



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

CONAMO. Interpretación artística de la infancia en los
2000 y su relación con la tecnología.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Coves del Amo, María

Tutor/a: Rodríguez León, Alejandro

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

“Todos los adultos fueron al principio niños (aunque pocos de ellos lo recuerdan)” cita Antoine de Saint-Exupéry en El Principito. ¿Cuándo es el momento exacto en el que un adulto pierde la creatividad? Cuando cogemos un lápiz y trazamos una línea, sabemos la dirección y el motivo de esta, si el soporte sobre el que la trazamos es el correcto y por qué hemos decidido coger dicho lápiz. Cuando un niño pinta la pared de su casa, ninguno de éstos motivos está presente.

Este proyecto pretende indagar en el valor artístico que esconde un dibujo infantil y la importancia de la necesidad que tiene un niño de plasmar de manera inocente en un papel el complejo mundo que les rodea. Además, esto irá acompañado de una investigación sobre la infancia en la generación de los 2000 y cómo la emergente revolución tecnológica influyó en esta, ya que antes de que eclipsara todas las demás formas de entretenimiento, hubo un momento en el que tecnología y humanidad convivieron en perfecto equilibrio.

PALABRAS CLAVE: Nostalgia, dibujo infantil, tecnología, libro de artista, gráfica, cybercore.

ABSTRACT

“All adults were at first children (although few of them remember it)” quotes Antoine de Saint-Exupéry in The Little Prince. When is the exact moment in which an adult loses creativity? When we take a pencil and draw a line, we know the direction and reason for it, if the support that we draw is correct one and why we have decided to take said pencil. When a child paints the wall of his house, none of these reasons are present.

This project aims to investigate the artistic value hidden in a child's drawing and the importance of a child's need to innocently capture on paper the complex world that surrounds them. Additionally, this will be accompanied by an investigation into childhood in the 2000s generation and how the emerging technological revolution influenced it, since before it eclipsed all other forms of entertainment, there was a time when technology and humanity coexisted. in perfect balance.

KEYWORDS: Nostalgia, child's drawing, technology, artist's book, graphic, cybercore.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por darme un lápiz de pequeña y a mí misma por no soltarlo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS.....	6
2.1. Objetivos generales.	6
2.2. Objetivos específicos.....	6
3. METODOLOGÍA.....	7
4. MARCO TEÓRICO	8
4.1. La importancia del dibujo infantil.....	8
4.2. Tecnología e infancia en los 2000.	12
4.3. Referentes.	16
4.3.1. Referentes conceptuales.	16
4.3.2. Referentes visuales. Web 2.0.....	18
5. DESARROLLO DEL PROYECTO	21
5.1. Ideación.	21
5.1.1. Bocetos y lluvia de ideas.....	21
5.1.2. Recopilación de materiales.....	22
5.2. Elaboración.	23
5.2.1. Edición de imágenes.....	23
5.2.2. Diseño y justificación de las páginas.	25
5.2.3. Maquetación y pruebas.....	27
5.3. CONAMO. Resultados finales.	28
5.3.1. Impresión y encuadernación.....	28
5.3.2. Fotografías finales.....	29
6. CONCLUSIONES	38
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	39
8. REFERENCIAS.....	42
8.1. Bibliografía.	42
8.2. Otros TFG	44
9. ANEXOS	46

1. INTRODUCCIÓN

“CONAMO” es un proyecto que consiste en crear una obra que recoja, a través del collage de imágenes y elementos simbólicos de toda una generación, una visión del pasado y de cómo la tecnología se fue adentrando progresivamente en nuestra infancia.

Vivimos en un mundo de constante cambio, en el que los avances en cuanto a tecnología y sociedad son muchos y muy continuos, donde evolucionan de una manera tan fugaz que en ocasiones parece que nos quedemos atrás. Aun así, existe una necesidad independiente al tiempo que pase que es la que siente un niño por plasmar de diferentes maneras el mundo complejo que les rodea.

Este proyecto pretende profundizar en la infancia e importancia del dibujo infantil y en cómo la tecnología pasa a ser parte de nuestra vida centrándonos especialmente en la generación de los 2000, ya que esta fue la que experimentó la época dorada del crecimiento tecnológico, en la que cada vez se iban implementando nuevos dispositivos electrónicos e iban incorporándose en nuestra vida cotidiana. Lo que comenzó como las películas en VHS o “ver un ratito de tele si te portas bien” se fue convirtiendo, poco a poco y a la vez de manera frenética, en una parte fundamental del entretenimiento durante la infancia y adolescencia de las siguientes generaciones.

Pero, ¿cuáles son las consecuencias de este cambio? ¿cómo ha ido evolucionando a través de los años? Si bien conoceremos los beneficios de crecer rodeados de aparatos electrónicos, también abordaremos la problemática que supone el hecho de la “infancia digitalizada” que estamos observando en las últimas generaciones, donde al niño se le pone ante una pantalla antes de aprender a escribir y poco a poco ésta va sustituyendo todo tiempo de ocio que hemos conocido.

A pesar de esto, la obra no busca demonizar este cambio sino centrarse en el momento preciso en el que tecnología e infancia convivían en perfecta armonía, cuando una pantalla no era sinónimo de individualismo sino una oportunidad más de interacción social y un potenciador de la creatividad del niño. Todo a través de un libro de artista que abordará estos temas mediante un lenguaje visual único, que con influencias de diferentes estéticas digitales como el vaporwave o el frutiger aero, buscará transportar al espectador a esos recuerdos y momentos de nuestra infancia que, de algún modo u otro, todos llevamos dentro con cierta nostalgia.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivos generales.

Utilizando las diferentes herramientas aprendidas en asignaturas relacionadas con el diseño gráfico/editorial, la edición fotográfica y el libro de artista, se pretende crear una obra que recoja los conceptos anteriormente mencionados creando una estética visual adecuada para ello.

2.2. Objetivos específicos.

- Investigación.

Para profundizar en la teoría del proyecto, se procederá a hacer una búsqueda a través de libros, citas, películas, artículos y TedTalks que ahonden en la importancia del dibujo infantil y la influencia que supuso la era digital en la creatividad y desarrollo del niño, las consecuencias y comparaciones a cómo esta está integrada en la infancia actual. Todo ello también respaldado por una encuesta de opinión personal.

- Experimentación.

Disfrutar del proceso de creación permitiéndome experimentar durante el proceso del collage de las páginas y edición de los elementos a colocar, creando a partir de una idea general lo que me pide la estética y no de un boceto con resultado y disposición concreto.

- Indagar en aspectos personales.

Realizar una búsqueda en mis propios recuerdos y experiencias a la hora de elaborar el guion visual basándome en mis propios cuadernos y dibujos y recopilando objetos e información con ayuda de mis padres para introducir un pedazo de mí en la obra y sentir durante el proceso la nostalgia que quiero transmitir de lo que ya creía olvidado.

3. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo los objetivos anteriormente planteados, es necesario seguir una metodología o “método proyectual”. Tal y como dice Munari (1983, 18), *“El método proyectual consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo”*.¹

El autor defiende que, tanto en el ámbito artístico como en otros ámbitos, es necesario seguir un método antes de proyectar una idea. Es decir, que en base a la propia experiencia del creador se tiene que trazar un plan de investigación (en cuanto a materiales, referentes, procedimiento...) antes de llevar a cabo la idea para evitar futuros inconvenientes que puedan suponer una pérdida de tiempo si no se planean con anterioridad.

En mi caso, el proyecto partía de la necesidad de reflejar la nostalgia de la infancia. Antes de llevarlo a cabo, hice una investigación sobre diferentes proyectos y referentes que habían tratado un tema similar al que yo quería abordar para visualizar los diferentes enfoques creativos que cada uno había aportado y las diferentes técnicas bajo las que habían desarrollado estos proyectos.

A la hora de elaborar las diferentes ideas creativas que pasaban por mi mente, pasando desde pinturas, composiciones, instalaciones y serigrafía, decidí decantarme por la idea de crear un libro de artista, ya que este formato era el que más se ajustaba a lo que quería transmitir tanto por la estructura narrativa en forma de secuencia que me permitía contar una historia que el espectador iba descubriendo a medida que pasaba las páginas como por la cantidad de obra que quería hacer, la cual no se hubiese ajustado de manera eficiente al tiempo del que disponía para realizar el proyecto si hubiese decidido utilizar otro método.

Además, tras indagar en las diferentes maneras que tenían los artistas de tratar la infancia y la nostalgia descubrí que había algo que faltaba en ellas que en cambio sí que veía en la mía: la incorporación de la tecnología. Por lo que decidí enfocar el trabajo a la infancia de los años 2000 y a cómo vivió mi generación la creciente incorporación de la era digital que íbamos experimentando como se adentraba en nuestras vidas de manera sutil.

Antes de comenzar con el diseño de las páginas, decidí recopilar todo aquello que me fuese útil para comenzar, como: escaneado de dibujos, fotografías, escritos, capturas de pantalla y demás elementos que pudiesen servir como

¹ Bruno Munari, 1983, ¿Cómo nacen los objetos? Publicado en Barcelona por la Editorial Gustavo Gili (pag. 18-34).

contenido. A la hora de abordar el proyecto, comencé a diseñar las páginas (algunas por separado, otras en conjunto) de manera libre para probar diferentes estilos y maneras de edición fotográfica. Una vez establecida la estética visual que quería conseguir, realicé una serie de bocetos concretos en cuanto a diseño de las páginas, disposición y orden de estas para proceder a una creación ordenada y concretada de la obra, en la que alguna página o elemento podía variar, pero donde la base del contenido ya era fija.

Al tratarse de una creación editorial, cabe mencionar la importancia a la hora de decidir elementos como el tipo papel, el formato del libro, los colores a usar, la elección tipográfica según la temática del libro, la encuadernación y el carácter visual de las fotografías o elementos que acompañan al texto (Munari, 1983, 34).

Una vez tenido todo esto en cuenta, se pudo llevar a imprimir y realizar la encuadernación con éxito. Acompañando al libro de una caja de metacrilato previamente cortada y grabada con cortadora láser en los talleres de la facultad.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. La importancia del dibujo infantil.

Ya lo decía Picasso, *“Me tomó cuatro años aprender a pintar como Rafael, pero me llevó toda una vida aprender a pintar como un niño”* pero, ¿qué es lo que nos resulta tan fascinante a los adultos de estos garabatos?, ¿por qué, aún intentando imitarlos, no conseguimos transmitir lo mismo que cuando lo dibuja un niño? Para hablar de la importancia del dibujo infantil, me basaré principalmente en una serie de conceptos expuestos por Jacqueline Goodnow en *El dibujo infantil*, libro publicado por la Editorial Morata en 2001.

Goodnow es una psicóloga actualmente catedrática en la Escuela de Ciencias de la Conducta en Sydney cuya investigación se centra en el desarrollo cognitivo, la cultura y el pensamiento humano.

En este libro se estudia el comportamiento diario del niño enfocando el punto de atención en los dibujos que comienzan a garabatear desde pequeños y cómo estos van evolucionando a medida que avanza el tiempo, convirtiéndose cada vez en trazos más complejos conforme el niño va adquiriendo habilidades cognitivas.²

² Las habilidades cognitivas son entendidas como *operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución.* (Rigney, 1978:165).



Fig.1. Dibujo familia.



Fig.2. Dibujo interpretación familia.

Goodnow (2001, 12) defiende el dibujo infantil como “forma de expresión en un mundo complejo, como ejemplo de comunicación, como índices del tipo de sociedad en la que vivimos, como recuerdos de inocencia e inspiración, como signos de desarrollo intelectual”.

Cuando un niño comienza a expresarse mediante lápiz y papel, en la mayoría de los casos intentará reflejar elementos que conoce y forman parte de su vida cotidiana como pueden ser la familia, una casa, el sol o un árbol. Esto es un reflejo de como el infante va organizando un esquema en su cabeza del mundo y realidad que le rodea.

Por otra parte, Mateo (2013, 17) afirma que *“por medio de los dibujos el niño logra expresar su estado psicológico y bienestar emocional, es además un medio de socialización con los demás (...) A través del dibujo de los niños, los mismos pueden decir lo que sienten, ya que éste les permite hacer relación entre su mundo interno y su mundo exterior”* que es algo que también defiende Cambier (1992, 11) cuando expresa el dibujo como *“un símbolo de comunicación entre el mundo interior y el mundo exterior. Un lenguaje (...) que en ocasiones su significación escapa tanto al dibujante como al espectador”*.

Estas ideas defienden que el dibujo, además de representar el entorno y la realidad del niño, sirve también como método de expresión de sus propios pensamientos e interpretaciones sobre cómo se percibe el mundo. Esta idea se desarrolló durante la década de 1930, cuando se estableció una diferencia entre dibujar lo que se ve y lo que se conoce, es decir, entre un dibujo que representa “lo que hay” y otro que representa “lo que debería haber ahí”. En el segundo el niño no solo plasma la realidad sino que la interpreta, añadiendo al dibujo su opinión personal (que se puede ver condicionada por elementos como su estado emocional, entre otros).

Para poner ejemplos de ambos casos, me gustaría presentar mis propios dibujos; ambos presentan el mismo concepto: mi familia, pero la manera en la que está representada es diferente.

En el primer dibujo (Fig.1.) se observa como se plasma de manera realista a ésta, tanto por los miembros que se presentan como sus proporciones en relación a las proporciones reales, la ropa que llevan y la organización del espacio en cuanto a la “línea base”.

“En los adultos, la horizontal es la típica base o “suelo”. Los niños, sin embargo, no siempre observan este marco de referencia. Unos dibujarán a todos los miembros de una familia de pie sobre una base común, pero otros los situarán

Etapas del dibujo infantil

GARABATEO

REALISMO FORTUITO

REALISMO FRUSTRADO

REALISMO INTELLECTUAL

REALISMO VISUAL



Fig.3. Etapas del dibujo infantil.
Elaboración propia.

Fig.4. Ejemplo de realismo frustrado.

de modo que, a nuestros ojos, los dejarían flotando en el aire (Fig.2.)” Goodnow (2001, 17).

Como podemos apreciar en la segunda imagen (Fig.2.), no existe una línea base concreta sobre la que se apoyan las personas, sino que están sostenidas en el aire. Esto se debe al carácter imaginativo de este segundo dibujo, donde también se presentan los mismos miembros de la familia pero se añaden variaciones en éstos como alas, coronas o flores.

Al mismo tiempo, no se respetan las proporciones de la misma manera que en el anterior dibujo, además de que se le añade un quinto miembro que parece ser un ángel, que se debe a una creencia inculcada por mi abuela y la religión de que “hay un ángel que nos protege y nos acompaña”. Lo que nos deja claro que, a diferencia del primero que se ajusta a “lo que es”, en éste dibujo se plasma “lo que creemos que es” basado en nuestra propia experiencia y creencias.

Una vez tenido en cuenta el significado e importancia que tiene el dibujo infantil, cabe mencionar las fases de este según los estudios de Luquet (1913) (Fig.3.) que menciona Antonio Almagro.³

- **Garabateo.** Es la etapa en la que se asientan las bases motoras, donde se reproducen trazos que reflejan el movimiento de la mano. Durante esta etapa se asientan los primeros conceptos del dibujo como pintar dentro del lienzo, explorar diferentes materiales y pasar de las manos al lápiz.
- **Realismo fortuito.** Conforme va evolucionando la etapa del garabateo, el niño puede interpretar en las formas que ha creado objetos y figuras. Se trata de generar similitudes entre el garabato aleatorio y la realidad sin haberlo planificado.
- **Realismo frustrado.** Aquí el niño ya sabe lo que pretende dibujar, en los trazos se puede ver una interpretación clara de lo que pretende representar, aunque se trate de figuras desproporcionadas que carecen de atención al detalle y aparecen flotando en el aire. (Fig.4.)
- **Realismo intelectual.** En esta etapa no se dibuja lo que se ve sino lo que se sabe de manera sintetizada. Es muy común que en estos dibujos aparezcan los personajes alineados en la base del papel o se dibujen los rayos del sol, los pies en horizontal o las raíces de las plantas.

³ Almagro García,A. *Evolución del dibujo infantil según diversos autores*, publicado por la Universidad de Cádiz, 2007 (Tema 4, Pág 2).

- **Realismo visual.** En esta etapa ya se comienza a dibujar de manera más realista, atendiendo al modelo y la perspectiva.

Tal y como hemos visto, el dibujo infantil es más que un trazado de garabatos encima de un soporte, es una expresión del mundo que les rodea gracias al cual quedan plasmadas todas estas fases en las que el niño va interpretando de diferentes maneras la realidad en la que vive a medida que va creciendo.

Como dice la UNESCO (1979) *“las artes constituyen un factor educativo indispensable para el desarrollo completo de la personalidad y un medio poderoso para el conocimiento más profundo de la realidad”*. Y es que, la creatividad que la expresión plástica conlleva supone un pilar fundamental en diferentes tipos del desarrollo del infante:

- En el **desarrollo emocional** ya que los dibujos surgen de la necesidad de expresión del niño, que muchas veces aprende a manifestar sus emociones de esta manera antes que incluso escribir o hablar.
- En el **desarrollo intelectual** al considerarse la expresión plástica como un juego de simbolización, que supone un proceso fundamental para impulsar el avance intelectual del niño (Piaget⁴, 1946). Además de que se aprende a aplicar conceptos como perspectiva, espacio y proporciones.
- En el **desarrollo creativo**, al considerarse el dibujo (además de como una representación de la realidad) como una manera de expresión propia en la que el niño interpreta esta realidad como quiere, creando e imaginando escenarios en su mente que luego plasma en el papel.

Volviendo a la pregunta de la que parte toda esta reflexión, un dibujo infantil resulta tan interesante porque es difícil de imitar, y es difícil de imitar porque, independientemente de la práctica y experiencia que tengamos, nunca volveremos a poder interpretar la realidad con la inocencia con la que lo hace un niño.

⁴ Jean William Fritz Piaget (1896-1980) fue un psicólogo, epistemólogo y biólogo suizo, reconocido por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría cognitiva constructivista del desarrollo de la inteligencia.



Fig.5. Porcentajes y gráficas del uso de internet en menores en 2014, España. (Culturaltic, a partir de datos del INE.)

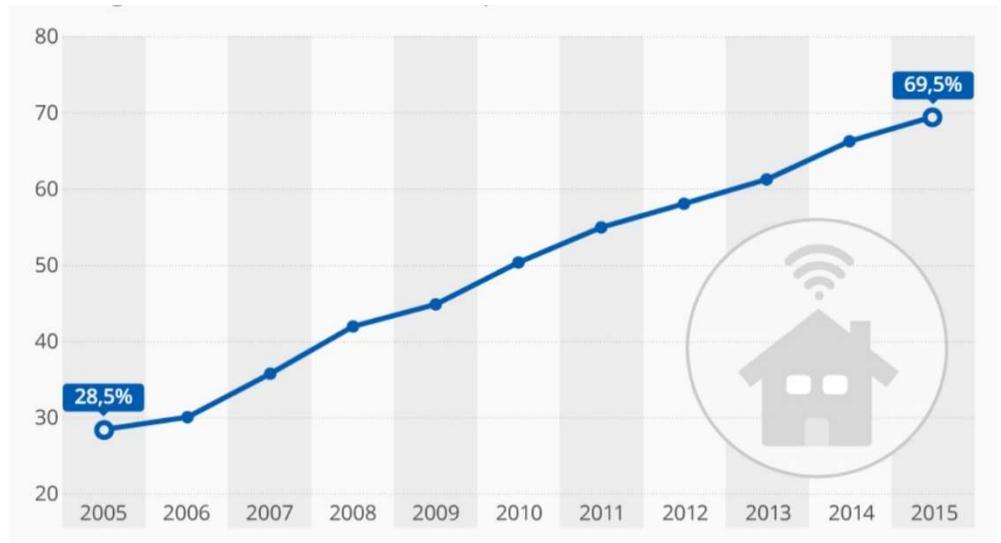


Fig.6. Porcentaje de hogares con conexión a internet en España durante 2005-2015. (Statista)

4.2. Tecnología e infancia en los 2000.

Vivimos en la era digital. Durante los últimos 20 años nos hemos visto expuestos a un crecimiento exponencial de las nuevas tecnologías. Tal y como podemos ver en la gráfica (Fig.6.), el porcentaje de hogares con conexión a internet ha aumentado de manera considerable, pasando de un 28,5% en 2005 a un 69,5% en 2015, que aún fue aumentando conforme avanzaron los años.

El auge de la tecnología durante esta época nos fue acostumbrando a convivir con ella y que esta fuese adoptando cada vez un papel más importante en nuestros medios de entretenimiento. Es así como en 2014, alrededor de 2.500.000 niños entre 10 y 15 años ya éramos usuarios de internet y disponíamos de, al menos, un ordenador (Fig.5.).

Y así ha sido desde entonces, lo que comenzó siendo como televisión, cintas VHS, DVD's, música en mp3 y consolas pasó a compactarse todo en un mismo aparato que te permitía disponer de todas aquellas cosas a la vez: el teléfono móvil, un dispositivo que se fue popularizando entre la población y que cada vez niños más pequeños iban adquiriendo.

Pero, ¿qué papel tuvo la tecnología en nuestra infancia?, ¿cómo ha ido evolucionando con el tiempo?, ¿cuáles son los beneficios y problemas que supuso este cambio?

Si bien es cierto que es fácil echarnos las manos a la cabeza cuando oímos cómo estas cifras se disparan frenéticamente con el paso del tiempo, la tecnología trae consigo grandes **beneficios**.

- El beneficio principal del uso de internet es que supone **un acceso fácil y sencillo a cualquier rama de conocimiento** que se quiera obtener. Aunque esto en ocasiones suponga un arma de doble filo debido a la

desinformación que hay, es cierto que nunca hemos tenido una facilidad tan grande al conocimiento como lo tenemos hoy en día, lo cual nos resulta de gran utilidad siempre y cuando se tenga sentido crítico y se consulten fuentes fiables.

- Otro de los grandes beneficios de internet es que este es un **canal de comunicación** con cualquier parte del mundo. Gracias a herramientas como videollamadas o mensajes instantáneos, podemos comunicarnos con facilidad con aquellas personas que se encuentran lejos, lo que supondría una dificultad y un gran gasto de tiempo como de dinero si este no existiera.
- Se ha convertido en una **herramienta de apoyo educativo**. Al introducir tabletas, ordenadores o pizarras electrónicas se consigue un aprendizaje más interactivo, divertido y dinámico que logra llamar la atención del alumno. Además, existen aplicaciones que sirven para realizar ejercicios de apoyo del contenido que se imparte en las clases, mediante las cuales se puede adaptar la dificultad de los ejercicios al nivel de cada alumno.

El problema principal es que en la mayoría de casos no se hace un uso adecuado y responsable de estas, y se puede observar como van sustituyendo cualquier otro método de entretenimiento. Debido a esto, se ha demostrado que existen otras muchas **consecuencias negativas** de la tecnología (especialmente de internet) que también debemos tener en cuenta.

- El principal problema y más común es la **adicción**, al incrementar el número de aparatos electrónicos y al ser un generador de serotonina y dopamina instantáneo, muchos padres que carecen de tiempo para aplicar una atención adecuada a sus hijos deciden darles una pantalla desde bien pequeños para que así se entretengan fácilmente.

Un estudio demuestra que *“Los niños en edad primaria consumen un promedio de 7,5 horas diarias de tecnologías del entretenimiento y el 75% de ellos tienen televisión en su cuarto. Ya no hay conversación entorno a la cena, sustituida por la gran pantalla.”* (Fundation, 2010, 45).

Además, cabe mencionar el término de Atención Parcial Continua, que se denomina como *“un permanente estado de atención que persigue una vigilancia constante, motivado por no perder nada de información”* (Stone, 1998) o lo que hoy en día conocemos como FOMO (*Fear Of Missing Out*).

My dopamine receptors when I'm trying to watch the birth of my son but there's no subway surfers gameplay in the background



gen z driving to school every morning:



Fig.7. Captura de pantalla “Memes” sobre el Déficit de Atención de la Generación Z.

Este miedo a estar perdiéndote algo cuando apagas el teléfono es el culpable de que se pase tanto tiempo en él y una de las principales causas de adicción a la tecnología.

- El abuso de dispositivos electrónicos puede incluso suponer un **retraso en el desarrollo motriz** del menor. Al contrario que otros juegos, los aparatos digitales solo requieren uno o dos dedos para desplazarse sobre la pantalla lo que implica que los niños no construyen músculos necesarios en manos y dedos impidiendo así desarrollar de manera adecuada diferentes conexiones neuronales.

Tal y como dice el último informe de Spitzer (2013):

Uno de cada tres niños ya utiliza dispositivos móviles antes de aprender a hablar, estudios han descrito una serie de perjuicios de esta afición, que van desde problemas de postura, hasta retraso en el desarrollo del lenguaje o la escritura.

- Otra de las consecuencias más notorias que hemos podido observar en los últimos años es su relación con el **crecimiento exponencial del Déficit de Atención (TDAH)**, que es uno de los trastornos psicológicos más frecuentes en la edad infantil.

Existe un paralelismo claro entre este crecimiento y la transformación hacia un mundo online. Como hemos comentado antes, la adicción a la dopamina que generan los dispositivos electrónicos hace que nos acostumbremos a recibir estos estímulos de manera rápida y automática, extrapolando esta necesidad al resto de ámbitos de nuestra vida y generando desinterés y falta de atención por aquello que no nos genera la satisfacción a la que estamos acostumbrados.

Este fenómeno afecta a tanta gente que hay miles de imágenes humorísticas al respecto que hablan de la necesidad que siente la generación que ha crecido con tecnología por consumir diferentes tipos de contenido a la vez para concentrarse. (Fig.7.)

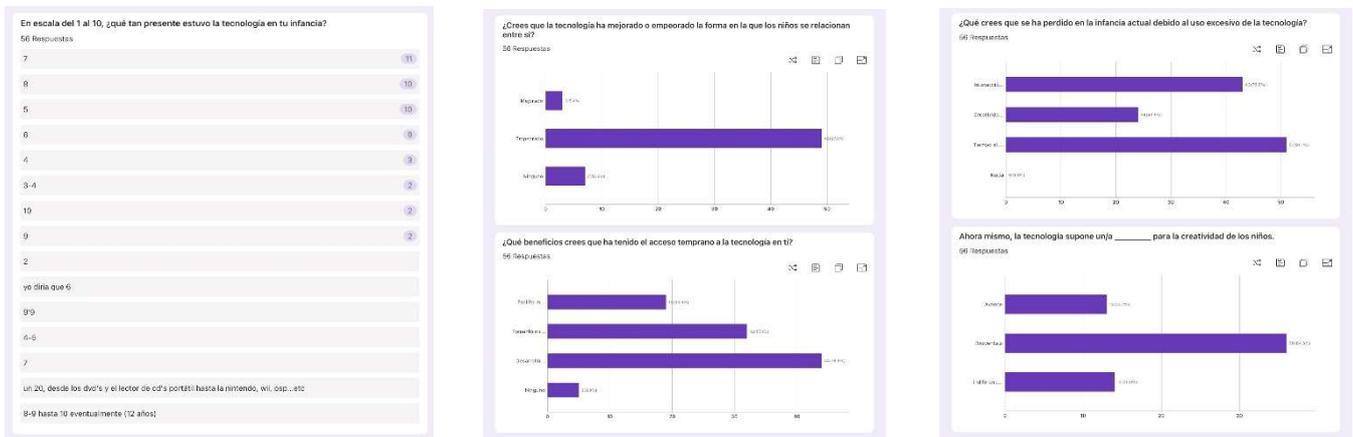


Fig.8. Resultados encuesta sobre Infancia y tecnología en los 2000. Elaboración propia.

Para ahondar en cómo mi generación experimentó la introducción de la tecnología en su infancia, decidí realizar una encuesta en Google Forms que se centrara en preguntas sobre cómo esta estaba integrada en sus vidas y de qué manera, cuáles eran sus principales medios de entretenimiento y su opinión personal sobre cómo lo digital afectó a nuestra generación en comparación a las generaciones actuales; realizando así un pequeño estudio que aborda de manera más específica el tema a tratar. (Fig.8.)

Las conclusiones a las que se han llegado en base a los resultados son las siguientes:

- La tecnología comenzaba a formar parte de nuestras vidas, pero no suponía el entretenimiento principal ni mucho menos. Los encuestados resaltan juegos como los cromos, los tazos, las peonzas, el pilla pilla o el escondite como su principal tiempo de ocio, que iba compaginado de ratos de televisión en casa, películas o consolas de manera ocasional.
- Se considera que la tecnología influía de media un 7/10. Aunque esta estaba presente, era de manera superficial al disponer de un tiempo limitado de ésta.
- Se utilizaba la tecnología de una manera más interactiva que ahora. Por ejemplo, había una serie de juegos populares en el momento para los que necesitabas estar junto a la otra persona si querías ejercer el modo multijugador como Mario Kart, Mario Bros, Just Dance, Wii Sports o Pictochat (una herramienta de la Nintendo DS mediante la que solo podías chatear si te encontrabas a un rango de cinco metros de la otra persona).
- La mayoría considera que la tecnología tuvo un impacto mayoritariamente positivo en sus vidas, ayudándoles a fomentar su creatividad e interés por el mundo o sirviendo como un medio más para

interactuar con sus amigos, pero todos coinciden que esto es debido a que el uso era limitado. Ahora en cambio, al haber aumentado el tiempo de uso y suponiendo este su ocio principal, sí que se han visto afectados por problemas de atención, insomnio, dificultades sociales o ansiedad.

- El 100% ve un cambio en cuanto a como influye la tecnología en la infancia actual; cada vez el tiempo de exposición en pantalla es más largo y desde una edad más temprana, y los niños adoptan estas diferentes pantallas como su juego principal. El 80% lo considera un cambio negativo.
- El 87,5% coincide en que la tecnología ha empeorado la manera en la que los niños se relacionan entre sí. Suponiendo una pérdida de tiempo al aire libre para el 91,1%, una dificultad en la interacción social para el 78,8% y considerándose que ahora mismo la tecnología supone una desventaja en la creatividad de los niños para un 64,3%.

Tal y como hemos visto, la tecnología no es algo positivo o negativo en sí misma, sino que depende de su correcto uso que esta nos de más beneficios que inconvenientes. Lo que sí ha quedado claro es que la larga exposición que existe actualmente a las pantallas conlleva un peligro hacia la integridad de la infancia. Como hemos podido comprobar, cuando su uso era moderado, de carácter social y se compaginaba con otras actividades lúdicas, esta no era más que un impulsor de la creatividad del niño. Tecnología e infancia sí son compatibles.

4.3. Referentes.

4.3.1. Referentes conceptuales.

Dentro de esta clasificación se incluyen algunos referentes de gran importancia que han investigado y tratado el tema de la infancia y la tecnología.

4.3.1.1. Paul Klee.

Paul Klee (1879-1940) fue un artista suizo alemán cuyo estilo, aunque difícil de clasificar, se aproxima a vanguardias como el expresionismo o la abstracción y se caracteriza por el uso de colores vivos y formas libres.

En 2008 se realizó una exposición en el Centro Atlántico de Arte Moderno titulada *La infancia en la edad adulta* (Fig.9.). En ella se recogen una colección de dibujos, acuarelas, óleos y marionetas que pretende evocar lo que pervive de un niño en la edad adulta.



Fig. 9. *Pequeño paisaje de invierno con esquiadores*, Paul Klee (1924). Obra de la exposición *La infancia en la edad adulta* en el CAAM.

Klee pretende acercarnos a la niñez de una manera sutil, entendiendo la importancia de la etapa infantil y los vestigios que quedan de ella en su obra. Nos enseña esto a través de los medios gráficos que utiliza en su obra como el mundo en pequeña escala, la línea como símbolo o la relación con la música, el teatro y la naturaleza.

Esta es la magia que consigue su obra; transportarnos su propia infancia interpretada a través de la forma, el trazo y el color, sin necesidad de hacerlo de manera literal.



Fig.10. *Insula Dulcamara*, Paul Klee (1938). 46,5 x 61,5cm.

4.3.1.2. Joan Miró.

Joan Miró (1893-1983) fue un pintor, escultor, grabador y ceramista barcelonés catalogado entre las ramas del surrealismo y la abstracción, aunque también mostró influencias del fauvismo, el cubismo y el art naif.⁵

El interés principal de su obra se centra en explorar el subconsciente de “lo infantil”, ya que él asemejaba el subconsciente y lo automático a un campo de juegos propio de su infancia.

Es en París cuando queda fascinado por el poder de lo onírico, y decide “asesinar” con los métodos tradicionales de la pintura que antes conocía. Así. En 1924 firma el Manifiesto Surrealista e incorpora a su obra (que cada vez va volviéndose más abstracta, simple e infantil) elementos como formas automáticas infantiles, signos caligráficos y colores y formas primarias.

Miró explora la infancia acercándose a la libertad de formas, colores y automatismo de trazos que tiene un niño a la hora de dibujar. Viendo este proceso más como un juego que como un trabajo.



Fig. 10. *Constelaciones en el amor de una mujer*, Joan Miró (1940). 43 x 38 cm.

⁵ La denominación art naif nace del francés *naïf* (“ingenuo”) y se trata de una corriente artística caracterizada por la ingenuidad, espontaneidad, colores brillantes, carencia de perspectiva y autodidactismo de los creadores.

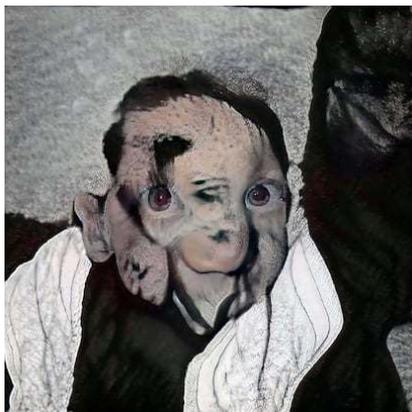


Fig. 11 y 12. Fragmentos de la serie “Frenografias” de Joan Fontcuberta en coautoría de Pilar Rosado (2021).

4.3.1.3. Joan Fontcuberta.

Joan (1955) es un artista contemporáneo catalán de proyección internacional. Se dedica investigar, tanto de manera teórica como a través de la fotografía, la imagen y su capacidad de representar y suplantar el mundo real.

Su producción artística se caracteriza por el uso de herramientas informáticas en el tratamiento de sus imágenes, creando una narrativa conceptual en la que juega con la realidad del espectador, creando una verosimilitud entre la tecnología y el arte que conocemos.

Gracias a la asignatura de Libro de Artista, tuve la oportunidad de asistir a una conferencia de Fontcuberta en el auditorio de la UPV, donde me resultó impactante y novedosa la manera que tiene el artista de darle una vuelta a lo que conocemos como fotografía y utilizar la Inteligencia Artificial a su favor.

En esta conferencia mostró sus “Frenografias” (Fig.11.), una obra que parte de retratos de enfermos mentales realizados por el doctor Joan Obiols, posteriormente digitalizados en un ordenador que combinó aleatoriamente los píxeles de estos retratos para crear nuevos rostros imaginarios o “nemotipos”⁶. Las imágenes monstruosas de rostros desfigurados que el ordenador generaba en el proceso es lo que cautivó a Fontcuberta al ver una similitud con los rostros de Picasso o Francis Bacon.

“De fotos enfermas a fotos fantasmales”, dice el artista.

4.3.2. Referentes visuales. Web 2.0.

Cuando hablamos de Web 2.0 o Arte 2.0, utilizamos este término para englobar las diferentes estéticas que parten del *net-art*, un arte que se apoya en las posibilidades tecnológicas que ofrece lo digital e Internet normalmente con una visión nostálgica.

Este tipo de estética se caracteriza por su fugacidad e inmediatez, ya que se suele tratar de imágenes digitales que se comparten por medio de blogs o redes de manera efímera.

Al tratarse de Internet, todo va mucho más rápido que en la vida real, por lo que existen miles de categorías, subcategorías y estilos que entran dentro de esta estética, que resumiremos sintetizando en los siguientes grupos:

⁶ Este neologismo, “nemotipos”, es un término acuñado por su comisario que se aplica para nombrar a cualquiera de sus series anteriores donde se generaba una imagen por algoritmos o softwares específicos.



Fig.13. Cybercore, autor desconocido.

Fig. 14. Frutiger Aero, autor desconocido.

4.3.2.1. Cybercore.

También llamado como Y2K Futurism, el Cybercore es una estética nacida en el año 2000 que se centra en el uso de la tecnología desde un punto de vista futurista, indicando un brillante optimismo hacia la nueva era que supuso el cambio al siglo XXI.

Fue una estética que abarcó desde diseño hasta música, moda y mobiliario. La caracterizan los elementos de ciencia-ficción, el VHS, las composiciones estridentes y los colores azulados, violetas y plateados.

Esta estética cibernética tiene similitudes con el retrofuturismo y el vaporwave, como la añoranza al pasado y las representaciones de un futuro que nunca llegó.

4.3.2.2. Frutiger aero.

Cuando apareció Windows Vista (2007) esta fue acompañada de Windows Aero, su interfaz gráfica. La estética “aero” se caracterizó por una experiencia visual de ventanas translúcidas, colores vivos y efectos gráficos de múltiples funcionalidades. El nombre “Frutiger Aero” es acuñado por Sofi Lee en 2017 como combinación entre la estética aero y la tipografía Frutiger (que era muy popular en esa época).

El Frutiger Aero nació durante la década de los 2000 bajo la necesidad de las empresas de introducir una imagen novedosa, atractiva y accesible de la tecnología, utilizando diseños modernos y orgánicos asociados con elementos humanistas como la naturaleza, el vidrio, el agua y el aire.

Así, el estilo se caracteriza por las texturas brillantes, colores como blanco azul y verde, transparencias, peces y burbujas; generando unas escenas que combinaban naturaleza y tecnología.

El Frutiger Aero tiene diferentes vertientes estéticas como Frutiger Metro, Technozen, Web 2.0 Gloss, Helvetica Aqua Aero y Frutiger Eco.



Fig.15. Portada del álbum *Floral Shoppe* de Macintosh Plus (2011).

Fig.16. Portada de álbum *Neo Miami* de Macintosh Plus (2011).

4.3.2.3. Vaporwave.

La estética Vaporwave nace a principios de 2010 como un género musical de atmósfera nostálgica y surrealista, compuesto por música electrónica y samples manipulados.

Este género y estilo visual que le acompañaba se popularizó de manera masiva en la cultura de Internet, pasando de ser una experiencia musical a un movimiento estético al completo, abarcando todo un mundo audiovisual.

Resulta complicado establecer una definición concreta del Vaporwave, ya que resultan escasos los estudios e investigaciones académicas sobre las corrientes artísticas en la era digital al ser estas mayoritariamente producidas en masa por creadores anónimos.

Adam Harper describe el Vaporwave como *“Una importante dimensión estética en su arte visual y en los textos que lo acompañan (escritos completamente en mayúsculas), que da vida a sus contextos imaginarios a través de referencias a los mundos del shopping, los negocios y la tecnología digital de fin del siglo XX, que recuerdan a los primeros días de computadora personal y la conectividad a Internet”* (2017: 18).

En 2011, Macintosh Plus alias “Vektroid” publica su álbum *Floral Shoppe* (Fig.15.) de manera gratuita y ocultando su identidad. Esta publicación reúne tanto musical como visualmente todas las características del Vaporwave, pudiendo decir que es la artista de mayor relevancia dentro de este género.

Bebiendo del CityPop Japonés, el Glitch Art y la estética de los 80 e Internet, el Vaporwave se caracteriza como un collage con base de luces y colores neón, pasteles o iridiscentes donde se mezclan elementos de arte clásico con diseño gráfico digital, ventanas emergentes, palmeras, coches deportivos y paisajes nocturnos que carecen de presencia humana.

Esta amalgama de elementos pretende recoger la artificialidad de Internet, la nostalgia por lo pasado y la añoranza del futuro que lo digital nos prometió y quedó en el camino; una sensibilidad por la nada, por lo obsoleto y la adaptación a esa carencia junto a la glorificación de lo fracasado y olvidado. (Mórtola, 2018: 38).

Este fracaso tecnológico también queda reflejado en su similitud con “Vaporware”, término que se utiliza para identificar productos que estaban en desarrollo pero nunca llegaron al mercado o quedaron obsoletos (Blánquez, 2018).



Fig.17. “ipaintpaintingsinpaint”, Vivmoe, 70x100cm (2024). Fragmento de edición de 20 ejemplares de impresión sobre bastidor posteriormente pintado a mano.

Un gran ejemplo de artista contemporáneo actual que abarca toda esta narrativa de Web 2.0 es Cory Arcangel. Con su obra, el artista explora la relación entre tecnología y cultura pop normalmente apropiándose de elementos digitales y modificándolos para transmitir un mensaje, como podemos ver en la Figura 18.

Por otro lado tenemos a Vivmoe, una artista independiente y autodidacta actual que mediante su obra (Fig. 17.) expresa la distorsión de la realidad debida a la carga sensorial provocada por la cultura digital, e invita al espectador a reflexionar cómo la absorción en línea influye en la comprensión del mundo que le rodea.



Fig.18. *Mig 29 Soviet Fighter Plane, Clouds and OSX*, Cory Arcangel, London Lisson Gallery, instalación de dimensiones variables (2005).

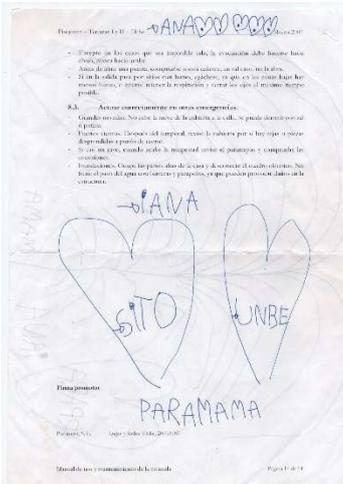
5. DESARROLLO DEL PROYECTO

5.1. Ideación.

Durante esta primera fase se establecerá la idea o tema principal del que parte el proyecto junto a los diferentes medios que se valorará usar. Mediante una serie de bocetos, descartes, prueba y error, se llegará al concepto final para posteriormente desarrollar.

5.1.1. Bocetos y lluvia de ideas.

El proyecto comenzó en noviembre de 2023 a partir de la idea de plasmar de alguna manera el recuerdo y cómo este transforma la percepción de la realidad, enfocado a la melancolía de la pérdida de momentos que ya no volverán o que ya no podrán acontecer. Para ello, realicé una serie de bocetos de las técnicas que quería usar, que iban desde pintura hasta cianotipia o fotografía.



Una vez establecido el tema a tratar: un libro de artista sobre la infancia de los 2000 y su relación con la tecnología, faltaba disponer de los materiales con los que se iba a tratar a la hora de hacer el diseño.

Aprovechando un viaje a mi ciudad natal, recurrí al archivo familiar buscando entre las fotos, dibujos, juguetes, agendas y cuadernos. Y en base a la idea que tenía, fui haciendo una selección de posibles elementos que me servirían para trabajar más tarde, guardándolos en cajas y fundas de plástico para que no se dañasen al transportarlos de vuelta a Valencia.

Una vez escogidos los documentos gráficos, se marcaron las páginas precisas y se escanearon dibujos, libretas, fotografías y demás elementos útiles para hacer collage.

Para los elementos digitales que se querían incorporar a la hora de editar las imágenes se utilizaron capturas de pantalla y fotografías de bancos de imágenes gratuitos de internet.

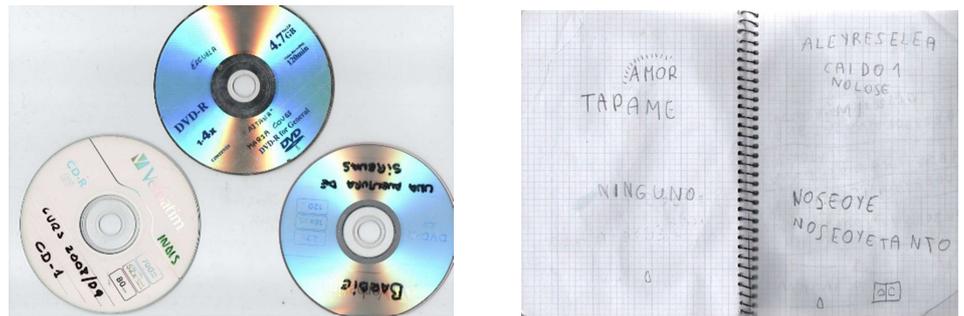


Fig.24, 25 y 26. Escaneados de papeles, CDs y cuadernos.

5.2. Elaboración.

En este proceso es donde se lleva a cabo el desarrollo principal del proyecto: se escanea y descarta material, se editan las imágenes y se compone diseñando la maqueta del libro siguiendo la estética visual apoyada en un moodboard.

5.2.1. Edición de imágenes.

Comenzando con la edición de fotografías, utilicé principalmente las herramientas de Procreate y Photoshop. El proceso fue el mismo en todas, primero fui seleccionando las zonas que quería recortar, coloqué un fondo de grid tras la imagen y ajusté las curvas y el equilibrio de color para lograr el resultado deseado. Posteriormente, añadí un efecto de rotura y diferentes PNG creados por mí. (Fig. 27, 28 y 29).



Fig.27. Ejemplo de fotografía editada. Tamaño A4.

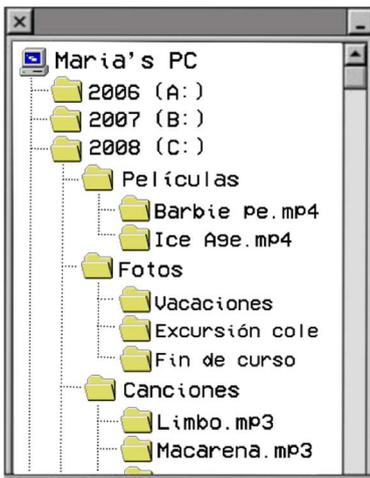


Fig.28. Ejemplo de PNG creado para incluir en una imagen. Uso de fuente gratuita “VCR OSD Mono” descargada en Dafont.

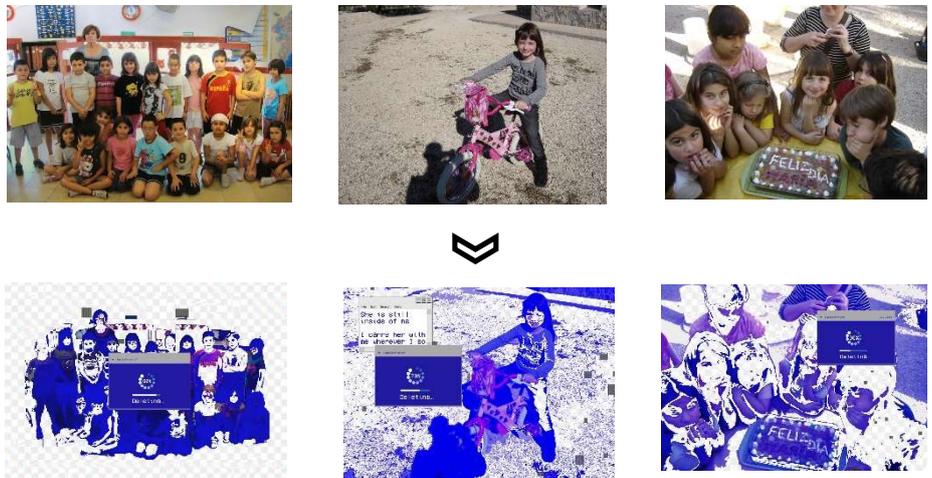


Fig.29. Comparación imágenes antes y después de ser editadas. Tamaño A5.

Para complementar la parte de fotografía quise elaborar páginas en las que tuviese más protagonismo el dibujo infantil, de manera que comencé superponiendo las imágenes que había escaneado de mis dibujos y cuadernos, recortando los fragmentos que me interesaban y jugando con el modo de las capas y las curvas para cambiar el color. (Fig. 30, 31 y 32).



Fig.30, 31 y 32. Páginas compuestas principalmente por dibujo infantil. Tamaño A4.



Fig.33. Imagen compuesta por captura de pantalla, PNGs, texto escrito y dibujo. Doble página, A4 horizontal.

Seguido de esto y para darle relevancia a lo tecnológico, utilicé capturas de pantalla de ventanas de ordenador, galería y notas de iPhone como base de la imagen. Posteriormente las intervine con dibujos, PNGs creados en Procreate, texturas, imágenes escaneadas o notas de cuadernos con el mismo procedimiento de edición y recorte de las demás páginas. (Fig.33.)

Aquí, los dibujos y elementos generados a mano pasan cada vez más a un segundo plano como metáfora de que, conforme el niño va creciendo, la tecnología va tomando más relevancia en su vida dejando atrás todas las demás cosas.

La portada del libro nos recibe con la pantalla de bienvenida de un ordenador antiguo que nos pregunta dónde hemos estado todo este tiempo.

En el primer pliego aparece un texto escrito a modo de Data Base con la letra de Time de Pink Floyd, una canción que refleja el paso inevitable del tiempo. Junto a esto, una página de bienvenida cargada de elementos que nos evocan a un tiempo atrás solapada por un papel vegetal que nos avisa de que el mundo que conocíamos ya no existe.

Seguimos la narrativa con el siguiente pliego, una amalgama de dibujos y libretas solapadas con algún que otro elemento que nos evoca a lo digital, junto a un pliego escrito por un niño que nos manda un beso.

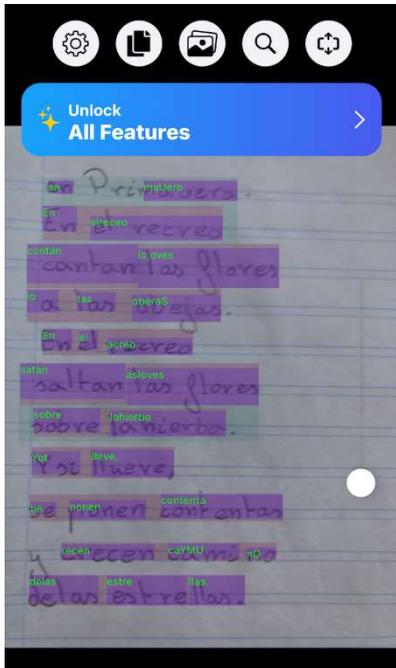
A continuación, vemos dos imágenes que reflejan una comparación entre lo analógico y lo digital, con un carrete de cámara en la galería del móvil y una lista de la compra escrita sobre la aplicación de notas como metáfora de las pequeñas cosas que van desapareciendo con el tiempo eclipsadas por la tecnología.

En el siguiente pliego, comenzamos a ver cómo cada vez los elementos hechos a mano tienen menos relevancia o casi imperceptible. Aparece una pantalla de ordenador con ventanas abiertas que nos enseñan cómo el almacenaje es distinto; los álbumes de fotos, cintas VHS y discos de música pasan a ser archivos JPG, MOV y mP3 almacenados en una misma pantalla.

Siguiendo esta rama argumentativa, se refleja cómo el avance tecnológico fue tan rápido que incluso los CD's que comprimían estas fotos comenzaron a quedar obsoletos debido a que se incorporaron cámaras en los teléfonos.

En el siguiente pliego vemos una serie de imágenes glitcheadas que se van borrando, ya que al tener siempre a mano un dispositivo que podía hacer fotos con facilidad, estas se comienzan a almacenar de manera acumulativa quedando guardadas en una galería que en contadas ocasiones se volverá a mirar, perdiendo así su valor y además tomando el riesgo de que ese dispositivo colapse o desaparezca en cualquier momento.

A continuación, vemos una serie de ventanas emergentes de Paint que se solapan entre sí con dibujos extraídos de cuadernos como analogía de cómo la tecnología ha ido influyendo en el arte. Cada vez se va popularizando más el dibujo digital e incluso el emergente arte hecho con inteligencia artificial, lo cual supone un cambio radical dentro de la idea tradicional del arte seguido de un cuestionamiento del mundo de la academia artística tal y como la conocemos.



El último pliego nos enseña el dibujo infantil desde un punto de vista digitalizado, simulando aplicaciones de proceso de reconocimiento que traducen los elementos y texto del papel tan solo con enfocarlos con la cámara (Fig. 36.) Junto a esto, un texto escrito en PictoChat que dice: me alegro de haber tenido infancia antes de que la tecnología la hiciese desaparecer.

Para cerrar el libro, en la contraportada aparece un poema de Luis García Montero que hace alusión a cuando la nostalgia que uno siente por el pasado le hace transportarse ahí a modo de ensoñación

*“me dicen no te duermas,
no te duermas aquí,
que podrías quedarte congelado.”*

5.2.3. Maquetación y pruebas.

Tras tener la composición del libro clara y para llevarlas a imprimir, es preciso seguir una maquetación previa de las páginas dependiendo del modo de encuadernación.

En mi caso contaba con un total de ocho páginas a doble cara en A5 para las imágenes, cuatro folios de papel vegetal A5 y dos páginas extra para desplegarlos demás elementos. Para aprovechar la máxima cantidad de papel y al tratarse en su mayoría de formatos A5, decidí hacer la maquetación en formato A4 y componer las imágenes en el orden correspondiente para después guillotinar.

Para ello elaboré un esquema en papel ayudándome de un prototipo a pequeña escala del libro, sirviéndome de ejemplo para no equivocarme a la hora de numerar las páginas y para colocar todos los elementos adicionales de manera eficaz en la menor cantidad de espacio posible.

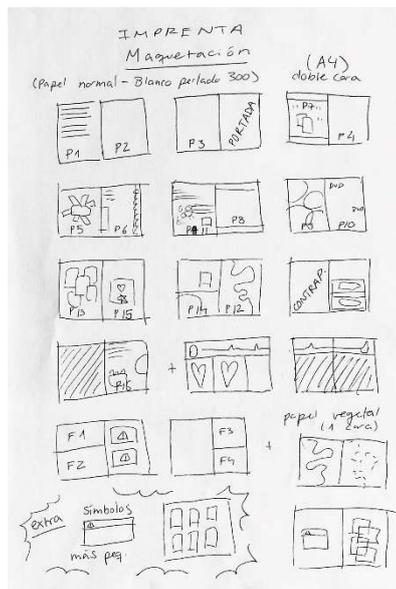


Fig.36. Captura de pantalla aplicación reconocimiento de texto.

Fig.37. Esquema de maquetación.



Fig.38. Ejemplo de páginas maquetadas para llevarlas a imprimir.



5.3. CONAMO. Resultados finales.

5.3.1. Impresión y encuadernación.

Una vez maquetado y guardado en PDF, fui a la imprenta y elegí el papel. Tomé la opción del papel blanco metalizado de 300 gramos para el cuerpo del libro ya que quería que las páginas tuviesen un grosor que les diese consistencia y rigidez.

Además de esto escogí papel vegetal en vez de acetato para conseguir ese efecto translúcido, y papel estucado mate de 200 gramos para el desplegable (ya que si el grosor de este era muy rígido sería complicado de doblar y se quebraría el papel).

Una vez impreso y guillotinado procedí al montaje o “encuadernación”.

Para seguir con la estética del libro, escogí un archivador tamaño A5 transparente con detalles metalizados y un cierre. En el interior, opté por introducir las páginas en fundas de plástico y perforé los elementos y desplegable de distintos tamaños para introducirlos en las anillas del archivador. Finalmente, con unas pinzas de acero coloqué los últimos detalles.

A la hora de elaborar la caja y una vez más con el objetivo de continuar con la estética de transparencias, escogí dos planchas de metacrilato. Con la ayuda de MakerCase hice los planos de cada superficie, luego llevé el archivo al Laboratorio de Gráfica de la universidad y con la láser corté y grabé la portada y contraportada de la caja que más tarde monté.

El tipo de encuadernación fue escogido con meticulosidad porque quería reflejar ese aspecto infantil utilizando algo tan común como el típico archivador que usan los niños en la escuela. Al ser tanto este como la caja transparente y estar grabada, se crea este efecto de transparencia y capas que nos evoca a la gráfica digital.

Sirviendo también como metáfora: aunque el uso de tecnología a temprana edad nos parezca algo en lo que proyectamos confort y seguridad, ésta no deja de ser una ventana a través de la que el mundo es testigo de algo tan privado y genuino como es la infancia.

Fig.39. Proceso de montaje de la caja.

5.3.2. *Fotografías finales.*



Fig.40. Plano general libro y cubierta.



Fig.43. Fotografía pliego 1.



Fig.41 y 42. Planos detalle pliego 1.

Fig.44. Fotografía pliego 2.



Fig.45. Fotografía pliego 3.



Fig.46. Planos detalle pliego 4.



Fig.47. Fotografía pliego 4.

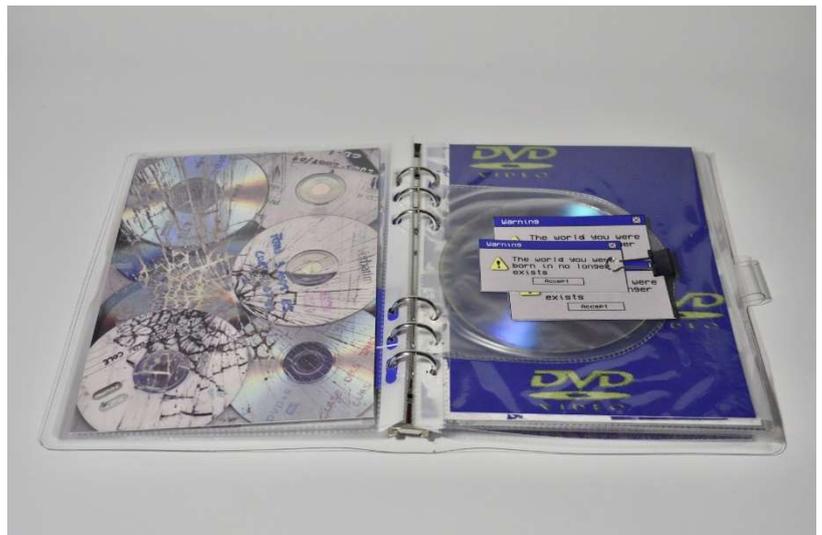


Fig.48. Fotografía pliego 5.



Fig.49. Plano detalle pliego 5.



Fig.50. Plano detalle pliego 6.

Fig.51. Fotografía pliego 6.

Fig.52 y 53. Detalle desplegables pliego 6.

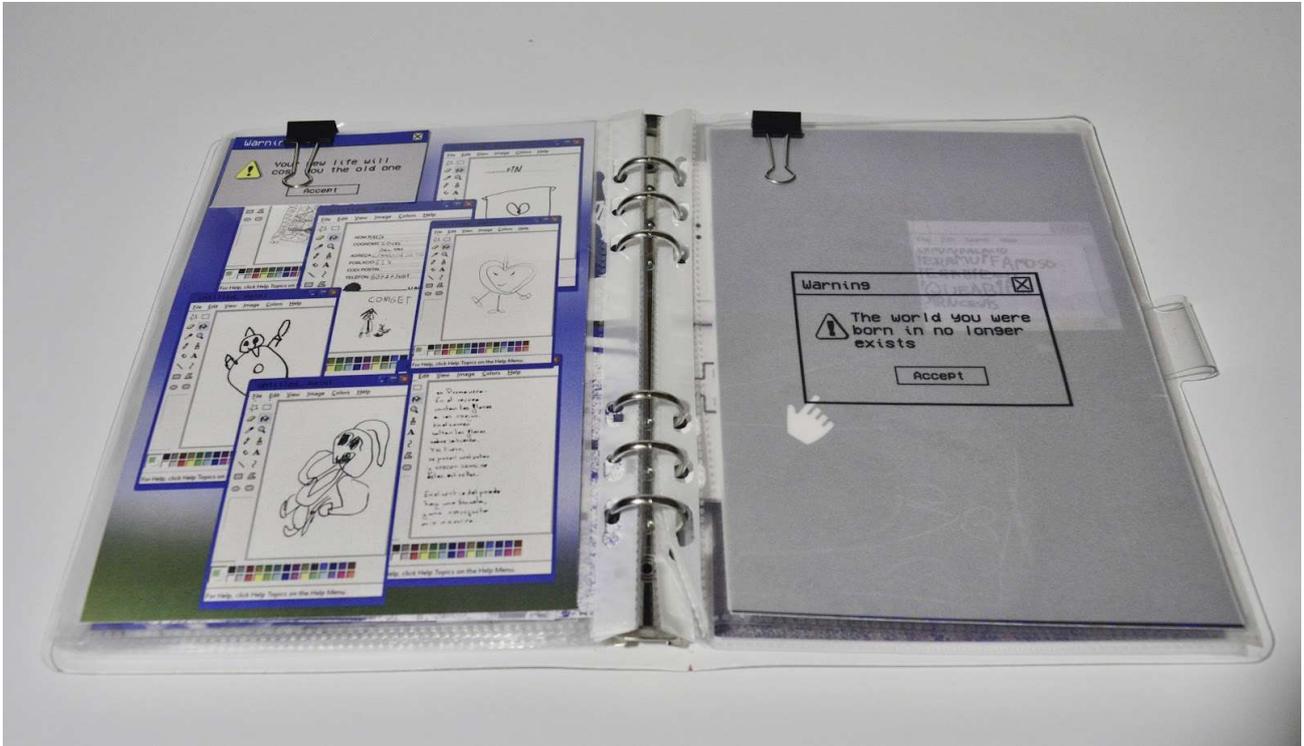


Fig.54. Fotografía pliego 7.

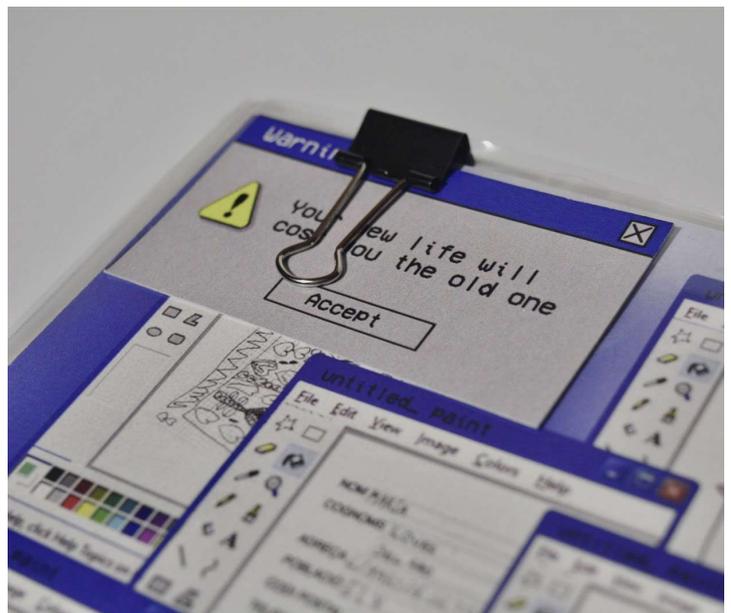


Fig.55 y 56. Planos detalle pliego 7.



Fig. 57. Fotografía pliego 8.

Fig.58 y 59. Planos detalle pliego 8.



Fig. 60. Fotografía contraportada.



Fig. 61. Plano general libro y caja.

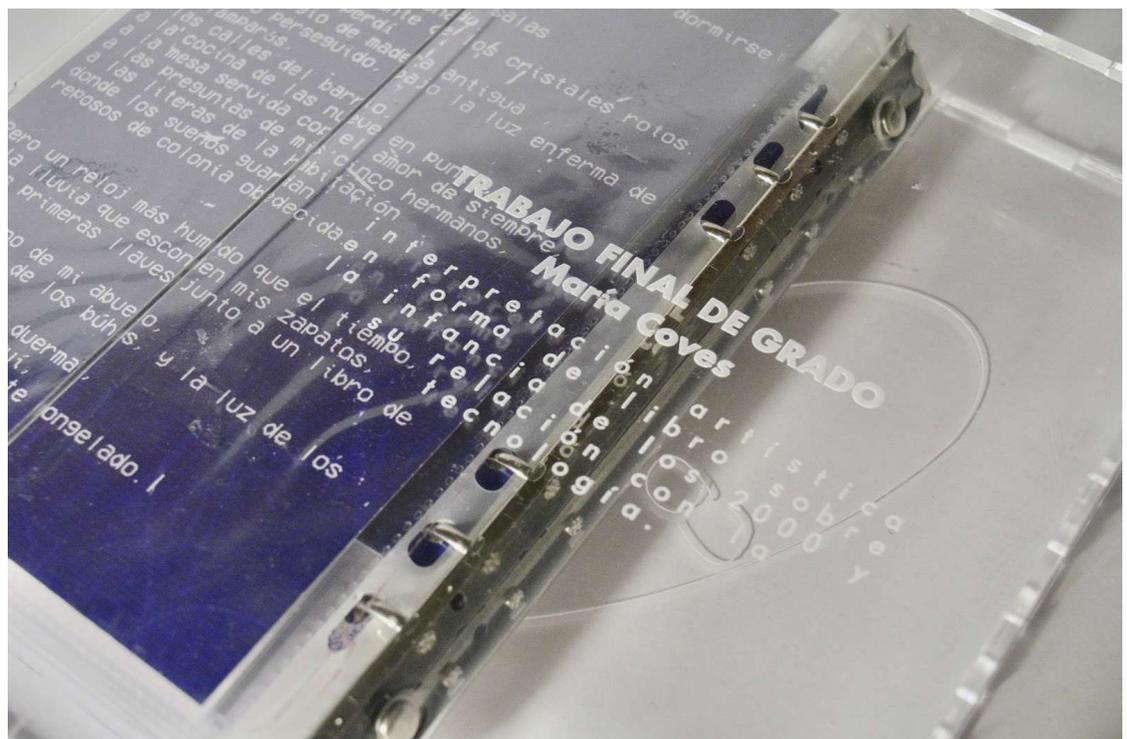


Fig. 62. Plano detalle texto grabado.



Fig. 63. Plano general libro abierto y caja.

6. CONCLUSIONES

En síntesis, considero que se han logrado los objetivos del proyecto con éxito. A través de una investigación sobre cómo de importante es el dibujo en la infancia y qué papel tuvo la tecnología en esta, se ha logrado establecer un marco teórico que refleja el contexto de una generación bombardeada por el crecimiento digital junto con sus respectivos beneficios y consecuencias.

Además, se ha logrado establecer una estética visual que recoge esta iconicidad cibernética a la que los niños en los 2000 estaban expuestos para crear un libro de artista que refleja toda una narrativa de nostalgia por una era que ya no existe. Narrativa que intercala la infancia tradicional, reflejada en el dibujo y escritos a mano, con las nuevas maneras de expresarlo que la tecnología nos otorgaba y otorga a día de hoy.

Así mismo, se ha cumplido con el objetivo de explorar aspectos personales ya que los elementos e imágenes tratadas en el libro son de archivo personal.

En cuanto al proceso del trabajo, se han aplicado las habilidades y competencias aprendidas en el Grado de Bellas Artes, especialmente en las asignaturas cursadas de diseño y libro de artista. La edición, composición, maquetación y manera de proyectar una idea en forma de libro han sido conceptos fundamentales para un resultado gratificante.

El mayor inconveniente a nivel metodológico considero que ha sido el tiempo y la indecisión a la hora de idear el proyecto, ya que se invirtió mucho tiempo en obtener una idea concisa que resultase gratificante y se divagaron muchas técnicas y posibilidades para finalmente llegar al formato de libro.

A pesar de ello y a nivel personal, estoy muy satisfecha con el resultado del trabajo ya que se ha logrado exactamente aquello previamente planteado. Considero además que se han explorado técnicas y maneras de crear nuevas con la ilusión de una niña por conocer el mundo, indagando y aprendiendo de la cultura digital y disfrutando del proceso de aprendizaje y creación.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Dibujo familia. (9)

Fig.2. Dibujo interpretación familia. (9)

Fig. 3. Etapas del dibujo infantil. Elaboración propia. (10)

Fig. 4. Ejemplo de realismo frustrado. (10)

Fig. 5. Porcentajes y gráficas del uso de internet en menores en 2014, España (Culturaltic, a partir de datos del INE). Fuente: <http://www.culturatic.es/2014/12/menores-de-15-anos-y-mayores-de-65-cada-vez-mas-habituales-en-internet.html> (12)

Fig. 6. Porcentaje de hogares con conexión a internet en España durante 2005-2015 (Statista) Fuente: <https://es.statista.com/grafico/6671/7-de-cada-10-hogares-tienen-internet-en-espana/> (12)

Fig. 7. Captura de pantalla "Memes" sobre el déficit de atención de la Generación Z. Fuente: <https://www.tiktok.com/@willypthegoat?lang=es> (14)

Fig. 8. Resultados encuesta sobre infancia y tecnología en los 2000. Elaboración propia. (15)

Fig. 9. *Pequeño paisaje de invierno con esquiadores*, Paul Klee (1924). Obra de la exposición La infancia en la edad adulta en el CAAM. Fuente: <https://www.arteinformado.com/agenda/f/la-infancia-en-la-edad-adulta-6503> (16)

Fig. 10. *Insula Dulcamora*, Paul Klee (1938). 46,5 x 61,5 cm. Fuente: <https://www.paulklee.net/insula-dulcamara.jsp> (17)

Fig. 11. Constelaciones en el amor de una mujer, Joan Miró (1940) 43 x 38 cm. Fuente: <https://historia-arte.com/obras/signos-y-constelaciones-enamorados-de-una-mujer> (17)

Fig. 11 y 12. Fragmentos de la serie "*Frenografías*" de Joan Fontcuberta en coautoría de Pilar Rosado (2021). Fuente: <https://www.thenewbarcelonapost.com/los-monstruos-de-joan-fontcuberta/> (18)

Fig. 13. Cybercore, autor desconocido. Fuente: https://aminoapps.com/c/aesthetics-community-1/page/blog/cybercore/BQqg_kjgFwud3YWIDXz67dRPWL4l6BEdQgM (19)

Fig. 14. Frutiger Aero, autor desconocido. Fuente: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Frutiger_Aero (19)

Fig. 15. Portada de álbum *Floral Shoppe* de Macintosh Plus (2011) Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Floral_Shoppe (20)

Fig. 16. Portada de álbum *Neo Miami* de Macintosh Plus (2011). Fuente: <https://vektroid.bandcamp.com/track/neo-miami> (20)

Fig.17. “*ipaintpaintingsinpaint*”, Vivmoe, 70x100cm (2024). Fragmento de edición de 20 ejemplares de impresión sobre bastidor posteriormente pintado a mano. Fuente: <https://www.vivmoe.com/> (21)

Fig.18. *Mig 29 Soviet Fighter Plane, Clouds and OSX*, Cory Arcangel, London Lisson Gallery, instalación de dimensiones variables (2005). Fuente: https://www.lissongallery.com/artists/cory-arcangel/artworks/dooogle?image_id=8749 (21)

Fig. 19 y 20. Primeros bocetos del proceso de ideación. (22)

Fig. 21. Trabajo sobre la infancia y el recuerdo realizado para la asignatura de Pintura y Fotografía. (22)

Fig. 22 y 23. Conceptualización y bocetos de la idea final. (22)

Fig. 24, 25 y 26. Escaneados de papeles, CDs y cuadernos. (23)

Fig. 27. Ejemplo de fotografía editada. Tamaño A4. (23)

Fig.28. Ejemplo de PNG creado para incluir en una imagen. Uso de fuente gratuita “VCR OSD Mono” descargada en Dafont. (24)

Fig. 29. Comparación de imágenes antes y después de ser editadas. Tamaño A5. (24)

Fig. 30, 31 y 32. Páginas compuestas principalmente por dibujo infantil. Tamaño A4. (24)

Fig. 33. Imagen compuesta por captura de pantalla, PNGs, texto escrito y dibujo. Doble página, A4 horizontal. (24)

Fig. 34. Boceto de distribución de las páginas. (25)

Fig. 35. Boceto en digital para previsualizar el diseño del libro. (25)

Fig. 36. Captura de pantalla aplicación reconocimiento de pantalla. (27)

Fig. 37. Esquema de maquetación. (27)

Fig. 38. Ejemplo de páginas maquetadas para llevarlas a imprimir. (27)

Fig. 39. Proceso de montaje de la caja. (28)

Fig. 40. Plano general libro y cubierta. (29)

Fig. 41. Y 42. Planos detalle pliego 1. (30)

Fig. 43. Fotografía pliego 1. (30)

Fig. 44. Fotografía pliego 2. (30)

Fig. 45. Fotografía pliego 3. (30)

Fig. 46. Planos detalle pliego 4. (31)

Fig. 47. Fotografía pliego 4. (31)

Fig. 48. Fotografía pliego 5. (31)

Fig. 49. Fotografía pliego 6. (31)

Fig. 50. Plano detalle pliego 6. (32)

Fig. 51. Fotografía pliego 6. (32)

Fig. 52 y 53. Detalle desplegables pliego 6. (32)

Fig. 54. Fotografía pliego 7. (33)

Fig. 55 y 56. Planos detalle pliego 7. (33)

Fig. 57. Fotografía pliego 8. (34)

Fig. 58 y 59. Planos detalle pliego 8. (34)

Fig. 60. Fotografía contraportada. (35)

Fig. 61. Plano general libro y caja. (36)

Fig. 62. Plano detalle texto grabado. (36)

Fig. 63. Plano general libro abierto y caja. (37)

8. REFERENCIAS

8.1. Bibliografía.

- Almagro García - Análisis e Interpretación del dibujo infantil.* (s/f). Studocu. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <https://www.studocu.com/es-ar/document/pontificia-universidad-catolica-argentina-santa-maria-de-los-buenos-aires/tecnicas-contemporaneas/almagro-garcia-analisis-e-interpretacion-del-dibujo-infantil/20531811>
- Caldevilla, D. (s/f). *Creación artística 2.0: los nuevos referentes culturales en Internet.* Unirioja.es. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3342492.pdf>
- Castro Bustamante, J. (s/f). *El desarrollo de la noción de espacio en el niño de Educación Inicial.* Unirioja.es. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/2970459.pdf>
- Clavoardiendo. (2024, enero 26). *Joan Fontcuberta expone sus 'Nemotipos' generados con IA en Murcia.* Clavoardiendo Magazine. <https://clavoardiendo-magazine.com/actualidad/agenda/joan-fontcuberta-expone-sus-nemotipos-generados-con-ia-en-murcia/>
- Cole, R. (2020). Vaporwave aesthetics: Internet nostalgia and the Utopian impulse. *ASAP/Journal*, 5(2), 297–326. <https://doi.org/10.1353/asa.2020.0008>
- Cory Arcangel. (s/f). Lisson Gallery. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <https://www.lissongallery.com/artists/cory-arcangel>
- Cuesta, L. (2021, noviembre 30). *El impacto de la tecnología en los jóvenes.* La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20211130/7897657/impacto-tecnologia-jovenes.html>
- Estilo y estética en la Web 2.0.* (2007, noviembre 7). Sé lo que blogueasteis la última semana. <https://seloqueblogueasteis.wordpress.com/estilo-y-estetica-en-la-web-20/>
- Fontcuberta, J. (s/f). *La furia de las imágenes.* Galaxiagutenberg.com. Recuperado el 18 de julio de 2024, de http://www.galaxiagutenberg.com/wp-content/uploads/2016/09/La-furia-de-las-imagenes_web.pdf
- González, A. M. (2022). *La interpretación del dibujo infantil.* Ediciones Octaedro.

Goodnow, J. (1979). *El dibujo infantil*. Ediciones Morata.

Internet: porcentaje de usuarios España 2000-2016. (s/f). Statista. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <https://es.statista.com/estadisticas/541774/internet-porcentaje-de-usuarios-en-espana/>

Las máquinas nos están alejando de lo que nos hace humanos: la interacción social. (1970, enero 1). MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.es//s/8936/las-maquinas-nos-estan-alejando-de-lo-que-nos-hace-humanos-la-interaccion-social>

Mena, Ó. (s/f). *Menores de 15 años y mayores de 65, cada vez más habituales en Internet – Culturatic*. Culturatic.es. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <http://www.culturatic.es/2014/12/menores-de-15-anos-y-mayores-de-65-cada-vez-mas-habituales-en-internet.html>

Munari, B. (s/f). *Cómo nacen los objetos*. B-cdn.net. Recuperado el 18 de julio de 2024, de https://wiki-ead.b-cdn.net/images/7/70/Como_Nacen_los_Objeto_-_Bruno_Munari.pdf

Pascual, I. R. (s/f). *Infancia y nuevas tecnologías: un análisis del discurso sobre la sociedad de la información y los niños*. Core.ac.uk. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <https://core.ac.uk/download/pdf/60659914.pdf>

PAUL KLEE “*La infancia en la edad adulta*”. (2007, octubre 10). CAAM; Centro Atlántico de Arte Moderno. <https://caam.net/exposicion/paul-quee-la-infancia-en-la-edad-adulta/>

Piaget, J. (s/f). *La formación del símbolo en el niño*. Byethost10.com. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacion-del-simbolo-piaget.pdf?i=1>

Piaget, J. (1984). *La representación del mundo en el niño*. Ediciones Morata.

Ruiz y Luis Joyanes, J. I. R. (s/f). *Arte 2.0 como estética de lo invisible* [Universidad Pontificia de Salamanca]. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3941500.pdf>

Sacoto, R. A. (s/f). *INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS EN LA PRIMERA INFANCIA*. Edu.ec. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/0f69b60d2e386c84fa62276849e7200f.pdf>

Teoría de Luquet: Fases del Dibujo. (s/f). Studocu. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <https://www.studocu.com/es/document/universidad-de-la-rioja/psicologia-del-desarrollo/teoria-de-luquet-fases-del-dibujo/15292878>

View of metamodernism and vaporwave: A study of web 2.0 aesthetic culture. (s/f). Uwo.Ca. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <https://ojs.lib.uwo.ca/index.php/notabene/article/view/13361/11310>

Vista de Dibujos imaginativos de infancia en la poesía de Luis García Montero.

(s/f). Edu.ar. Recuperado el 18 de julio de 2024, de <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs/index.php/boletingec/article/view/4203/3169>

8.2. Otros TFG

de Jesús Martín, M. (2021). *Cybercore* [Universidad Miguel Hernández]. <https://dspace.umh.es/bitstream/11000/26152/1/TFG%20Jes%C3%BA%20Mart%C3%ADn%2c%20Marcos%20de.pdf>

De la cruz, A. (2017). *TDAH y nuevas tecnologías* [Universidad Pontificia de Madrid]. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/22340/TFG-%20de%20la%20cruz%2c%20lvaro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Herrero, J. (n.d.). *EL DIBUJO INFANTIL COMO FORMA DE EXPRESIÓN* [Universidad de Valladolid]. Retrieved July 18, 2024, from <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47895/TFG-B.%201599.pdf?sequence=1>

Mórtola, M. (30 de julio de 2018). *Nostalgia de una Utopía, un análisis semiótico del Vaporwave como Arte Contemporáneo*[Universidad de San Andrés]. <https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/bitstream/10908/16618/1/%5BP%5D%5BW%5D%20T.L.%20Com.%20Mórtola,%20Mateo.pdf>

Vega, E. R. (2023). *RELACIÓN ENTRE LA INTRODUCCIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EDADES TEMPRANAS Y EL TDAH* [Universitat de les Illes Balears]. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/165078/Rigo_Vega_Elena.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vicheva, A. (2023). *Con amor, Any. Creación de un libro de artista*. (Universidad Politécnica de Valencia).

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/200244/Vicheva%20-%20Con%20amor%20Any%20Creacion%20de%20un%20libro%20de%200artista.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

9. ANEXOS



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				x
ODS 2. Hambre cero.				x
ODS 3. Salud y bienestar.	x			
ODS 4. Educación de calidad.		x		
ODS 5. Igualdad de género.				x
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				x
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				x
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				x
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				x
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				x
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				x
ODS 12. Producción y consumo responsables.	x			
ODS 13. Acción por el clima.				x
ODS 14. Vida submarina.				x
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				x
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				x
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				x

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

***Utilice tantas páginas como sea necesario.

Se establece un grado de relación con el ODS 3. Salud y Bienestar, el ODS 12. Producción de consumo responsables y el ODS. 4. Educación de calidad.

En el proyecto se investigan las consecuencias negativas de un uso temprano de la tecnología en niños y se aboga por un consumo responsable de ésta, ya que logrando un uso adecuado de la tecnología tanto a nivel educativo como en casa, se mejoraría la salud mental y se evitarían los problemas cognitivos y el aumento de TDAH que ésta produce.

Infancia y tecnología en los 2000

Preguntas Vista previa Respuesta Configuración Análisis

¿Qué actividades recreativas consideras más relevantes durante tu infancia? Ej: tazos, canicas, cromos, consolas, películas...

56 Respuestas

- Cromos
- Jugar a la DS y las canicas
- Yo pintaba o jugaba con barbies, nunca tuve consola
- Peonzas y DS
- El juego al aire libre con tus amigos, y consolas de juego.
- Tazos, los muñecos gogos, cartas y álbumes de cromos
- Cartas
- Consolas y dibujar
- la nintendo ds y dibujar mucho
- Nintendo DS, pegatinas, cromos y series de Disney.
- Cromos, peonza, tazos, tamagochis y patines
- Jugar a una historia inventada sobre la marcha
- Peonzas, cromos y muñecos/figuritas
- cartas gormiti
- Juegos físicos tipo polis y cacos, el pilla pilla, escondite, jugar al fútbol etc
- Consolas
- Juguetes mcdonal jajajajajs
- Juguetes star wars o transformer
- Cartas mitos y leyendas

¿Recuerdas utilizar la tecnología de manera interactiva con tus amig@s o herman@s? Describe algún ejemplo.

55 Respuestas

- La Wii con mis primas
- Mi prima y yo abríamos la Pokedex y jugábamos a dibujar los Pokémon en un concurso de haber quien lo hacía mejor
- Con amigos si que jugabamos a la wii o nintendo, pero nada mas. Alguna vez con el ordenador, pero iban tan lento que ni lo intentabamos
- Jugar a la ds con amigos era increíble, al mario kart o al party, una bendición e increíbles recuerdos
- Videojuegos, redes sociales
- No
- Sí, jugando con la Nintendo, pasándonos Pokémons o jugando en cooperativo a algún juego
- Sí, sobre todo jugando con ellos
- pues era muy fuerte porque estaba empezando el auge y claro de repente los niños empezaban a tener ds y era algo muy loco porque no estaba normalizado que los niños jugaran con una maquina así que una vez al mes los niños se llevaban la consola al parque para mandarse mensajes inocentes en el pictochat y las madres ardian en rabia
- también una cosa muy divertida es que como los ordenadores estaban empezando todo el mundo escribía lentísimo en el teclado y cuando alguien escribía rápido era el mejor
- Sí, jugar al Mario party o al Mario kart en conjunto. También al club penguin cuando era un poco más mayor online.
- Jugaba con mis padres y mi hermana los viernes por la noche al wii party
- Sí, la Wii o la Nintendo
- Sí, jugando a la Nintendo en una partida compartida
- soy huérfano

¿Cómo crees que la tecnología influyó sobre tu infancia?

55 Respuestas

- Tuvo una influencia muy superficial, solo jugaba a juegos en páginas web en el ordenador familiar
- Creo que el hecho de que estuviera aún en desarrollo fue lo mejor que nos pudo pasar, hasta la adolescenci...
- Poco o nada, solo miraba la tele y no siempre, estoy contenta x ello
- Creo que nuestra generacion es quien mejor relacion ha tenido con la tecnología en nuestra infancia, crecio...
- Hizo darme cuenta que había un mundo entero ahí fuera conectado a un mismo sitio, era algo así como un...
- Influyó poco puesto que solo tenía dos consolas y no tenía ni ordenador ni nada, por lo que jugar era ca...
- Influyó pero no fue lo fundamental
- Influyó positivamente
- muy positivamente, yo creo que en ese momento no aparecian tantas cosas malvadas yo solo veía videos d...
- Aún no era tan avanzada como hoy y solo era para pasar algún rato con amigos o familia y jugar/ver películas.
- Bien porque solo tenía la wii y la Nintendo ds, y solo la usaba algunos ratos y ni si quiera estaba viciada, m...
- De forma positiva siempre y cuando fuera usada con moderación
- Positivamente a partir de los 12 años más o menos (antes solo tuve la Nintendo ds y la Wii)
- good
- A penas influyó, tuve mi primera consola bastante tarde y el móvil igual por lo que marcaron más...
- Me permitió tener una cultura audiovisual muy avanzada, pero también es verdad que en algunos aspectos er...
- Mis viejos no compraron el cable entonces nunca vi mucha tele. Tampoco me compraron niuna consola así q...
- Creo que la nintendo DS fue mi primera adicción

En escala del 1 al 10, ¿qué tan presente estuvo la tecnología en tu infancia?

56 Respuestas

- 7 (11)
- 8 (10)
- 5 (10)
- 6 (9)
- 4 (3)
- 3-4 (2)
- 10 (2)
- 9 (2)
- 2
- yo diria que 6
- 9'9
- 4-5
- 7
- un 20, desde los dvd's y el lector de cd's portátil hasta la nintendo, wii, psp...etc
- 8-9 hasta 10 eventualmente (12 años)

¿Ves algún cambio en cómo ahora la tecnología influye en la infancia de otros niños?
56 Respuestas

Si 2

Si 2

La tecnología está presente desde los primeros meses de vida en todos los aspectos de la vida y tiene un carácter mucho más social y menos recreativo

Siento que ahora está demasiado presente, dejando a los niños sin tanto tiempo para disfrutar de la infancia

Mucho. Los niños no saben socializar

El nivel de atención por los suelos, lo noto también conmigo misma ya que nosotros estamos con el tiktok y demás, pero los niños que desde tan pequeños no pueden estar ni dos minutos sin la tablet por negligencia de los padres es horrible

Si, antes si bien tenías algunas tecnologías a la mano, no habías crecido desde tan temprano con un móvil en la mano, usabas la tecnología cuando te era muy necesaria no como un uso común y constante a todas horas. Hoy día vez a una madre dándole el móvil a su niño de 4 años (situación que he presenciado numerosas veces) para que haga scroll sobre la pantalla. En edades superiores luego presentan una falta de atención importante.

Si ya que ahora las nuevas generaciones nacen y lo primero que les damos son móviles o tablets para que jueguen

Si, ahora los niños viven y se desarrollan en un ambiente hipertecnológico

Si, es mucho más invasiva

ahora es horrible ya no tiene el encanto que tenía antes antes era un mundo que explorar pero ahora ya esta todo explorado esta lleno de pedofilos y gente rara y hay un montón de cosas extrañas malas, ademas que están pegaos y parecen subnormales

Si, tengo una hermana pequeña y he visto como desde una edad muy temprana me han dado un móvil cada vez que la querían distraer. Ahora que tiene 8 años ya tiene móvil y veo como es peligroso por la distracción que le conlleva y lo peligroso que es internet para los menores de edad.

Sii, es un cambio brutal, ahora mismo los crios antes de jugar con juguetes ya tienen una pantalla en la mano.

Mucho, enseguida que nacen los niños ya tienen un móvil o una tablet en las manos, o si no la tele con los dibujos que atontan a los más pequeños

¿Qué impacto positivo/negativo crees que ha tenido la tecnología en tu desarrollo durante la infancia?
50 Respuestas

Ha tenido un impacto positivo en cuanto a que he podido desarrollar mis habilidades tecnológicas e idiomas sin condicionar mi crecimiento

Me enseñó mundos increíbles y desarrolló mi creatividad

Pude disfrutar de una infancia sin pantallas, aprendí a estar con gente y socializar, y sobretodo a no consumir contenidos inadecuados para mi edad antes de tiempo

Durante la infancia ninguno a tema de perder nivel de atención o generar dependencia, el unico aspecto negativo que le veria seria el acceso a redes como instagram o snapchat a edades tan tempranas, en plena pubertad y con lo capulla que es la gente a esa edad mucha gente tuvo que afrontar ansiedades generadas por las redes aunque no se dieran cuenta

Positivo: Me hizo aprender mucho con el uso de internet, era una biblioteca a la mano. Por otra parte los videojuegos te hacen desarrollar un montón de cualidades, acción y recuperación rápida, mejores reflejos, búsqueda y resolución de problemas.

Negativo: conforme fui creciendo y me conectaba más, altero fuertemente mis horarios de sueño.

Creo que la tecnología fue un modo de entretenimiento e interacción, además de en cierto sentido ayudó a desarrollar la imaginación

definitivamente positivo, yo creo que como el contenido era tan reducido todo el mundo consumía el mismo contenido, así que vivimos una infancia similar tecnológicamente y al hablar de ello encontramos puntos en común.

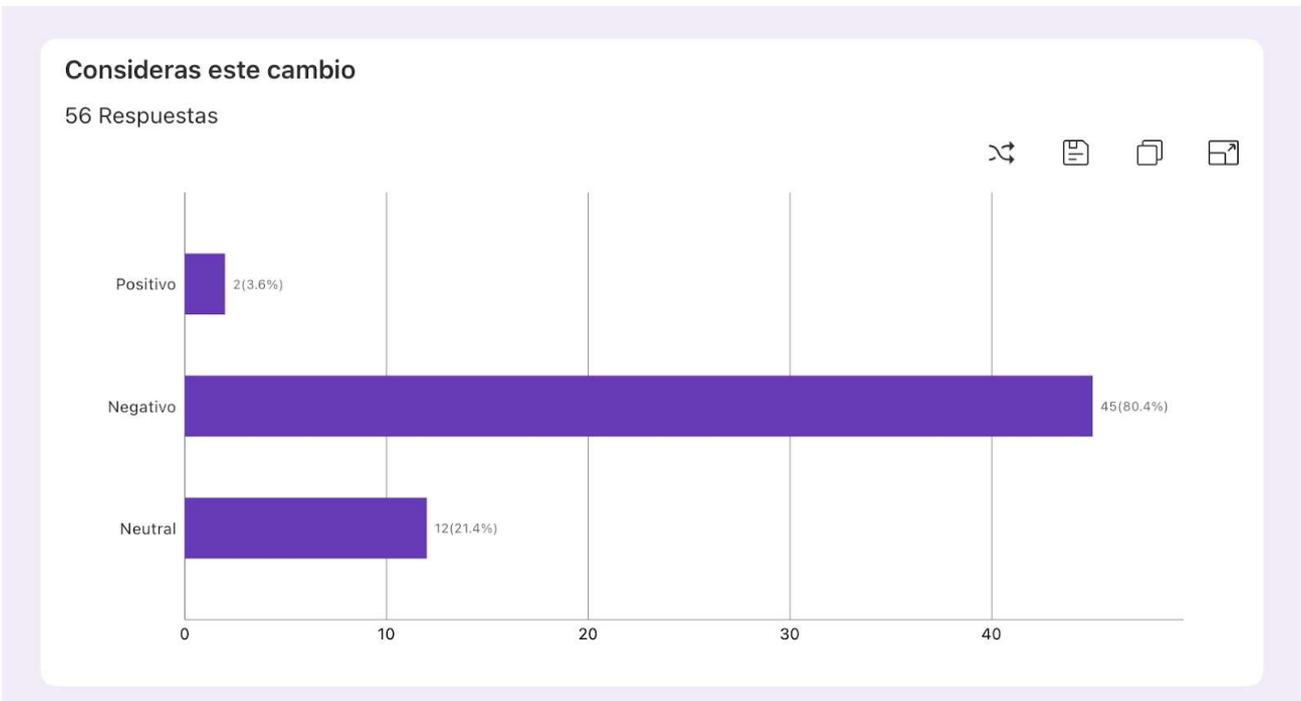
En la mía ha sido positivo, ya que no era un uso excesivo y nos lo pasábamos muy bien, también lo usábamos para comunicarnos con mi familia lejana.

ni positivo ni negativo, era una forma de entretenimiento más, que tenía un tiempo regulado y que ni si quiera era lo que más ilusión me hacía

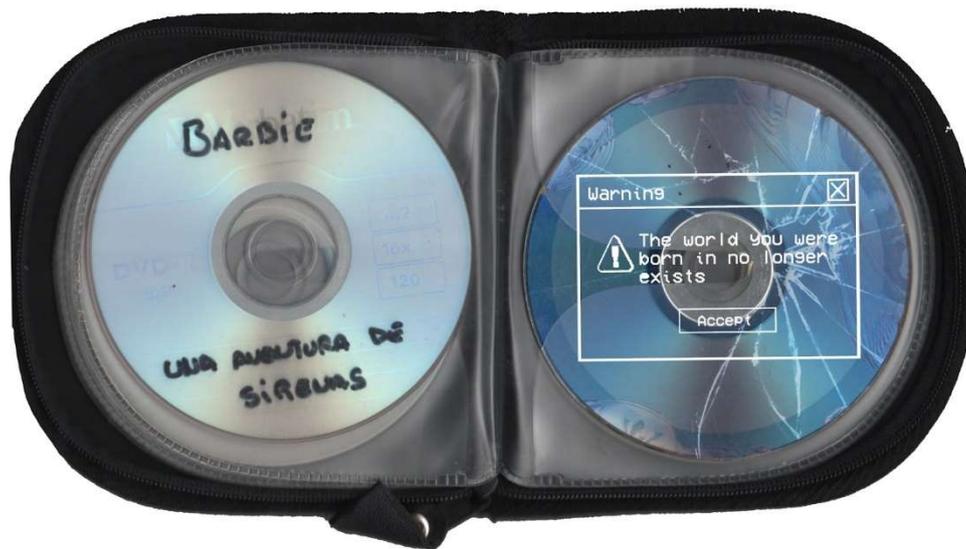
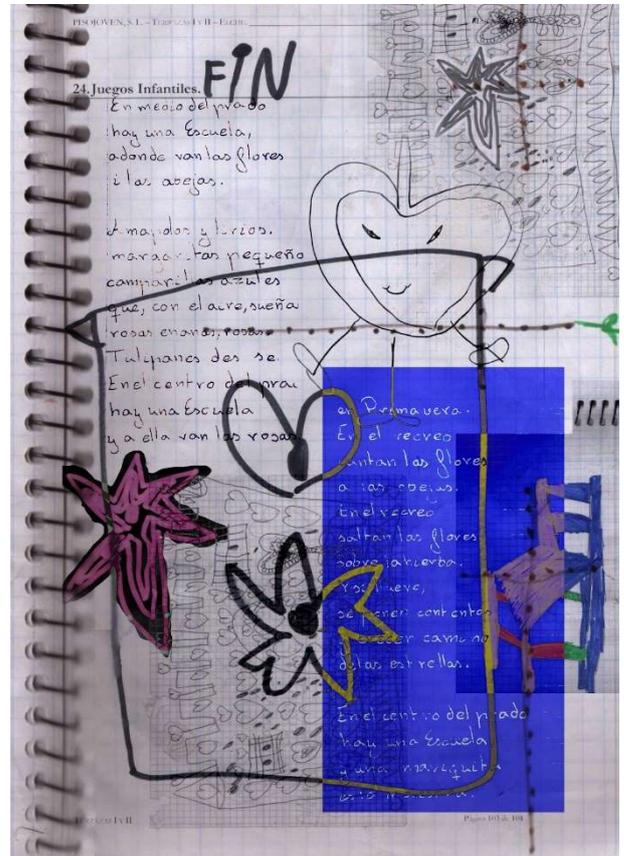
Creo que ha tenido un impacto positivo por el hecho de no abusar de ella, ya que considero que si se hace un uso excesivo analfabetiza a la población

el animal crossing

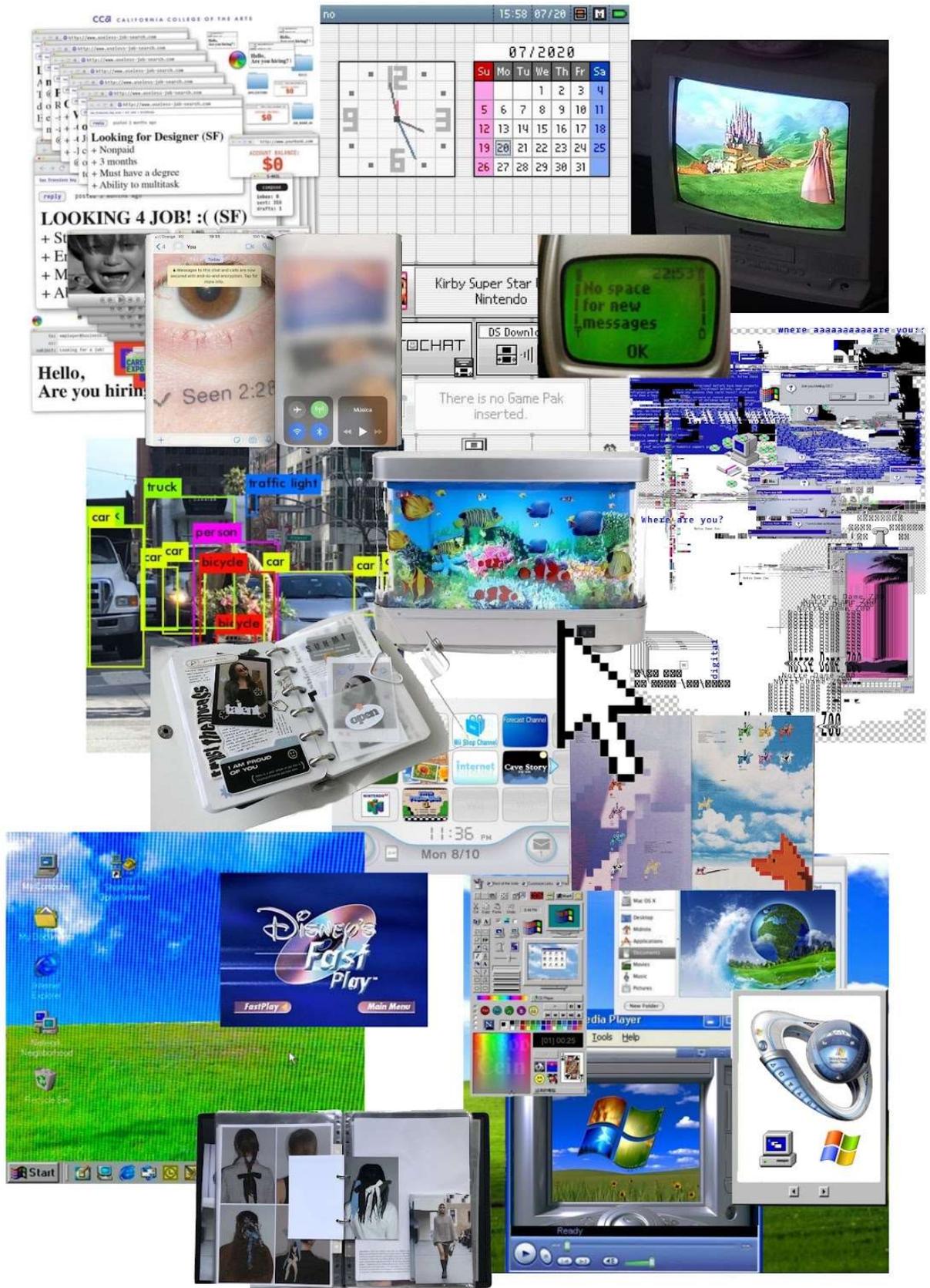
Me servía de divertimento y poco más. Ya luego en la adolescencia si me permitió aprender nuevas cosas, conocer gente nueva y descubrir hobbies



Resultados encuesta realizada mediante Google Forms.



Páginas descartadas.



Moodboard.

