que posibilitan el análisis y creación de identidades que generan nexos en común, tanto en el plano tangible como en el intangible, por medio de diferentes técnicas, tratando los elementos

fundamentales que conforman cada identidad de manera individual, pero al mismo tiempo teniendo en cuenta la colectividad; analizando la naturaleza que las conecta y que las separa, para crear así obras que se desarrollan en el tiempo y también que puedan ser independientes entre sí.

Se tiene que matizar, que cada fase del proyecto en el que contribuyen las técnicas del dibujo, pintura y escultura, son igual de importantes, independientemente de que cada obra tenga su propio valor conceptual y artístico.

Decir que las obras audiovisuales están pensadas para ser expuestas en la web <https://www.artstation.com/franscano> o en salas acondicionadas para ello, y que las instalaciones con las esculturas impresas a gran escala es algo que sí, me gustaría hacerlo, pero soy consciente del grado de dificultad de llevarlo a término por el alto coste económico.

Para finalizar, decir que este trabajo ha supuesto una gran satisfacción personal. El proyecto es interdisciplinar, abarcando diferentes técnicas y metodologías tanto de investigación como artísticas. Ha sido muy gratificante, importante e interesante mostrar que de la materia se nace, se evoluciona, se convive, hay influencias, interrelaciones, metamorfosis... nacer, crecer, morir, en fin, como decía Carl Sagan (1934-1996).

Somos polvo de estrellas que piensa acerca de las estrellas.

5. ANEXO I – IDENTIDADES VARADAS EN EL TIEMPO



Concepción Artística I

<https://www.artstation.com/artwork/yBn38>



Concepción Artística II

<https://www.artstation.com/artwork/YxXqP>



Concepción Artística III

<https://www.artstation.com/artwork/EgN30>



Concepción Artística IV

<https://www.artstation.com/artwork/xKLWX>

5.1. ANEXO II – THE ONE – AUDIOVISUAL



Incitatus | Animal Anatomy

<https://www.artstation.com/artwork/Vr8PP>



Joker | Sculpture

<https://www.artstation.com/artwork/w8AEWY>



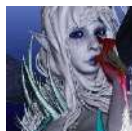
Rey | Star Wars

<https://www.artstation.com/artwork/zAANJD>



Shiva | Sculpt

<https://www.artstation.com/artwork/8lbVWw>



The Ice Queen | Color

<https://www.artstation.com/artwork/2xB9Ay>



Juri | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/A9Q6Gq>



Juri | Sculpture

<https://www.artstation.com/artwork/Bmv5ym>



Juri | Colour

<https://www.artstation.com/artwork/EVb6bv>



Son Goku | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/A9EP0e>



Son Goku | Sculpture

<https://www.artstation.com/artwork/L2qEZl>



Son Goku | Colour

<https://www.artstation.com/artwork/OyXo6b>



Sekiro | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/xzvXYm>



X-23 | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/RYX8ZA>



Bloodborne | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/oOyNXl>



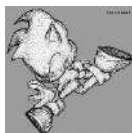
Metroid | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/v1wRn3>



Devil May Cry

<https://www.artstation.com/artwork/nQ89K6>



Sonic | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/DxBOby>



Vivaldi

<https://www.artstation.com/artwork/e0Z2D3>



Beethoven

<https://www.artstation.com/artwork/dOxkPJ>



Bu | Dragon Ball | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/4b2N1k>



Bach | Audiovisual

<https://www.artstation.com/artwork/8lVB8n>



Liana | Audiovisual

<https://www.artstation.com/artwork/XBvqwD>



Lilith | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/ba4VYr>



David | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/XBX6YD>



Resident Evil | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/8lXR96>



Resident Evil 2 | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/nQR2BE>



Metal Gear Solid | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/1n0by8>



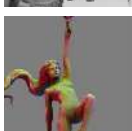
Mortal Kombat | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/w8R3VZ>



Resident Evil 3 | Jill Valentine

<https://www.artstation.com/artwork/qAqKEe>



Justice | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/qAaQla>



Devil's Trill Sonata

<https://www.artstation.com/artwork/qAaQDa>



Final Fantasy VII | Tifa Lockhart

<https://www.artstation.com/artwork/4bW29I>



Science Fiction | Art

<https://www.artstation.com/artwork/0nXqn5>



David | Sculpt

<https://www.artstation.com/artwork/48XaXq>



Lilith | Sculpt

<https://www.artstation.com/artwork/NxyAod>



Arkham Knight | Sculpt

<https://www.artstation.com/artwork/9mBowO>



NieR: Automata | Sculpture

<https://www.artstation.com/artwork/ykZbNx>



Hulk | Sculpture

<https://www.artstation.com/artwork/bKmlNG>



Abby | The last of us 2

<https://www.artstation.com/artwork/VgkZmR>



Laura Matsuda | Sculpt

<https://www.artstation.com/artwork/D51XKG>



Doom | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/g2NXaL>



Cammy | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/eaLxJw>



The Legend of Zelda | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/NxPX61>



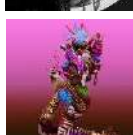
Morrigan Aensland | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/oAVRqL>



Batman vs Joker

<https://www.artstation.com/artwork/lxWw2z>



Punk Tracer | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/QryNmx>



Virgilio | Timelapse

<https://www.artstation.com/artwork/oAEwWB>



Virgilio | Sculpture

<https://www.artstation.com/artwork/L3Yr00>



Silent Hill | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/Po9Qx8>



Arkham Knight | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/PoLDry>



Sambenito | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/VyoP9q>



M. Bison | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/Wmm3GQ>



Spider-Man | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/zDml6Z>

5.2. ANEXO III – GATT



God and the Timeline | Accident between identities | Vol.1

<https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo>



God and the Timeline | Accident between identities | Vol.2

<https://www.artstation.com/artwork/vJxLVx>



God and the Timeline | The passage of time | Vol.3

<https://www.artstation.com/artwork/YKxGNX>



God and the Timeline | Inverted matter, remains ordering the identity of chaos | Vol.4

<https://www.artstation.com/artwork/B3zRr6>



God and the Timeline | Ecounter between two capital forces, the soul and the body | Vol.5

<https://www.artstation.com/artwork/mzqGxe>



God and the Timeline | The color and that affirms the matter, as if it surpassed it| Vol.6

<https://www.artstation.com/artwork/4XzYO4>



God and the Timeline | "Esfero" accident, execution and essence | Vol.7

<https://www.artstation.com/artwork/o2m5vq>



God and the Timeline | Sphero, environment & evolution | Vol.8

<https://www.artstation.com/artwork/8warXR>



God and the Timeline | Sphero, the timeline and the two spheres of death and life | Vol.9

<https://www.artstation.com/artwork/4X2JOn>

5.3. ANEXO IV – SCULPTURE



Concept Art | Male

<https://www.artstation.com/artwork/05508>



Iguana Skull | Digital Study 3D

<https://www.artstation.com/artwork/XzrI>



Skull | Digital Study 3D

<https://www.artstation.com/artwork/54Vwz>



Raphael TMNT

<https://www.artstation.com/artwork/Aa1bo>



Comparative Animal Anatomy

<https://www.artstation.com/artwork/E4lyK>



Ecorché | Artistic Anatomy

<https://www.artstation.com/artwork/BYe2r>



Cammy | Concept Art (1/2)

<https://www.artstation.com/artwork/vXBra>



Cammy | Concept Art (2/2)

<https://www.artstation.com/artwork/vXWvv>



Batman

<https://www.artstation.com/artwork/NkxoP>



Lord Voldemort

<https://www.artstation.com/artwork/xym4E>



Morrigan

<https://www.artstation.com/artwork/XVdgD>



Morrigan Aensland

<https://www.artstation.com/artwork/x4Kn2>



M. Bison

<https://www.artstation.com/artwork/1r9Q8>



Silent Hill

<https://www.artstation.com/artwork/zRz14>



Batman 1.2

<https://www.artstation.com/artwork/1VGbe>



Donald Vs Mickey

<https://www.artstation.com/artwork/RW9Om>



Pikachu

<https://www.artstation.com/artwork/8V6QQ>



Liana

<https://www.artstation.com/artwork/6qYAx>



Chun-Li

<https://www.artstation.com/artwork/wYawY>



The Legend of Zelda | Link

<https://www.artstation.com/artwork/YlweY>



Spider-Man

<https://www.artstation.com/artwork/4r5x4>



Android 21

<https://www.artstation.com/artwork/XknrD>



Doom

<https://www.artstation.com/artwork/JY1wv>



Punk Tracer

<https://www.artstation.com/artwork/r3ZrO>



Flexia

<https://www.artstation.com/artwork/JNB8n>



Guillermo de Baskerville | The Name of the Rose

<https://www.artstation.com/artwork/ekaxY>



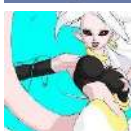
Mortal Kombat | Sub-Zero VS Scorpion

<https://www.artstation.com/artwork/0A3AV>



Spider-Man | NPR

<https://www.artstation.com/artwork/KayvAW>



Android 21 | NPR

<https://www.artstation.com/artwork/nQ2PJE>



Doom 2

<https://www.artstation.com/artwork/qAZyEL>



Doom 3

<https://www.artstation.com/artwork/Oyan9w>



Batman 1.3

<https://www.artstation.com/artwork/4bR1JY>



Rash | Battletoads

<https://www.artstation.com/artwork/k4Rr0l>



Bach

<https://www.artstation.com/artwork/dOo0g1>



Bach II

<https://www.artstation.com/artwork/gJLWKG>



Sambenito

<https://www.artstation.com/artwork/1noQo8>



Esculpi2

<https://www.artstation.com/artwork/58k4AO>



Esculpi2 | 2

<https://www.artstation.com/artwork/rR68VG>



The Little Mermaid

<https://www.artstation.com/artwork/Dx495y>



Spider-Man | NPR 2

<https://www.artstation.com/artwork/OybnOy>



X-23

<https://www.artstation.com/artwork/dOEg2A>



Ryu | Street Fighter

<https://www.artstation.com/artwork/Oy2Jdw>



Evil Ryu | Street Fighter

<https://www.artstation.com/artwork/nYwkzOç>



Arkham Knight

<https://www.artstation.com/artwork/q96roL>



Harley Quinn | Sculpt

<https://www.artstation.com/artwork/8eOa56>



Harley Quinn | Pixel Art

<https://www.artstation.com/artwork/OoO8aw>



NecroWolf

<https://www.artstation.com/artwork/VgY8yb>



R. Mika | Street Fighter | Sculpt

<https://www.artstation.com/artwork/nYr4Lr>



R. Mika | Street Fighter | Sculpt Color

<https://www.artstation.com/artwork/bKAXlo>

5.4. ANEXO V – PAINTING



Aleaciones

<https://www.artstation.com/artwork/255Eq>



Nude Art

<https://www.artstation.com/artwork/qPP1L>



Self-Portrait

<https://www.artstation.com/artwork/m1nP1>



Children's Illustration

<https://www.artstation.com/artwork/znakQ>



Three Caricatures of Unamuno

<https://www.artstation.com/artwork/N8A4b>



The Love I Feel For Her | Comic Art

<https://www.artstation.com/artwork/6zvK6>



Urban SnapShots | Watercolor

<https://www.artstation.com/artwork/3BaVD>



In Memoriam: Helmut Newton | Watercolor

<https://www.artstation.com/artwork/kBmG6>



Caricatures of Cinema

<https://www.artstation.com/artwork/EJqAA>



Portraits of My Father

<https://www.artstation.com/artwork/Jzv2z>



Cars to the Watercolor

<https://www.artstation.com/artwork/Lvlqw>



Cleopatra | Concept Art

<https://www.artstation.com/artwork/qR10P>



Nude Art 49 & 55

<https://www.artstation.com/artwork/qdGqn>



Luz entre Tinieblas – Atávico Mundo | Audiovisual

<https://www.artstation.com/artwork/BLOPz>



Luz entre Tinieblas – Atávico Mundo | Illustrations

<https://www.artstation.com/artwork/l4LWk>



DesnuDos | Audiovisual

<https://www.artstation.com/artwork/oqx2W>



Joker | The Dark Knight

<https://www.artstation.com/artwork/x6R1X>



Alien (1/2)

<https://www.artstation.com/artwork/oen3O>



Alien (2/2)

<https://www.artstation.com/artwork/LGWmA>



Batman v Superman (1/3)

<https://www.artstation.com/artwork/zwYdm>



Batman v Superman (2/3)

<https://www.artstation.com/artwork/Qq4Q8>



Batman v Superman (3/3)

<https://www.artstation.com/artwork/DWPqY>



The Thing (1/3)

<https://www.artstation.com/artwork/zGObD>



The Thing (2/3)

<https://www.artstation.com/artwork/XXb3L>



The Thing (3/3)

<https://www.artstation.com/artwork/LOBW0>



Ghost in the Shell

<https://www.artstation.com/artwork/mRYbd>



Ghost in the Shell II

<https://www.artstation.com/artwork/wV6Lw>



Ghost in the Shell III

<https://www.artstation.com/artwork/IWLRk>



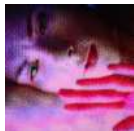
Ghost in the Shell IV

<https://www.artstation.com/artwork/NR2kq>



Velázquez

<https://www.artstation.com/artwork/8Y6kn>



Ghost in the Shell V

<https://www.artstation.com/artwork/qkxV2>



Ghost in the Shell VI

<https://www.artstation.com/artwork/l2kLG>



2B – NieR: Automata

<https://www.artstation.com/artwork/ObWny>



D.Va – OverWatch

<https://www.artstation.com/artwork/8Kwmw>



Lara Croft: Tomb Raider

<https://www.artstation.com/artwork/qqbza>



Mistral | Metal Gear Rising

<https://www.artstation.com/artwork/l0e25>



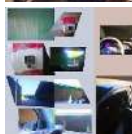
HellBlade: Senua's Sacrifice

<https://www.artstation.com/artwork/ZyqPw>



Resident Evil – Jill Valentine

<https://www.artstation.com/artwork/waxl5>



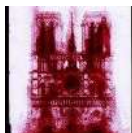
El hombre Casin invisible

<https://www.artstation.com/artwork/8ALGq>



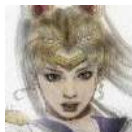
Ghost in the Shell VII

<https://www.artstation.com/artwork/o4LXB>



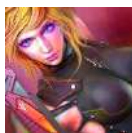
Notre Dame | 15/04/2019

<https://www.artstation.com/artwork/DxQvb0>



Sailor Moon

<https://www.artstation.com/artwork/GXqqr4>



Final Fantasy XIII | Lightning

<https://www.artstation.com/artwork/rRdJK2>



WidowMaker | OverWatch I

<https://www.artstation.com/artwork/4bqDDY>



WidowMaker | OverWatch II

<https://www.artstation.com/artwork/1nOWeZ>



WidowMaker | OverWatch III

<https://www.artstation.com/artwork/oOKDDO>



Tifa Lockhart | Final Fantasy VII

<https://www.artstation.com/artwork/L29kDr>



Ghost in the Shell VIII

<https://www.artstation.com/artwork/8laNWN>



Freyja

<https://www.artstation.com/artwork/Qzgae8>



Valkiria

<https://www.artstation.com/artwork/PmxrAy>



Grim Reaper

<https://www.artstation.com/artwork/Bm4vXA>



Grim Reaper II

<https://www.artstation.com/artwork/VdKqaR>



Grim Reaper III

<https://www.artstation.com/artwork/58xk48>



Eva

<https://www.artstation.com/artwork/ybr6eO>



Procés sense fi

<https://www.artstation.com/artwork/0Xx4qy>



Judit

<https://www.artstation.com/artwork/L2zwqk>



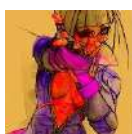
Ester

<https://www.artstation.com/artwork/lVmW0e>



Juri | LineArt

<https://www.artstation.com/artwork/RYP4Gm>



Juri | LineArt II

<https://www.artstation.com/artwork/2xPm2B>



Ghost in the Shell IX

<https://www.artstation.com/artwork/18xXW3>



Ghost in the Shell X

<https://www.artstation.com/artwork/Vq2kbn>



Ghost in the Shell XI

<https://www.artstation.com/artwork/w6ra4V>



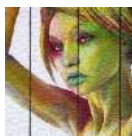
SuperGirl

<https://www.artstation.com/artwork/rA2yZm>



Spider-Gwen Stacy

<https://www.artstation.com/artwork/lxyN5V>



Catalina

<https://www.artstation.com/artwork/w65Nqw>



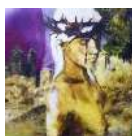
Bárbara

<https://www.artstation.com/artwork/nYL3W9>



Ghost in the Shell XII

<https://www.artstation.com/artwork/OoRllw>



Cristina

<https://www.artstation.com/artwork/NxNJxP>



Slipknot | 1/3

<https://www.artstation.com/artwork/bK4qPE>



Slipknot | 2/3

<https://www.artstation.com/artwork/Oo4Ode>



Slipknot | 3/3

<https://www.artstation.com/artwork/kDxVon>



The Thing IV | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/kDJdqj>



Alien III | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/q9Daby>



Ghost in the Shell XIII

<https://www.artstation.com/artwork/3dA1VJ>



Ghost in the Shell | Video Art

<https://www.artstation.com/artwork/3dRYwo>



Akuma | Poetic Portrait

<https://www.artstation.com/artwork/xYAZa1>



Akuma | Poetic Portrait II

<https://www.artstation.com/artwork/d0J90A>



Akuma | Poetic Portrait III

<https://www.artstation.com/artwork/Peo66o>



Akuma | Poetic Portrait IV

<https://www.artstation.com/artwork/r9AV2L>



Akuma | Poetic Portrait V

<https://www.artstation.com/artwork/NGxvJd>



Mortal Kombat X Hell Raiser | Poetic Portrait VI

<https://www.artstation.com/artwork/r9JYVO>



Mortal Kombat X Hell Raiser | Poetic Portrait VII

<https://www.artstation.com/artwork/ArZAay>



Mortal Kombat X Hell Raiser | Poetic Portrait VIII

<https://www.artstation.com/artwork/B3a908>



Mortal Kombat X Hell Raiser | Poetic Portrait IX

<https://www.artstation.com/artwork/Om3LvJ>



Mortal Kombat X Hell Raiser | Poetic Portrait X

<https://www.artstation.com/artwork/KOE6NW>



Leonardo TMNT | Poetic Portrait XI

<https://www.artstation.com/artwork/Lem2y0>



Leonardo TMNT | Poetic Portrait XII

<https://www.artstation.com/artwork/o2W6yL>



Leonardo TMNT | Poetic Portrait XIII

<https://www.artstation.com/artwork/RnzqvO>



Leonardo TMNT | Poetic Portrait XIV

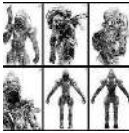
<https://www.artstation.com/artwork/aGL9vJ>



Cecilia | Censored

<https://www.artstation.com/artwork/LevnaK>

5.5. ANEXO VI – DRAWING



Man Machine | Concept Art

<https://www.artstation.com/artwork/1WWzL>



A little Girl and A Man | Concept Art

<https://www.artstation.com/artwork/D3ano>



Nude Art 90 & 91

<https://www.artstation.com/artwork/JW4N0>



Dragon Ball Z

<https://www.artstation.com/artwork/rynE2>



Heavy Soldier

<https://www.artstation.com/artwork/IYNLk>



Johnny

<https://www.artstation.com/artwork/5q2XJ>

*Jack*

<https://www.artstation.com/artwork/4gOk8>

*Tatanka*

<https://www.artstation.com/artwork/P1Xnn>

*Johnny 2*

<https://www.artstation.com/artwork/ZmXzN>

*Jake*

<https://www.artstation.com/artwork/dkq3x>

*Junk*

<https://www.artstation.com/artwork/b1Wno>

*Taima*

<https://www.artstation.com/artwork/P9rwr>

*Jaw & Juwan*

<https://www.artstation.com/artwork/40Dw4>

*Jessie & Jussara*

<https://www.artstation.com/artwork/KYObo>

*Concepts | Wild West*

<https://www.artstation.com/artwork/XZvJa>

*DesnuDos 105*

<https://www.artstation.com/artwork/rxoYe>

*Arkham Knight*

<https://www.artstation.com/artwork/01eEy>

*DesnuDos 106*

<https://www.artstation.com/artwork/vNQyx>

*Boom*

<https://www.artstation.com/artwork/aK3Jz>



Tifa, Leona & Juri

<https://www.artstation.com/artwork/8QXkn>



Asmodeus

<https://www.artstation.com/artwork/eGYdG>



Desnu2 Embruja2

<https://www.artstation.com/artwork/PmaW6y>



Desnu2 Embruja2 | 2

<https://www.artstation.com/artwork/v1AvXY>



Desnu2 Enlaza2

<https://www.artstation.com/artwork/v11Pmv>



Abadón

<https://www.artstation.com/artwork/Z55kmZ>



Cimeries

<https://www.artstation.com/artwork/JllxkA>



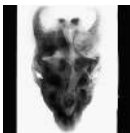
Balaam

<https://www.artstation.com/artwork/ybkQxO>



Lamashtu

<https://www.artstation.com/artwork/Bm131D>



Astaroth

<https://www.artstation.com/artwork/xzJPYX>



Bilis

<https://www.artstation.com/artwork/L23XDR>



Azazel

<https://www.artstation.com/artwork/Jl9oXv>



Damballa

<https://www.artstation.com/artwork/lVRV4O>



Abyzou

<https://www.artstation.com/artwork/4bXna2>



Behemot

<https://www.artstation.com/artwork/rR9QbE>



Satan

<https://www.artstation.com/artwork/k4E5B0>



Juri | Sketch

<https://www.artstation.com/artwork/nQ4rbr>



Juri | Sketch II

<https://www.artstation.com/artwork/zAX0qd>



Lightning

<https://www.artstation.com/artwork/0XLRA5>



Sebastián & Antonia

<https://www.artstation.com/artwork/RYJyKr>



Hera

<https://www.artstation.com/artwork/k4BPn2>



Desnu2 Insubordina2

<https://www.artstation.com/artwork/6a5RVW>



Lilith

<https://www.artstation.com/artwork/ybeGYO>



Lilith II

<https://www.artstation.com/artwork/oOqe0W>



Lilith III

<https://www.artstation.com/artwork/3oWPq2>



Justice

<https://www.artstation.com/artwork/zAqI86>



Justice II

<https://www.artstation.com/artwork/ba9BkE>



Justice III

<https://www.artstation.com/artwork/zAdrmL>



David | LineArt

<https://www.artstation.com/artwork/688dzw>



David | LineArt II

<https://www.artstation.com/artwork/VgqvZN>



Keaunu Revees | CyberPunk 2077

<https://www.artstation.com/artwork/YePRrP>



Johnny Deep

<https://www.artstation.com/artwork/nY4RR6>



Mel Gibson

<https://www.artstation.com/artwork/8erPKm>



Joaquin Phoenix

<https://www.artstation.com/artwork/q92aDP>



Jim Carrey

<https://www.artstation.com/artwork/8e1ayx>



Nicolas Cage

<https://www.artstation.com/artwork/oAZoJk>



Al Pacino

<https://www.artstation.com/artwork/v2m4r3>



Robert Pattinson

<https://www.artstation.com/artwork/D5Q8Oy>



Jared Leto

<https://www.artstation.com/artwork/q9E1NR>



Matthew McConaughey

<https://www.artstation.com/artwork/nYBRbo>



X-23 | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/q9R6XD>



Doom 4 | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/B1QZkA>



BattleToads | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/ea1XWZ>



Batman 1.4 | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/18GLAe>



Morrigan | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/bKZEIe>



Johnny 3 | Black Ink & Human Skin

<https://www.artstation.com/artwork/NxVzL1>



Colin Farrell

<https://www.artstation.com/artwork/48V6eL>



Necromancer Knight

<https://www.artstation.com/artwork/lxdVxz>



Christian Bale

<https://www.artstation.com/artwork/Oo9z1q>



The Passion of the Christ

<https://www.artstation.com/artwork/ELnrXv>



Virgilio | LineArt

<https://www.artstation.com/artwork/q9rZWL>



Hell Raiser | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/GaoYeQ>



Hell Raiser 2 | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/WKeBDQ>



Elle Fanning | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/L3AVvK>



Kill Bill | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/kDgb8I>



Kill Bill | David Carradine | Tattoo II

<https://www.artstation.com/artwork/L3nO0R>



Ronda Rousey | UFC | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/aYKNzL>



Space and Identity | I, II & III

<https://www.artstation.com/artwork/B33r1D>



Space and Identity | IV, V & VI

<https://www.artstation.com/artwork/qQ2bLe>



Body Disformia | Lust and Anger in Creation | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/RnXoZW>



The Organ of Desire | Lust and Anger in Creation | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/3qBqLq>



Peak Fertility Time, Ovulation | Lust and Anger in Creation | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/LeJmDv>



The Corpse is the Concretion of Death | Lust and Anger in Creation | Tattoo

<https://www.artstation.com/artwork/VyYYw8>



Space and Intervention | David | I

<https://www.artstation.com/artwork/QnBVOxc>



Space and Intervention | God and the Timeline | II

<https://www.artstation.com/artwork/aGbVRk>



Space and Intervention | Silent Hill | III

<https://www.artstation.com/artwork/YKo2e3>



Space and Intervention | X-23 | IV

<https://www.artstation.com/artwork/03rV3y>



Space and Intervention | Skarlet | V

<https://www.artstation.com/artwork/Ar5nZq>



Space and Intervention | Cammy | VI

<https://www.artstation.com/artwork/X1YWa0>

5.3. Índice de imágenes

Fig. 1. FRAN S CANO. SON GOKU. SCULPTURE. 2019 https://www.artstation.com/artwork/OyXo6b	8
Fig. 2. FRAN S CANO. CAMMY. SCULPTURE. 2017 https://www.artstation.com/artwork/vXBraR	8
Fig. 3. FRAN S CANO. BATMAN 1.2. SCULPTURE. 2017. https://www.artstation.com/artwork/1VGbe	8
Fig. 4. Fragmento del mapa conceptual de producción artística. 2022.	9
Fig. 5. Mapa gráfico que representa parte de las raíces de GOD VOL.1. 2022.	10
Fig. 6 FRAN S CANO. JURI TIMELAPSE. SCULPTURE. 2019. https://www.artstation.com/artwork/A9Q6Gq	11
Fig. 7. FRAN S CANO. MORTAL KOMBAT X HELL RAISER POETIC PORTRAIT VIII. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 x 30 cm. DETAIL. 2021 https://www.artstation.com/artwork/B3a908	11
Fig. 8. FRAN S CANO. BU. SCULPTURE. 2019 https://www.artstation.com/artwork/4b2N1k	13
Fig. 9. FRAN SCANO. ARTISTIC COPNCEPTION. SCULPTURE. 2017. https://www.artstation.com/artwork/yBn38	14
Fig. 10. FRAN S CANO. ARTISTIC CONCEPTION II. SCULPTURE. 2017 https://www.artstation.com/artwork/YxXqP	14
Fig. 11. FRAN S CANO. ARTISTIC CONCEPTION III. SCULPTURE. 2017. https://www.artstation.com/artwork/EgN30	14
Fig. 12. FRAN S CANO. ARTISTIC CONCEPTION IV. SCULPTURE. 2017. https://www.artstation.com/artwork/xKLWX	14
Fig. 13. FRAN S CANO. THE PASSION OF THE CHRIST. DRAWING. 2021. https://www.artstation.com/artwork/xKLWX	15
Fig. 14. FRAN S CANO. SCIENCE FICTION ART SCULPTURE. 2020. https://www.artstation.com/artwork/OnXqn5	16
Fig. 15. FRAN S CANO. SCIENCE FICTION ART SCULPTURE. 2020. https://www.artstation.com/artwork/OnXqn5	16
Fig. 16. FRAN S CANO. SCULPI2 – 2. SCULPTURE. 2020. https://www.artstation.com/artwork/rR68VG	17
Fig. 17. FRAN S CANO. 2B - NIER: AUTOMATA. DIGITAL PAINTING. 2018. https://www.artstation.com/artwork/ObWny	17
Fig. 18. FRAN S CANO. NIER: AUTOMATA. SCULPTURE. 2020. https://www.artstation.com/artwork/ykZbNx	17
Fig. 19. FRAN S CANO. JOAQUIN PHOENIX. DRAWING. 2021. https://www.artstation.com/artwork/q92aDP	20
Fig. 20. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE SPHERO, THE TIMELINE AND THE TWO SPHERES OF DEATH AND LIFE VOL.9. AUDIOVISUAL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/4X2JOn	21
Fig. 21. FRAN S CANO. GHOST IN THE SHELL. TRADITIONAL AIRBRUSH ON CANVAS AND DIGITALLY FINISHED. 2018. https://www.artstation.com/artwork/lWLRk	23
Fig. 22. FRAN S CANO. GHOST IN THE SHELL. AUDIOVISUAL. 2021. https://www.artstation.com/artwork/3dRYwo	23
Fig. 23. FRAN S CANO. GHOST IN THE SHELL. TRADITIONAL AIRBRUSH ON CANVAS AND DIGITALLY FINISHED. 2018. https://www.artstation.com/artwork/lWLRk	23
Fig. 24. FRAN S CANO. GHOST IN THE SHELL. TRADITIONAL AIRBRUSH ON CANVAS AND DIGITALLY FINISHED. 2018. https://www.artstation.com/artwork/lWLRk	23
Fig. 25. FRAN S CANO. THE THING (2/3). PAINTING. 2017. https://www.artstation.com/artwork/XXb3L	24
Fig. 26. FRAN S CANO. THE THING (2/3). PAINTING. 2017. https://www.artstation.com/artwork/LOBW0	25

Fig. 27. FRAN S CANO. CONCEPTS WILD WEST. AUDIOVISUAL. 2018. https://www.artstation.com/artwork/XZvJa	26
Fig. 28. FRAN S CANO. JUNK. GRAPHITE, WATERCOLOR, ACRYLIC, TRADITIONAL AIRBRUSH. 2018. https://www.artstation.com/artwork/b1Wno	26
Fig. 29. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE SPHERO, ENVIRONMENT & EVOLUTION VOL.8. AUDIOVISUAL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/8warXR	27
Fig. 30. FRAN S CANO. VIRGILIO LINEART. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.9 x 38 CM. 2021. https://www.artstation.com/artwork/q9rZWL	28
Fig. 31. FRAN S CANO. VIRGILIO. SCULPTURE. 2021. https://www.artstation.com/artwork/oAEwWB	28
Fig. 32. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE SPHERO, ENVIRONMENT & EVOLUTION VOL.8. AUDIOVISUAL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/8warXR	28
Fig. 33. FRAN S CANO. VIRGILIO. SCULPTURE. 2021. https://www.artstation.com/artwork/L3YrOO	28
Fig. 34. VICTORIA VESNA. BODIES INC 2.0. 3D. 1996. https://www.bodiesinc.com/index.html#section3	29
Fig. 35. FRAN S CANO. ESCULPI2. SCULPTURE. 2020. https://www.artstation.com/artwork/58k4AO	30
Fig. 36. FRAN S CANO. JILL VALENTINE RESIDENT EVIL 3. SCULPTURE. 2020. https://www.artstation.com/artwork/qAqKEe	30
Fig. 37. YOICHIRO KAWAGUCHI. THE TECHNO DEEP. 3D. 1990.	31
Fig. 38. FRAN S CANO. SILENT HILL. SCULPTURE. 2017. https://www.artstation.com/artwork/zRz14	31
Fig. 39. KARL SIMS. GALÁPAGOS. INSTALLATION. 1997.	32
Fig. 40. JANE PROPHET, GORDON SELLEY. TECHNOSPHERE. 3D. 1998.	33
Fig. 41. EVA WOHLGEMUTH. BODYSCAN, 3D. 1997.	34
Fig. 42. ALAN SONDHEIM. VELCHROIC. 3D. 2016. http://www.alansondheim.org/velchroic.mp4	34
Fig. 43. FRAN S CANO. ESCULPI2. SCULPTURE. 2000. https://www.artstation.com/artwork/58k4AO	34
Fig. 44. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE "ESFERO" ACCIDENT, EXECUTION AND ESSENCE VOL.7. AUDIOVISUAL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/o2m5vq	36
Fig. 45. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE SPHERO, THE TIMELINE AND THE TWO SPHERES OF DEATH AND LIFE VOL.9. AUDIOVISUAL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/4X2JOn	36
Fig. 46. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE SPHERO, THE TIMELINE AND THE TWO SPHERES OF DEATH AND LIFE VOL.9. AUDIOVISUAL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/4X2JOn	36
Fig. 47. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE SPHERO, THE TIMELINE AND THE TWO SPHERES OF DEATH AND LIFE VOL.9. AUDIOVISUAL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/4X2JOn	36
Fig. 48. FRAN S CANO. LILITH LINEART. DRAWING. 2000. https://www.artstation.com/artwork/ybeGYO	37
Fig. 49. FRAN S CANO. ECORCHÉ ARTISTIC ANATOMY. SCULPTURE. 2000. https://www.artstation.com/artwork/BYe2r	37
Fig. 50. FRAN S CANO. NUDE ART 90 & 91. GRAPHITE ON PAPER. 49.8 x 34 cm. 2017. https://www.artstation.com/artwork/JW4NO	38
Fig. 51. FRAN S CANO. CECILIA CENSORED. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 x 30 cm. (FRAGMENT). 2022. https://www.artstation.com/artwork/LevnaK	39

Fig. 52. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT POETIC PORTRAIT XIV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. 2022. https://www.artstation.com/artwork/aGL9vJ	40
Fig. 53. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT POETIC PORTRAIT XIV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. FRAGMENT. 2022. https://www.artstation.com/artwork/aGL9vJ	40
Fig. 54. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT POETIC PORTRAIT XIV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/aGL9vJ	41
Fig. 55. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT POETIC PORTRAIT XIV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/aGL9vJ	41
Fig. 56. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT POETIC PORTRAIT XIII. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/RnzgvO	42
Fig. 57. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT POETIC PORTRAIT XII. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/o2W6yL	42
Fig. 58. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT POETIC PORTRAIT XIV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. DETAIL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/aGL9vJ	42
Fig. 59. FRAN S CANO. LEONARDO TMNT POETIC PORTRAIT XI. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 38 X 46.9 cm. DETAIL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/Lem2y0	43
Fig. 60. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE THE COLOR THAT AFFIRMS THE MATTER, AS IF IT SURPASSED IT VOL.6. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/4XzYO4	44
Fig. 61. FRAN S CANO. DOOM. SCULPTURE. 2018. https://www.artstation.com/artwork/JY1wv	45
Fig. 62. FRAN S CANO. THE LENGEND OF ZELDA LINK. SCULPTURE. 2018. https://www.artstation.com/artwork/YlweY	46
Fig. 63. CAPTURA SOBRE EL PROCESO PICTÓRICO DE SKARLET Y AKUMA. https://www.artstation.com/artwork/r9JYVO	47
Fig. 64. MORTAL KOMBAT X HELL RAISER POETIC PORTRAIT VI. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 X 30 CM. DETAIL. 2021. https://www.artstation.com/artwork/r9JYVO	47
Fig. 65. MORTAL KOMBAT X HELL RAISER POETIC PORTRAIT VI PAINT. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 X 30 CM. LAYERS. 2021. https://www.artstation.com/artwork/r9JYVO	47
Fig. 66. FRAN S CANO. AKUMA POETIC PORTRAIT V PICTORICAL PROCESS. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 x 30 CM. 2021. https://www.artstation.com/artwork/NGxvJd	48
Fig. 67. FRAN S CANO. AKUMA POETIC PORTRAIT V PICTORICAL PROCESS. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 x 30 CM. 2021. https://www.artstation.com/artwork/NGxvJd	48
Fig. 68. FRAN S CANO. AKUMA POETIC PORTRAIT V. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 46.1 x 30 CM. DETAIL. 2021. https://www.artstation.com/artwork/NGxvJd	49
Fig. 69. SECTOR DEL PROGRAMA DONDE SE PUEDE ACCEDER A CUALQUIER PARTE DEL PROCESO DE LA OBRA.	51

Fig. 70. SECTOR DEL PROGRAMA DONDE SE PUEDE ACCEDER A CUALQUIER PARTE DEL PROCESO DE LA OBRA.	51
Fig. 71. FRAN S CANO. X-23. SCULPTURE. 2000. https://www.artstation.com/artwork/dOEg2A	51
Fig. 72. FRAN S CANO. X-23. SCULPTURE. 2000. https://www.artstation.com/artwork/RYX8ZA	51
Fig. 73. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ENCOUNTER BETWEEN TWO CAPITAL FORCES, THE SOUL AND THE BODY VOL.5. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/mzqGxe	52
Fig. 74. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ENCOUNTER BETWEEN TWO CAPITAL FORCES, THE SOUL AND THE BODY VOL.5. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/mzqGxe	52
Fig. 75. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ENCOUNTER BETWEEN TWO CAPITAL FORCES, THE SOUL AND THE BODY VOL.5. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/mzqGxe	53
Fig. 76. FRAN S CANO. FRANKENSTEIN ELECTRIC GUITAR VIDEO ART. AUDIOVISUAL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/r9Oxe2	54
Fig. 77. FRAN S CANO. FRANKENSTEIN ELECTRIC GUITAR VIDEO ART. AUDIOVISUAL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/r9Oxe2	54
Fig. 78. FRAN S CANO. DAVID TIMELAPSE. SCULPTURE. 2000. https://www.artstation.com/artwork/XBX6YD	55
Fig. 79. FRAN S CANO. DAVID. SCULPTURE. 2000. https://www.artstation.com/artwork/48XaXq	55
Fig. 80. FRAN S CANO. GUILLERMO DE BASKERVILLE THE NAME OF THE ROSE. SCULPTURE. 2018. https://www.artstation.com/artwork/ekaxY	56
Fig. 81. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE THE PASSAGE OF TIME VOL.3. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/YKxGNX	58
Fig. 82. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE – INVERTED MATTER, REMAINS ORDERING THE IDENTITY OF CHAOS – VOL.4. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/B3zRr6	59
Fig. 83. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE THE COLOR THAT AFFIRMS THE MATTER, AS IF IT SURPASSED IT VOL.6. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/4XzYO4	59
Fig. 84. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE THE PASSAGE OF TIME VOL.3. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/YKxGNX	60
Fig. 85. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE – INVERTED MATTER, REMAINS ORDERING THE IDENTITY OF CHAOS – VOL.4. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/B3zRr6	61
Fig. 86. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES VOL.1. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo	62
Fig. 87. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES VOL.1. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo	62
Fig. 88. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES VOL.1. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo	63

Fig. 89. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES VOL.1. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo	63
Fig. 90. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES VOL.1. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo	64
Fig. 91. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES VOL.1. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo	64
Fig. 92. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES VOL.1. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo	65
Fig. 93. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES VOL.1. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/3qr0Xo	65
Fig. 94. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ACCIDENT BETWEEN IDENTITIES VOL.2. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/vJxLVx	66
Fig. 95. TRES COLUMNAS SOBRE EL CONOCIMIENTO ADQUIRIDO PARA LA CREACIÓN DE AKUMA, SKARLET Y LEONARDO. Fig. 95. FRAN S CANO. ARKHAM KNIGHT. AUDIOVISUAL. 2021. https://www.artstation.com/artwork/PoLDry	67 68
Fig. 97. FRAN S CANO. HARLEY QUINN. SCULPTURE. 2021. https://www.artstation.com/artwork/8eOa56	69
Fig. 98. FRAN S CANO. ABBY THE LAST OF US 2. SCULPTURE. 2021. https://www.artstation.com/artwork/VgkZmR	70
Fig. 99. FRAN S CANO. GOD AND THE TIMELINE ENCOUNTER BETWEEN TWO CAPITAL FORCES, THE SOUL AND THE BODY VOL.5. SCULPTURE. 2022. https://www.artstation.com/artwork/mzqGxe	70
Fig. 100. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION DAVID I. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022. https://www.artstation.com/artwork/QnBVOx	71
Fig. 101. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION GOD AND THE TIMELINE II. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022. https://www.artstation.com/artwork/aGbVRk	72
Fig. 102. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION SPACE AND INTERVENTION III. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022. https://www.artstation.com/artwork/YKo2e3	72
Fig. 103. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION SPACE AND INTERVENTION X-23 IV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022. https://www.artstation.com/artwork/03rV3y	72
Fig. 104. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION SPACE AND INTERVENTION SKARLET V. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022. https://www.artstation.com/artwork/Ar5nZq	72
Fig. 105. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION SPACE AND INTERVENTION X-23 IV. WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. DETAIL. 2022. https://www.artstation.com/artwork/03rV3y	73

*Fig. 106. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION |
SPACE AND INTERVENTION| CAMMY | VI.
WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. 2022.*

<https://www.artstation.com/artwork/03rV3y>

74

*Fig. 106. FRAN S CANO. SPACE AND INTERVENTION |
SPACE AND INTERVENTION| CAMMY | VI.
WATERCOLOR, ACRYLIC, GRAPHITE ON PAPER. 30 X 46.1 cm. DETAIL. 2022.*

<https://www.artstation.com/artwork/03rV3y>

74

6. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Argan, G. C. (1991). *El Arte Moderno*. Madrid: Akal Ediciones.
- Arnheim, R. (1979). *Arte y Percepción visual*. Madrid: Alianza Forma.
- Barberá, X. M. (2010). *Conservación y Restauración de Materiales Pétreos. Diagnósticos y Tratamientos*. Valencia: Universidad Politècnica de València.
- Barker, C. (1984). *Libros de Sangre (Volúmenes I, II y III)*. United Kingdom: Sphere.
- Barker, C. (1985). *Libros de Sangre - Tomo II (Volúmenes IV, V y VI)*. United Kingdom: Sphere.
- Bauhaus, C. d. (1983). *Wassily Kandinsky*. Madrid: Alianza Forma.
- Berger, J. (2005). *Sobre el Dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili, S.L.
- Berger, J. (2009). *Desde el Taller*. Barcelona: Gustavo Gili, S.L.
- Berger, J. (2011). *El cuaderno de Bento*. Madrid: Alfaguara.
- Borja-Villel, M. J. (2001). *Permítaseme una imagen... Juan Muñoz*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Campbell, J. W. (1938). *¿Quién hay ahí?* Estados Unidos: Fantasy Books.
- Conrado Eggers Lan, V. E. (1981). *Los Filósofos Presocráticos*. Sánchez Pacheco, 81, Madrid, España.: Editorial Gredos.
- Delgado, M. (1999). *El Animal Público*. Barcelona: Anagrama.
- Delgado, M. (2011). *El Espacio Público como Ideología*. Madrid: Catarata.
- Díaz, P. R. (2021). *Restauración de Pintura Mural: Iglesia de los Santos Juanes de Valencia*. Valencia: Universidad Politècnica de Valencia.
- Eco, U. (1932). *Il nome della rosa*. Turin, Italia: Bompiani.
- Falconer, D. (2013). *El Hobbit - II - Criaturas y Personajes*. Barcelona: Minotauro.
- Falconer, D. (2013). *El Hobbit - III - Arte y Diseño*. Barcelona: Minotauro.
- Falconer, D. (2014). *El Hobbit - IV - Armas y Vestuario*. Barcelona: Minotauro.
- Falconer, D. (2014). *El Hobbit - V - Arte y Diseño*. Barcelona: Minotauro.

- Falconer, D. (2015). *El Hobbit - VI - El Arte de la Guerra*. Barcelona: Minotauro.
- Feldman, D. (1995). *Species*. Estados Unidos: MGM Home Entertainment.
- Freud, S. (1966). *El malestar en la cultura*. Madrid: Alianza editorial.
- Freud, S. (2013). *Tótem y Tabu*. Madrid: Alianza Editorial.
- Gómez, F. P. (2012). *Análisis de la forma y sistemas de representación*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Goyer, C. N. (2008). *Batman - The Dark Knight*. Chicago: DC - Warner Bros - Legendary Entertainment - Syncopy Films - DC Entertainment.
- Gurrionero, M. G. (2013). *El Papel del Terror en la Sociedad*. Madrid: Maia Ediciones.
- H.P., L. (1980). *En la cripta*. Madrid: Alianza editorial, S.A.
- H.P., L. (2014). *El que susurra en la oscuridad y otros relatos del ciclo blasfemo de Cthulhu*. C/ Gran Vía 69 28013 Madrid: Madrid.
- H.P., L. (2018). *La Llamada de Tchulu*. Rosellón, 186, 5º - 4ª. 08008-Barcelona, España.: Editorial del Nuevo Extremo S.L.
- Heller, E. (2000). *Psicología del color*. Barcelona: Ute Körner Literary Agent.
- Hesse, H. (1927). *El Lobo Estepario*. Barcelona: Edhasa.
- Itô, K. (1995). *Ghost in the Shell*. Estados Unidos: Pal Pictures.
- Jelinek, E. (2008). *La Muerte y la Doncella I-V*. España: Pre-Textos.
- Kafka, F. (2017). *La Metamorfosis*. España: La Libsa.
- Koenigswald, G. H. (1960). *Historia del hombre*. Móstoles (Madrid): Alianza Editorial Club Internacional del libro.
- Lee, A. (2010). *El Señor de los Anillos*. Barcelona: Minotauro.
- López, L. F. (2008). *El Estuco en la Restauración de Pintura sobre Lienzo. Criterios, materiales y procesos*. Valencia: Universidad Politècnica de València.
- López, L. F. (2020). *Introducción a la conservación y restauración de papel*. Valencia: Universidad Politècnica de València.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*. Hohenzollernring 53, D-50672 Köln: Taschen.

- Misseri, S. C. (1994). *El Valor de las Obras de Arte*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Moure, G. (2006). *Gordon Matta-Clark*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Nen, D. L. (2020). *Leonardo Da Vinci - La Aventura Anatómica*. Barcelona: Larousse.
- Nietzsche, F. (2004). *Fragmentos póstumos*. Madrid: ABADA EDITORES, S. L.
- O'Bannon, D. (1979). *Alien*. 20th Century Fox.
- Olivares, R. (2012). *EXIT #48 - Belleza artificial*. Madrid: Proyectos Utópicos S.L.
- Pacheco, R. L. (2014). *Arte Contemporáneo y Restauración o cómo investigar entre lo material, lo esencial y lo simbólico*. Madrid: Tecnos (Grupo Anaya, S. A.).
- Panafieu, J.-B. d. (2007). *Evolución*. Italia: Blume.
- Pérez, C. G. (1992). *Velázquez - Técnica y Evolución*. Madrid: Museo del Prado.
- Poe, E. A. (1970). *Cuentos, 1*. Madrid: Alianza Editorial.
- Poe, E. A. (1970). *Cuentos, 2*. Madrid: Alianza Editorial.
- Reina, C. d. (1569). *La Biblia | Antgvo y Nuevo Testamento*. Salt Lake City, Utah, E. U. A.: La Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días.
- Sartre, J. P. (1938). *El Ser y la Nada, Ensayo de Ontología Fenomenologica*. Francia: Éditions Gallimard.
- Sartre, J. P. (1946). *A puerta cerrada; La Puta Respetuosa*. Argentina, Buenos Aires.: Losada.
- Sartre, J. P. (2011). *La Náusea*. España: Alianza Editorial.
- Shelley, M. (1944). *Frankenstein*. Barcelona: La Pléyade.
- Tarantino, Q. (2009). *Malditos Bastardos*. Travessera de Gràcia, 47-49- 08021. Barcelona: Random House Mondadori, S. A.
- Ullman, H. (2009). *Atlas de Anatomía*. China: H.F. Ullman.
- Viñas, S. M. (2018). *La Restauración del Papel*. Madrid: Tecnos (Grupo Anaya, S. A.).

Wilde, O. (2016). *El Retrato de Dorian Gray*. Maison Carrée c/Ramal, 48 07730 Alayor - Menorca, Islas Baleares, España.: E. Robsy.