



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

# UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

## Facultad de Bellas Artes

Visiones de un futuro antiguo. Creación artística de un nuevo imaginario de ciencia ficción retrofuturista como alternativa a los planteamientos de la narrativa distópica.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Sola Moragues, Alex

Tutor/a: Marcos Martínez, María del Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

*Visiones de un futuro antiguo. Creación artística de un nuevo imaginario de ciencia ficción retrofuturista como alternativa a los planteamientos de la narrativa distópica*

TRABAJO FIN DE MÁSTER

MÁSTER UNIVERSITARIO EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Tipología 4

Presentado por:

**ÀLEX SOLA MORAGUES**

Dirigido por:

**MARÍA DEL CARMEN MARCOS MARTÍNEZ**

Valencia, junio de 2024



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



MÀSTER en  
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA  
Universitat Politècnica de València



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar, a todo el personal docente que se ha prestado a enseñar todo lo que saben y que son los pilares para que el arte llegue más lejos. Gracias.

A mis amigos Alfredo Gómez, Diego Vidal y Paco Benavent. Sin ellos este año habría sido muy diferente y mi paso por el Máster de Producción Artística se habría sentido mucho más extraño. Su amistad y disposición a ayudar han sido fundamentales para el desarrollo de este trabajo.

A mi tutora Carmen Marcos, por su inestimable ayuda, sus ánimos y su profesionalidad. Gracias por confiar en mi trabajo y hacer que este proyecto salga adelante. Estoy convencido de que no hubiese sido igual sin su ayuda. Se lo agradezco de corazón.

Por supuesto, a mis compañeros y compañeras, antiguas y nuevas amigas. Sin duda, de lo mejor que me ha traído este máster.

Y por último, pero no por ello menos importante, a mi hermana y a mis padres. Nada que pueda escribir reflejará mi eterno agradecimiento por su presencia. Espero que más pronto que tarde pueda sofocar esa incertidumbre que les reconcome en cuanto a mi futuro y puedan ser testigos de que es posible ganarse la vida siendo artista.

**RESUMEN:**

*Visiones de un futuro antiguo: Creación artística de un nuevo imaginario de ciencia ficción retrofuturista como alternativa a los planteamientos de la narrativa distópica*, es un proyecto de carácter teórico-práctico que estudia la relación de la literatura de ciencia ficción con nuestra evolución social, ética y estética, expresado en obras escultóricas y gráficas. En este caso, hemos intentado reflejar la voluntad narrativa de este proyecto, dotándolo de cierto aire onírico que nos recuerde nuestros orígenes y nuestras voluntades más primitivas: reflejar mediante imágenes aquello que vemos, pensamos e imaginamos.

Las obras creadas a partir de este proyecto buscan plasmar la idea principal del Retrofuturismo a través de las diferentes esculturas y dibujos que hemos creado con el fin de transportarnos a un marco temporal indefinido que no entienda ni de pasados ni de futuros.

**Palabras clave:** Retrofuturismo, Steampunk, artilugio, transhumanismo, escultura, grabado, dibujo.

**ABSTRACT**

*Visions of an ancient future: Artistic creation of a new retrofuturistic science fiction imaginary as an alternative to the approaches of dystopian narrative*, is a theoretical-practical project that studies the relationship of science fiction literature with our social and ethical evolution and aesthetics, expressed in Sculpture and Graphics. In this case, we have tried to reflect the narrative will of this project, giving it a certain dreamlike air that reminds us of our origins and our most primitive wills: to reflect through images what we see, think and imagine.

The works created from this project seek to capture the main idea of Retrofuturism through the different sculptures and drawings that we have created in order to transport ourselves to an indefinite time frame that does not understand either pasts or futures.

**Keywords:** Retrofuturism, Steampunk, Gadget, Transhumanism, Sculpture, Engraving, Drawing.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	5	III.2.3. Producción de la obra .....	67
METODOLOGÍA Y OBJETIVOS .....	6	III.2.3.1. Realización de la caja .....	67
I.    MARCO TEÓRICO. IMPACTO SOCIOLOGICO DE LA CIENCIA FICCIÓN .....	10	III.2.3.2. Realización de la mesa y los (falsos) mecanismos .....	72
I.1. El Retrofuturismo como movimiento artístico y social .....	14	III.2.3.3. Realización del “autómata” .....	75
I.1.2. La tecnología como “aliada”: revisión del movimiento <i>Steampunk</i> .....	15	III.3. <i>Scriba</i> .....	78
I.2. Autómatas, robots y dioses: de los sueños de la antigüedad al ciborg contemporáneo .....	23	III.3.2. Sinopsis .....	79
I.3. ¿Devenir Ciborg... o no? Introducción a las teorías transhumanistas y posthumanistas: Hacia un humanismo híbrido .....	28	III.3.3. Producción de la obra .....	80
II.    REFERENTES ARTÍSTICOS .....	35	III.4. <i>Ícaro</i> .....	84
II.1. MOEBIUS (1938- 2012) .....	36	III.4.2. Sinopsis .....	85
II.2. STANISLAW SZUKALSKI (1893-1987) .....	41	III.4.3. Producción de la obra .....	86
II.3. ANDREY OSTASHOV (1970- actual) .....	47	III.5. <i>N[e]O</i> .....	90
II.4. TOMÀS BARCELÓ CASTELÀ .....	52	III.5.2. Sinopsis .....	92
III.    PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: <i>VISIONES DE UN FUTURO ANTIGUO</i> .....	57	III.5.3. Producción de la obra .....	93
III.1. <i>Oráculo</i> .....	58	III.6. Obra gráfica .....	97
III.1.2. Sinopsis .....	59	III.6.2. <i>Cyborg</i> .....	98
III.1.3. Producción de la obra .....	59	III.6.3. <i>Oración I</i> .....	100
III.2. <i>El guardián</i> .....	65	III.6.4. <i>El guardián 2.0.</i> .....	104
III.2.2. Sinopsis .....	66	CONCLUSIONES .....	107
		REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	110
		ÍNDICE DE IMÁGENES .....	115
		ANEXOS .....	119

ANEXO I: Producción escultórica y gráfica.....119  
ANEXO II: Ficha ODS.....148

## INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Máster se desarrolla como la continuación de la investigación iniciada con el Trabajo de Fin de Grado, ampliando conceptos y buscando aquellos aspectos estéticos que nos ayudan a identificar el género literario de la ciencia ficción, en el que se inscriben muchas otras cuestiones de interés en relación a nuestro proyecto. En este caso, la tipología escogida para esta investigación es la 4, caracterizada por tratarse de una producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica. La reflexión central en este proyecto parte de buscar nuevas representaciones sobre nuestra evolución tecnológica, tomando la ciencia ficción como campo de estudio pero dotándolo de un carácter más onírico, menos catastrófico. Su resolución formal se ha desarrollado en el ámbito plástico, especialmente en la escultura, aunque también se ha cohesionado con una producción gráfica a menor escala que esperamos seguir desarrollando en un futuro próximo. En este punto nos gustaría destacar que, pese a tratar un tema circunscrito dentro de lo tecnológico, hemos optado por realizar toda la producción artística

mediante técnicas analógicas y tradicionales. De este modo hemos conseguido, por un lado, conectar en mayor profundidad con nuestro discurso, y por otro con la materia en sí, así como ensalzar el valor del trabajo manual y la conservación del oficio.

Dicho esto, en un intento por acercarnos a la esencia narrativa de la ciencia ficción, hemos profundizado en una de sus vertientes, en este caso, el Retrofuturismo. Debido a la direccionalidad que planteaba nuestra hipótesis, la cual sugiere una idea de progreso no lineal, resultaba evidente que debíamos alejarnos de esta visión distópica promovida en el ámbito cinematográfico, y buscásemos en el pasado las primeras pistas que nos han ido llevando a lo largo de los siglos, mediante epopeyas y mitos, a un desarrollo tecnológico del que no vemos un final definido. Es por eso que, tras hacer un análisis de cómo nace el Retrofuturismo y de otras vertientes que surgieron del mismo, centrándonos en este caso en el Steampunk, cuya estética nos ha servido para investigar nuevas posibilidades en nuestra producción escultórica, hemos analizado cómo las civilizaciones antiguas ya imaginaron y soñaron con

algunos de los planteamientos y artilugios que encontramos en nuestro presente, siempre cargados con una narrativa propia de la creación de los mitos de las diferentes culturas

Toda esta fundamentación teórica y conceptual ha sido fruto de la lectura y análisis de referentes literarios y teóricos como Dune, Francisco Martorell Campos, Adrienne Mayor, Antonio Diéguez, entre otros; artículos, conferencias, videos y documentales, que, combinándolo con la investigación de referentes artísticos como Moebius, Stanislaw Szukalski, Andrey Ostashov y Tomàs Barceló nos han servido para establecer una estética coherente con el discurso que buscábamos transmitir mediante nuestras obras.

## **METODOLOGÍA Y OBJETIVOS**

La metodología que se ha utilizado para el desarrollo de esta investigación artística ha sido de corte cualitativo. Se han recopilado datos y textos que, después de analizarlos e interpretarlos, nos han permitido desarrollar una visión personal sobre el estado de la cuestión de nuestra investigación. Por otro

lado, la obra realizada responde directamente a nuestra visión, totalmente subjetiva, sobre lo que nos supone el género de la ciencia ficción, y su posible vinculación con las civilizaciones antiguas, en un intento por revertir la visión catastrofista y desligada de “lo cultural y antropológico” que las industrias cinematográficas y literarias nos han inculcado a lo largo de la última mitad del siglo XX y también en la actualidad.

La intención principal con este proyecto ha sido investigar si es posible la relación entre dos supuestos contrarios: la ciencia ficción y la herencia cultural. Partiendo de la base de que no existe un resultado cerrado a esta hipótesis, lo que hemos planteado ha sido sugerir mediante nuestra obra artística esa posible interacción, poniendo el foco en una representación del género de la ciencia ficción retrofuturista más amable y narrativa, en la que el lenguaje (como símbolo de comunicación) y el mito sean pilares fundamentales en la creación de este “futuro antiguo” que buscamos representar.



Se trata pues, de un proyecto experimental, tanto por la temática (abierto a nuevas líneas de investigación) como por su materialización práctica. Las razones principales son que el género de la ciencia ficción se caracteriza por evolucionar a la par que lo hace la sociedad con la que convive, por lo que continuamente surgen nuevas variantes, planteamientos e hipótesis que hacen que sea un género muy difícil de definir y de cerrar. En el caso de nuestra investigación, hemos buscado desarrollar una posible variante de la ciencia ficción que sea más humanizada y antropológica con el objetivo de plantear una “evolución regresiva” en la que se recuperen lo artesanal, el lenguaje, los símbolos y el mito, a la vez que se convive con lo tecnológico y lo retrofuturista. Es por ello que en el planteamiento teórico de este proyecto, se ha contemplado un subapartado en el que se introducen teorías de actualidad como son el transhumanismo y posthumanismo.

En un intento por ensalzar esta idea de conexión con lo antiguo toda la producción artística recogida en este proyecto se ha realizado mediante técnicas tradicionales, en las que la escultura ha tomado el papel protagonista. Sin embargo, para enriquecer más

nuestra producción y teniendo en cuenta la capacidad expresiva de medios como el dibujo, los hemos combinado para favorecer el carácter narrativo e imaginativo de nuestra obra.

## **OBJETIVOS**

En cuanto a los objetivos planteados para este proyecto, el **objetivo principal** ha sido generar un proyecto de investigación artística que revise algunas de las premisas del movimiento retrofuturista con el objetivo de crear un nuevo imaginario de ciencia ficción que se aleje de los planteamientos catastrofistas y distópicos de las últimas décadas.

En cuanto a los objetivos específicos, y teniendo en cuenta el carácter teórico-práctico de la investigación planteada, se han dividido en dos grupos:

**Objetivos específicos** relacionados con el impacto sociológico de la literatura de ciencia ficción y la relación con las culturas antiguas:

- Plantear una relectura del género desde un punto de vista favorable al desarrollo humano y artesanal.

- Rescatar algunos planteamientos retrofuturistas y profundizar en la idea de progreso desde un punto de vista no lineal.
- Acercar al espectador a un imaginario de ciencia ficción crítica con el modelo distópico y catastrofista, que nos invite a reflexionar y replantear la evolución hacia formas más favorables para nuestra convivencia en el planeta.
- Repensar nuestro papel activo dentro del marco sociológico contemporáneo, y de qué manera podemos actuar frente a esta visión globalizada, capitalista y destructiva de nuestro entorno y nuestra capacidad creativa.
- Nutrir el proyecto de referentes teóricos, literarios y cinematográficos que apoyen nuestra tesis y que nos doten de las claves estéticas para materializar los objetivos planteados.

**Objetivos específicos** referentes a la producción artística, tanto a nivel de materialización como de conceptualización:

- Profundizar en mi faceta como escultor mediante la búsqueda de un lenguaje personal, a través de la investigación de materiales y procesos que consagren un acercamiento a mi identidad y relación con la escultura.
- En relación al punto anterior, adecuar los materiales al concepto e intencionalidad de la obra con la pretensión de potenciar aquello que buscamos transmitir.
- Tratar un mismo tema desde diferentes disciplinas artísticas, en este caso, mediante el uso de la escultura y el dibujo para expandir nuestras posibilidades de expresión artística.
- Fundamentar la investigación artística en las fuentes bibliográficas y referentes artísticos contemporáneos de forma que el discurso teórico y estético sean coherentes entre sí.

En lo referente a los nuevos **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)** y en relación con el desarrollo conceptual y material de

nuestra propuesta, nos han servido como punto de apoyo para la toma de decisiones en algunas fases del proyecto. La mayoría están relacionados con los ODS 12 (Producción y consumo responsables) y ODS 13 (Acción por el clima):

- Utilizar materiales recuperados como madera, hierro y arcilla seca para la producción de nuestra obra artística, en relación a la escultura y sus procesos.
- Sustituir materiales tóxicos como resina de poliuretano y de poliéster por resinas acrílicas (en base al agua) y materiales tradicionales de escultura.
- Priorizar el uso de materiales de modelado reciclables y reutilizables como arcillas, ceras naturales y plastilinas.
- Clasificar y separar los materiales no reutilizables, para su transporte y distribución a puntos limpios.
- Condicionar la estructura de nuestro taller a favor del aprovechamiento máximo de materiales recuperados (adquisición de maquinaria específica, espacio de clasificación de recursos recuperados, etc.).

- Utilizar plataformas de compraventa de segunda mano para la adquisición de herramientas, y recursos propios de talleres escultóricos.
- Apostar por los comercios y proveedores de cercanía con el objetivo de favorecer el comercio local.

## I. MARCO TEÓRICO. IMPACTO SOCIOLOGICO DE LA CIENCIA FICCIÓN

Muchos de los expertos y críticos de ciencia ficción concuerdan en que resulta muy difícil ubicar el origen de la literatura de este género por la transversalidad de los temas y recursos que se utilizan. La razón puede estar en que (...) *la mayoría de las novelas (...) pueden pertenecer no a un género, sino a varios, o a todos*<sup>1</sup>. Además, y como se ha visto a lo largo de este último siglo, se trata de un tipo de narrativa muy cambiante puesto que se encuentra muy en sintonía con las preocupaciones y cuestiones del momento histórico y sociológico con el que convive. De hecho, algunos estudiosos toman como punto de partida textos antiguos para plantear esta posibilidad: (...) *no dudan en mencionar como antecedentes del género, entre muchos otros, el Ramayana*<sup>2</sup>, de

---

<sup>1</sup>PLANS, J. J. (1975). *La literatura de ciencia ficción*. Madrid: Editorial Prensa Española S.A. p.13.

<sup>2</sup>El *Ramayana* es un libro de la India antigua- se cree que sus orígenes se remontan al siglo IV a.C - que forma parte de los smiriti hindúes (textos no aportados directamente por Dios, sino transmitidos por la tradición). El *Ramayana* es una de las obras literarias más importantes de la India. En él se

*Valmiki, la gran obra de la épica universal en la que se nos relatan los viajes extraterrestres de Rama, o el Bhagavad-Gita*<sup>3</sup> [sic], *que daba a los antiguos yoguis instrucciones para alcanzar la Luna. La ciencia ficción (...) no nació por generación espontánea. Los siglos la fueron destilando en obras ilustres que no fueron premeditadas desde la perspectiva que nos da ahora el nuevo género. Los precursores fueron muchos y pertenecientes a distintas culturas.*<sup>4</sup>

---

relata la vida de Rama, un héroe de naturaleza extraordinaria, que es en su mitad, una encarnación del divino Vishnú.

<sup>3</sup>La *Bhagavad-gītā* es un importante texto sagrado hinduista. Se lo considera uno de los clásicos religiosos más importantes del mundo. Es parte del texto épico *Mahábhārata* (posiblemente del siglo III a. C.). Consta de 700 versos. En él se narra la conversación entre Krishna —a quien los hinduistas consideran una encarnación de Vishnú (mientras que los krishnaítas lo consideran el origen de Vishnú)— y su primo y amigo Arjuna en el campo de batalla en los instantes previos al inicio de la guerra de Kurukshetra. Respondiendo a la confusión y el dilema moral de Arjuna, Krishna explica a este sus deberes como guerrero y príncipe, haciéndolo con ejemplos y analogías de doctrinas yóguicas y vedánticas. Esto ha hecho que el *Bhagavad-gītā* sea considerado un resumen breve de las doctrinas hinduistas.<sup>8</sup> Durante su discurso, Krishna revela su identidad como el ‘mismísimo Dios’ (*sua iam-Bhagaván*), bendiciendo a Arjuna con una impresionante visión de su divina forma universal.

<sup>4</sup>PLANS, J. J. (1975). *Op.cit.*, p. 19.



Fig. 1. Fotografía del libro Ramayana.

Aun así, podemos encontrar algunos clásicos que, aunque no marcan el inicio del género, sí fueron precursores de un estilo de ciencia ficción más centrada en “lo humano” y más alejada del espacio exterior. Dos ejemplos claros, que además reflejan esta tesis expuesta anteriormente sobre la dificultad de enmarcarlos dentro de un solo género, son las novelas de *Frankenstein* de Mary

Shelley (1818) y *La metamorfosis* de Franz Kafka<sup>5</sup> (1915). En el caso de *Frankenstein*, se enmarca principalmente dentro del género de terror, aunque contiene elementos fundamentales propios del género de ficción. En la tesis de Afrofiti Psarra, se expone, bajo nuestro punto de vista con muy buen criterio, que:

*La novela combina todos los motivos que posteriormente adquirió la ciencia ficción: la creación de la vida (o del monstruo), el asesinato, el sexo, la venganza, la persecución épica, el científico brillante que trabaja fuera de la ley, la atmósfera romántica.*<sup>6</sup>

Por esta razón, muchos la sitúan como la principal precursora de este género literario, en la que por primera vez se exploran los límites de las capacidades humanas. A este respecto Carlos Sequeiros Bruna y Héctor Puente defienden que:

<sup>5</sup> En el caso de la *Metamorfosis* de Kafka, contiene elementos propios de la ciencia ficción que conocemos, pero no es una novela de ciencia ficción.

<sup>6</sup> PSARRA, A. (2014). *Ciberpunk y el arte de los nuevos medios: performance y arte digital*. Tesis. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, p. 27.

*Aunque algunos elementos típicos de la ciencia ficción existían con anterioridad, como los autómatas (...) es en dicha obra donde por primera vez se intenta construir una historia de ficción sobre una base que respete el entendimiento y los límites de la ciencia del momento.*<sup>7</sup>



Fig. 2. *El doctor Frankenstein*, de James Whale, 1931.

Debido a esta transversalidad entre géneros y temáticas, la ciencia ficción en particular ha experimentado muchos cambios radicales

<sup>7</sup> PUENTE BIENVENIDO, H., SEQUEIROS BRUNA, C. (2019). "Cambio social, tecnología y ciencia- ficción" en *Sociología y Tecnociencia*, vol. 9, número 2, p. 116.

de especial interés desde que en 1927 Hugo Gernsback, acuñara el término *science-fiction*, muy debatido en su época. Todos estos cambios (muchos de ellos relacionados con el cambio de paradigma del mundo extraterrestre a favor de problemáticas más unidas de nuestra naturaleza antropológica y nuestra relación con el Cosmos) han provocado que la ciencia ficción se convierta en *una importante corriente de pensamiento, quizá la que, en la actualidad, más se preocupa de plantear los problemas humanos, la que está más acorde con nuestra época*<sup>8</sup>. Esta preocupación por el presente, y sobre todo por nuestro futuro, hace que nos preguntemos de forma inconsciente a cerca de nuestro pasado<sup>9</sup>, y qué sucedería si las cosas hubiesen sucedido de otra manera. Si nos fijamos, estamos asistiendo a un sentimiento completamente nostálgico del pasado, que es la base fundamental del movimiento retrofuturista del que hablaremos en el siguiente

Se trata pues, de un género que invita a la reflexión y al cambio.

<sup>8</sup> PLANS, J.J. (1975). *Op. cit.*, p. 14.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 7.

También es cierto que durante los primeros años se le atribuyó a la ciencia ficción incluso un carácter profético del porvenir. Tampoco ha ayudado que muchas de las situaciones recogidas en estas novelas, posteriormente se hayan confirmado. Sin embargo, no se debe de olvidar que *lo fundamental (...) es desentrañar la propia esencia del hombre. La ciencia ficción se ha convertido en un profundo humanismo, donde caben tanto los pesimismo como los optimismos.*<sup>10</sup> Debido a esto, y teniendo en cuenta la complejidad que supone especular acerca de nuestra propia humanidad y situar unos límites morales que apelen a nuestra capacidad crítica, no es de extrañar que se tenga que recurrir a la fantasía para plantear preguntas que escapen a nuestro propio entendimiento. Coincidimos con Juan José Plans cuando dice que (...) *de lo que no cabe duda, es de que la ciencia ficción hace pensar (...) porque la ciencia ficción (...) procura en todo momento hablarnos de la realidad, aunque para ello se valga de espacios y tiempos distintos.*<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>*Ibid.*, p. 40.

<sup>11</sup>*Ibid.*, pp. 9-10.

Es por eso que para este proyecto en particular nos hemos centrado en echar la vista atrás para reconectar con “lo cultural”, puesto que es nuestro ámbito de estudio y por supuesto, también vivencial. En la cultura (lenguaje, artes, literatura, mitología, razón crítica, rituales y un largo etc.) nos redefinimos constantemente y nos enriquecemos a nivel personal, espiritual y social. Todo este bagaje no ha nacido de la nada, sino que ha sido fruto de muchos años de evolución, experiencias y errores que nos han hecho llegar a nuestra situación actual. Hoy más que nunca, y pese a la impopular opinión de la necesidad de pasar página, vemos necesario tener un ojo puesto en el pasado para no caer en los mismos errores.

### I.1. El Retrofuturismo como movimiento artístico y social

El Retrofuturismo nació como un movimiento artístico cuyo origen lo encontramos en la añoranza del pasado, y que muestra representaciones de un futuro imaginado. El término fue acuñado por Lloyd Jonh Dunn en 1983, editor de la revista *Retrofuturism* publicada entre 1988 y 1993.

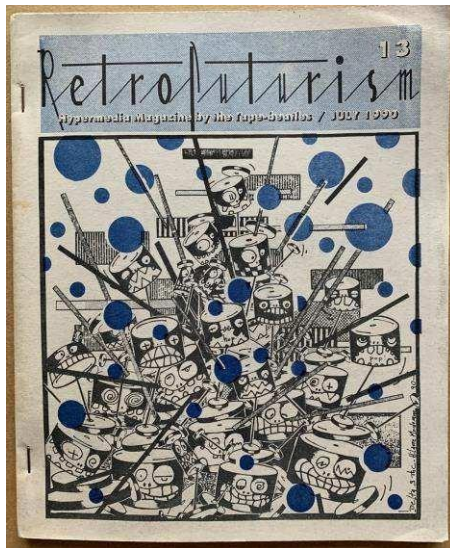


Fig. 3. Portada de la revista *Retrofuturism*, publicada en julio de 1990.

Una de las características más interesantes de este movimiento artístico fue la tendencia de los artistas a intentar progresar en su campo de trabajo pero mirando hacia el pasado. Tomaban inspiración de obras y trabajos de los futuros imaginados creados años atrás por otros autores,

pero bajo el prisma de la cultura que rodeaba a estos artistas, desarrollando en consecuencia un concepto atemporal y ucrónico<sup>12</sup> dentro de sus creaciones.

Como consecuencia de este amasijo de influencias y referencias, las temáticas que abordaban resultaban muy difíciles de unificar porque estaban basadas en una gran variedad de periodos históricos. Sin embargo, sí existe un eje común; el despecho hacia el presente actual en comparación a la nostalgia que nos sugiere un pasado que nunca será. Así, este movimiento se caracteriza por una tensión entre lo antiguo y lo nuevo, al mismo tiempo que se presta a criticar el poder de la tecnología actual que nos distancia como sociedad.

<sup>12</sup>Derivado del término Ucronía. Historia alternativa enmarcada dentro de un género literario que se caracteriza porque la trama transcurre en un mundo desarrollado a partir de un punto en el pasado en el que algún acontecimiento histórico sucedió de forma diferente a como ocurrió en realidad.



La falta de control sobre los acontecimientos que tienen lugar a nuestro alrededor puede sumergirnos en una actitud nostálgica y de retrospección, en la que nos preguntamos qué hubiese pasado si las cosas hubiesen evolucionado de forma diferente. De forma inconsciente empezamos a crear nuevas realidades en nuestra imaginación que han dado lugar a los diferentes subgéneros retrofuturistas que han ido apareciendo en las últimas décadas y que en los últimos años han ido expandiéndose con la aparición de nuevas tecnologías.

Dicho esto, y a sabiendas de la complejidad que supone definir un movimiento tan abierto y convulso como el retrofuturista, vamos a aventurarnos en algunas de sus premisas, la evolución y filosofía de su estética y el impacto social que tuvo en su momento, así como en recuperar su herencia ideológica y artística, presente sobretodo en el mundo del cine.

### **I.1.2. La tecnología como “aliada”: revisión del movimiento *Steampunk***

El movimiento *Steampunk* nació en 1980, junto a su coetáneo, el *Cyberpunk*. Sin embargo, como veremos a continuación, la estética que adoptó se remonta a dos siglos atrás, durante la época Victoriana. La palabra *Steampunk* tiene su origen etimológico en la palabra en inglés *steam*, que significa vapor. Según Antonio José Calzón, apoyado en la opinión de diferentes autores, crítica y especialistas, el *Steampunk*:

*Constituye un subgénero narrativo de corte retro futurista, en el que se plantea un universo ucrónico ambientado con frecuencia en Inglaterra a finales del siglo XIX o comienzos del XX, donde el protagonismo de la energía a vapor y de los dispositivos mecánicos se habría impuesto sobre el uso de los hidrocarburos y de la electrónica, deviniendo en un mundo alternativo al universo tal y*

como lo conocemos, y en el que realidad y fantasía se entremezclan.<sup>13</sup>

A nivel formal es muy fácil identificarlo, ya que todo o casi todo converge entorno al uso de la máquina de vapor como fuente energética y toda una serie de elementos que constituyen los exponentes más paradigmáticos de la época victoriana: engranajes, turbinas, tuberías, relojes, chimeneas, globos aerostáticos y un largo etcétera de artilugios y elementos inspirados en la estética retrofuturista.



Fig. 4. *La invención de Hugo*, de Martin Scorsese, 2011.

<sup>13</sup>CALZÓN GARCÍA, J.A. (2021). El *Steampunk* y su resignificación del objeto desde la óptica posmoderna. *Revista Signa*, 30, p. 392.

Durante el reinado de la reina Victoria de Inglaterra (1830-1900) tuvieron lugar una gran cantidad de avances científicos y tecnológicos como el ferrocarril, la máquina de escribir, la teoría de la evolución de Darwin, entre muchos otros. Esto provocó que el ser humano del siglo XIX *depositara una fe ciega en la ciencia [...] la cual sería vista como una herramienta capaz de modificar las leyes naturales para imponer los deseos de la sociedad*<sup>14</sup>. El impacto que esto tuvo en la sociedad del momento fue muy notorio, ya que lo que se planteaba era que la humanidad ya no estaría supeditada a los acontecimientos naturales, pudiendo transformarlos según sus necesidades. Esto abrió una puerta muy grande a la especulación acerca del futuro que podrían construir a través de estos nuevos recursos científicos y tecnológicos. Este nuevo planteamiento también se traslada al ámbito artístico en el que las musas pasan a ser las máquinas, el hierro y las fábricas.

<sup>14</sup>PRIETO HAMES, P. (2016). La poética del tiempo: una aproximación al imaginario Steampunk. *UOARTE. Revista de Teoría e Historia del Arte*, 5, p. 96.

Hemos encontrado constantes referencias a una actitud nostálgica y melancólica por un pasado inexistente. Desde esa nostalgia se abre una línea temporal que sirve para visualizar el pasado desde un presente que lo reinventa. Como ya hemos comentado, durante la época Victoriana, Gran Bretaña fue una de las potencias mundiales en las que se desarrollaron muchos de los avances tecnológicos de los que gozamos en la actualidad. Sin embargo, era también un país obsesionado por el imperialismo y las conquistas en África y Asia. Por otro lado, en el seno de su sociedad existía una jerarquía opresiva entre la burguesía y el proletariado fomentado por el avance de la Revolución Industrial. Este hecho forma parte de la base ideológica del *Steampunk*, retratada en las novelas de Charles Dickens, como *Hard Times* u *Oliver Twist*, o los estudios de Friedrich Engels en los que habla de las duras condiciones de la clase obrera inglesa.

Por todo lo expuesto, se plantea que el *Steampunk* nace como un proyecto ideológico que intenta reclamar y redimirse del siglo XIX. En palabras de los autores Mirko M. Hall y Joshua Gunn:

*Este movimiento lucha por rescatar los sueños perdidos de la historia (erradicación final de la pobreza, contaminación y desigualdad) a través del uso de tecnologías anacrónicas (máquinas de vapor e ingeniería analógica). (...) Intenta crear una visión completamente nueva del futuro en el pasado: una realidad utópica libre de las alineaciones humano-humano y humano-máquina. Es un proyecto diseñado específicamente para reclamar las máquinas como iconos de un nuevo paisaje utópico, como herramientas que reutilizan lo mejor de aquella época mientras se corrige lo peor.<sup>15</sup>*

En el ámbito literario es donde quizás esta especulación sin límites aparentes es mucho más marcada. Es la época de Julio Verne y sus

---

<sup>15</sup>Traducción del texto original en inglés por los autores: This movement fights to rescue the lost dreams of history (final eradication of poverty, pollution and inequality) through the use of anachronistic technologies (steam engines and analog engineering). (...) It attempts to create a completely new vision of the future in the past: a utopian reality free of human-human and human-machine alignments. It is a project designed specifically to reclaim machines as icons of a new utopian landscape, as tools that reuse the best of that era while correcting the worst. Citado en: HALL, M. y GUNN, J. (2014). "There Is Hope for the Future": The (Dis) Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In B. Brummett (Ed.), *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk* (pp. 3–18). University Press of Mississippi. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt83jj8g>.

famosos viajes al centro de la tierra, o de la Máquina del tiempo de Herbert George Wells. Estos autores en particular hicieron un gran aporte a este subgénero, puesto que el punto débil de las obras predecesoras a las suyas fue la falta de credibilidad. Estos dos autores profundizaron en la creación de sus mundos y personajes. En el caso de Verne era más minucioso en la recreación de las aplicaciones y la estética de las máquinas que aparecían en sus novelas, mientras que H. G. Wells se centraba más en la descripción de la sociedad y la diferencia de clases. Sin embargo, ambos tenían en común que el carácter principal de sus máquinas estaba más en la estética que en la funcionalidad. Dicho esto, aunque sus novelas y planteamientos fueron muy populares en su tiempo, con el paso de los siglos se han ido desechando acusados de inverosímiles.

Quizás esto explique también por qué la utopía goza de tan mala prensa y por qué la desechamos a partir del siglo XX. Según Francisco Martorell Campos el ser llamado utópico sugiere que *el implicado procede de espaldas a la realidad, movido por el deseo*

*[...] de hacer posible lo imposible*<sup>16</sup>. Pareciese que después de todos los acontecimientos acaecidos durante el siglo XX no había derecho a soñar en un futuro mejor. En relación a esto, el artículo de Rafael Narbona comienza diciendo que:

*Después de las grandes hecatombes del siglo XX (la Shoah, el Gulag, los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki, la intervención americana de Vietnam, el genocidio de Ruanda o las guerras balcánicas) produce sonrojo evocar ciertas ideas filosóficas, como el optimismo ilustrado, la astucia hegeliana de la razón o la utopía marxista de una humanidad definitivamente emancipada. Si observamos el mundo, no advertimos un progreso indefinido hacia lo mejor, sino una fatal recurrencia del horror.*<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup>MARTORELL CAMPOS, F.J. (2019). *Soñar de otro modo: como perdimos la utopía y de qué forma recuperarla*. La caja books, p. 14.

<sup>17</sup>NARBONA, R. (19 de julio de 2022). Adorno después de Auschwitz. El cultural. [https://www.lespanol.com/el-cultural/blogs/entreclasicos/20220719/adorno-despues-auschwitz/688801118\\_12.html](https://www.lespanol.com/el-cultural/blogs/entreclasicos/20220719/adorno-despues-auschwitz/688801118_12.html)

Por otro lado, relacionar exclusivamente al movimiento *Steampunk* con la utopía puede ser un error muy común que niega las propias posibilidades de este movimiento. Del mismo modo que ha pasado con la utopía a lo largo del último siglo, Francisco Martorell Campos defiende que *muchos de los calificados de utópicos proponen en realidad un mundo tan terrible e invisible que sería*

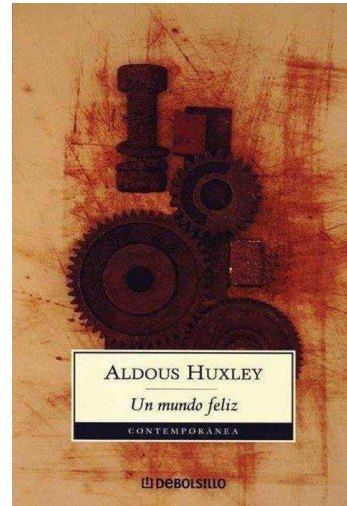


Fig. 5. Portada del libro *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley, Editorial Debolsillo, 2006.

*oportuno utilizar un calificativo especial para denominarlos*<sup>18</sup>. Para que podamos entenderlo mejor tomaremos el ejemplo de *Un Mundo Feliz*, de Aldous Huxley. En principio, se vende como una utopía, pero el sistema mediante el que se organiza a la sociedad no

<sup>18</sup>MARTORELL CAMPOS, F.J. (2015). *Transformaciones de la utopía y la distopía en la posmodernidad: aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos*. (Tesis doctoral). Universitat de València, p. 87 [consulta: 11 de marzo de 2024] Disponible en <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=Kcp%2FF9eBVJ4%3D>

deja de ser una dictadura. Es un régimen totalitario, al igual que *1984*, de George Orwell. Se nos ha vendido que una es la “buena” y la otra es “indeseable”, cuando al final ambas predicán lo mismo: la pérdida de la libertad.

*Curiosamente, aunque la palabra libertad figure a veces en las descripciones utópicas- es más, una utopía del siglo XIX se llamaba Freiland (Tierra libre)-, todas ellas poseen un carácter totalitario, tienden a restringir la variedad y el margen de decisión y se esfuerzan en escapar de las condiciones naturales y las tradiciones históricas que podrían permitir una libertad de elección.*<sup>19</sup>

En relación a esto, podríamos entender la utopía actual, no como una meta, sino el camino hacia el que avanza nuestro desarrollo como sociedad. *Si la vemos con realismo, la literatura utópica, sobre todo cuando se apoya en la ciencia-ficción, presenta una muestra representativa del mundo «venidero», tal como lo conciben los ortodoxos ministros de progreso.*<sup>20</sup> Este planteamiento, que al mismo tiempo tiene una raíz sociológica y humana muy profunda,

<sup>19</sup>MUMFORD, L. (2011). *El pentágono del poder: el mito de la máquina (dos)*. Pepitas de calabaza, s.l. Logroño, pp. 340 - 41.

<sup>20</sup>*Ibid.*, p. 342.

tiene una estrecha relación con nuestra investigación puesto que nos sugiere- tal y como ya hemos argumentado-que la literatura retrofuturista o de ciencia ficción ha servido como campo de estudio sobre estas problemáticas, puesto que la realidad superaba, y ha superado la ficción imaginada por todas aquellas personas que han vivido antes que nosotros. Era su campo de especulación, en el que volcaban todas aquellas preocupaciones y situaciones que veían a su alrededor y que resultaban demasiado complejas de entender y desarrollar fuera de una dimensión que no contemplase la ficción y la fantasía para aliviar el miedo a que se convirtiese en realidad.

*La literatura utópica va diluyéndose gradualmente en la ciencia-ficción: y a primera vista sus semejanzas son más pasmosas que sus diferencias. Ambas elaboran fantasías extrapolando realidades históricas o contemporáneas que ya son conocidas; ambas representan un futuro concebible; ambas albergan la posibilidad de nuevas invenciones y transformaciones sociales. Incluso decir que la ciencia-ficción es más descaradamente ficticia que la mayor parte de la literatura utópica apenas supone una*

*diferencia, porque la ciencia-ficción ha solido anticiparse muy estrechamente a los avances reales de nuestra época.<sup>21</sup>*

Dicho esto, y en relación al movimiento del *Steampunk*, lo que hemos querido argumentar mediante las investigaciones de estos autores, es que dentro de este tipo de ideologías todo es ambivalente y por tanto muy complicado de delimitar dentro de unos parámetros que por otro lado, van cambiando con el tiempo. Por eso, no debemos sorprendernos cuando en la novela titulada *La máquina diferencial* de William Gibson y Bruce Sterling se combina el *Steampunk* con el *Cyberpunk*, mostrándonos la parte más “distópica” de este movimiento. Quizás por eso el *Steampunk* tiene tanta aceptación en la población, ya que a pesar de utilizar una estética propia de la época victoriana, las cuestiones que aborda son similares a las de nuestro siglo XXI, claramente fascinado por los planteamientos distópicos. Es por eso, por lo que nos hemos apoyado en este subgénero retrofuturista para realizar nuestra producción: no solo por la estética que la caracteriza, sino por la visión inventiva de la tecnología y el impulso por realizar obras,

---

<sup>21</sup>*Ibid.*, p. 356.

objetos y artilugios que posean un valor estético por encima de la funcionalidad y la productividad. Es una forma de abrir una ventana al disfrute visual, a la fascinación por la simple forma y el color, y aunque suene paradójico, también a lo artesanal, sin que eso tenga que cumplir una función más que la de haber sido creada por una necesidad personal. De alguna forma, se escapa de la cadena contemporánea mecanizada en la que el valor de un objeto es directamente proporcional al beneficio que se obtiene de su mercantilización.

Otro de los aspectos más atractivos del *Steampunk* es la cultura del “Hazlo tú mismo”, impulsado por la falta de interés y oposición al consumismo y una *vocación clara por retomar el control, tecnológico y artístico, sobre las máquinas*.<sup>22</sup> Esto se ve reflejado en la confección de diferentes objetos, artísticos o no, en los que se reutilizan materiales de carácter tecnológico o industrial, creando objetos con una estética muy característica, marcada por

---

<sup>22</sup>WOMACK, M. (2014). *Retrofuturismos: Antología Steampunk*. Fábulas de Albion, p. 412.

engranajes, relojes, anteojos, etc. Este aspecto del *Do It Yourself*<sup>23</sup>, está muy presente también en la moda, creando otro puente hacia la consolidación de esta “cultura” popular.



**Fig. 6.** Ejemplos de vestuario *Steampunk*.

Prácticamente desde sus orígenes, el movimiento *Steampunk* ha rebasado los límites de un simple género narrativo para consolidarse como un discurso movido por una carga ideológica y

---

<sup>23</sup> En español significa *Hazlo tú mismo*.

no meramente estética. Aunque su origen es eminentemente literario y estrechamente vinculado al modelo social humano-máquina de la época industrial victoriana, por todo lo expuesto anteriormente, no resulta sorprendente pues, que muchos de los seguidores de este movimiento no procedan de la cultura literaria, sino de muchos otros ámbitos como la moda, el cine o las artes plásticas.

De este modo, la nostalgia del *Steampunk* no se limita a recrear un tiempo pasado en un presente en el que la tecnología no sea dañina, sino en nuestra interacción con la tecnología, acompañada de un sentido rebelde de la vida en la revolución “hazlo tú mismo. La reflexión de la cofundadora de la Revista *Steampunk Magazine*, Margaret Killjoy, recogida en el artículo de Pablo Prieto, refleja muy bien cuál podría ser la finalidad más importante de esta subcultura, en la que defiende que:

*Podemos ofrecer personas con un enfoque sostenible en relación con la tecnología y la manera de vivir. Podemos ayudar a la gente*

*a darse cuenta de que el progreso no es necesariamente lineal. Podríamos ir hacia atrás para poder seguir adelante*<sup>24</sup>.

Lo agradable es muy subjetivo, pero puede potenciarse cuando lo comparas con todo lo contrario. Con nuestra investigación no hemos buscado el apocalipsis ni la desidia de habitar un mundo acabado, sino las aspiraciones a buscar mundos nuevos, misteriosos que nos despierten la curiosidad por ir más allá. La ciencia ficción nos invita a soñar dentro de la dimensión de lo real. Es por eso por lo que en este caso hemos hecho especial hincapié en crear obras con una estética que utilice la idea de progreso como motor para generar estéticas agradables que atraigan las ganas de aspirar a algo similar, sin olvidar nuestras raíces antropológicas y el valor humano que han tenido y tienen sobre la forma en la que vemos y habitamos el mundo.

---

<sup>24</sup>VANDERMEER, J. (2011). *The Steampunk bible: An illustrated guide to the world of imaginary airships, corsets and goggles, mad Scientists and strange literatura*. Abrams Image, p. 205.



## I.2. Autómatas, robots y dioses: de los sueños de la antigüedad al ciborg contemporáneo.

Es muy probable que si hablamos de autómatas, ciborgs o robots, se nos vengan a la mente imágenes de películas y series de este siglo, y sobre todo del siglo XX.

Sin embargo, y al contrario de lo que hemos asumido como sociedad sobre estos “seres”, lo cierto es que podemos encontrarlos en épocas mucho más antiguas. De hecho *El primer «robot» sobre la tierra- según la antigua mitología griega- fue un gigante de bronce llamado Talos<sup>25</sup> (...) el cual (...) era una estatua animada que guardaba la isla de Creta, uno de los tres asombrosos regalos fabricados por Hefesto, dios de la forja y patrón de la invención y la tecnología.<sup>26</sup>* Su función era la de proteger a la isla de Creta de piratas e invasores, realizando una ronda alrededor de la isla tres veces al día.

<sup>25</sup>MAYOR, A. (2019). *Dioses y robots. Mitos, máquinas y sueños tecnológicos en la Antigüedad*. Desperta Ferro Ediciones SLNE, p. 1.

<sup>26</sup>*Ibid.*, p. 15.



**Fig. 7.** Escena de fundición, trabajadores terminando la estatua de un guerrero. Kylix ático de figuras rojas, de Vulci (ca. 490-480 a.C.).

Algunos historiadores modernos cuyo campo de estudio ocupa la cuestión del origen de los autómatas y las diferentes formas de “fabricarlos”, encuentran en Talos el ejemplo claro de la visión y concepción “mágica” de este tipo de seres sobrenaturales:

*En su historia de los autómatas en Europa, por ejemplo, Minsoo Kang clasifica a los autómatas descritos en la Antigüedad en cuatro categorías: (1) criaturas míticas que se parecen a los robots*

*modernos solo en apariencia; (2) objetos míticos de fabricación humana dotados de vida mediante magia; (3) objetos históricos diseñados por el ser humano; (4) autómatas especulativos como parte de indagaciones teóricas sobre conceptos morales. Kang sitúa Talos en su primera categoría de «criaturas míticas» que solo parecen robots, pero que fueron creadas mediante «poderes sobrenaturales, sin ninguna referencia a su fabricación mecánica.»<sup>27</sup>*

Con respecto a esto, Clara Bosak-Schroeder señala que *todos los ejemplos míticos de «autómatas fueron imaginados en origen como puramente mágicos» y establece que «la aparición de mecanismos avanzados en la Antigüedad tardía [...] propició que los griegos del período helenístico y romano reinterpretaran los autómatas mágicos como mecánicos»<sup>28</sup>*. Esto lo que nos viene a decir es que la visión más mecanizada y tecnológica se dio de forma posterior por las sociedades que heredaron esos imaginarios, puesto que en su concepción más primitiva fueron concebidos en origen como

---

<sup>27</sup>*Ibíd.*, p. 17.

<sup>28</sup>BOSAK-SCHROEDER, C. (2016). La vida religiosa de los autómatas griegos. [Archiv für Religionsgeschichte](https://doi.org/10.1515/arege-2015-0007) [en línea]. No.17, 1, p. 130-131 [consulta: 29 de abril de 2024]. Disponible en: <https://doi.org/10.1515/arege-2015-0007>

simplemente mágicos. Por decirlo de otra manera: fueron concebidos como productos de la artesanía divina. Esto ayudaría, en parte, a entender por qué no se describen los mecanismos que los conforman. En el caso de Talos, por seguir con este claro ejemplo, se conoce que poseía un cuerpo casi impenetrable, en cuyo interior fluía un líquido denominado como “icor<sup>29</sup>”, que lo recorría desde el cuello hasta el tobillo, donde un clavo impedía que se desangrase. Este hecho en el que se combinan componentes vivos (biología) con la mecánica (metalurgia) hace de Talos una especie de antiguo ciborg con partes del cuerpo biomecánicas.

---

<sup>29</sup> En la mitología griega, era el mineral presente en la sangre de los dioses, o la propia sangre. Era de color dorado, y cuando un dios era herido y sangraba, podía matar a todos los mortales que entrasen en contacto con su sangre.



Fig. 8. Fotograma de la película *Jasón y los argonautas*, de Don Chaffey, 1963.

Con respecto a esto, argumenta E.R. Truitt, un historiador de los autómatas medievales, que *la promesa de tecnologías como la metalurgia « fue precisamente lo que ofreció la posibilidad de*

*sobrepasar» los límites ordinarios de las creaciones y el ingenio humanos.*<sup>30</sup>

Como podemos observar, estas cuestiones que ya plantearon algunas civilizaciones antiguas han sido la base de películas muy populares como *RoboCop* (1987) o la saga de *Terminator* (1984-2015) en cuyas tramas aparecen personajes ciborg con un poder letal, ya sean policías, asesinos o guardaespaldas. Mediante estas comparaciones, y valiéndonos del ejemplo de Talos, los griegos ya imaginaron una súper tecnología híbrida, con partes vivas e inertes. Además, mediante estos mitos *los antiguos podían reflexionar acerca de si un ente «creado, no nacido» era simplemente una máquina inconsciente o una inteligencia autónoma y sensible.*<sup>31</sup> Esto, de forma paralela, plantea otras cuestiones éticas y morales que están muy en relación con el desarrollo técnico y científico actual, y resulta fascinante cómo, pese a los miles de años que nos separan como sociedad, fueron capaces de plantearse cuestiones de este calibre.

---

<sup>30</sup>MAYOR, A. (2019). *Op. cit.*, p. 19.

<sup>31</sup>*Ibid.*, p. 25.

Actualmente, son muchos los titulares y noticiarios que de forma algo sensacionalista nos presentan avances científicos que nos ponen la piel de gallina. Uno de los ejemplos más recientes es el del proyecto ECTOLIFE, que nació como una idea conceptual del divulgador científico Hashem Al-Ghaili. A grandes rasgos, el proyecto plantea la creación de úteros artificiales capaces de gestar 30.000 bebés de forma anual, sin necesidad de participación de óvulos ni esperma. Aunque por razones éticas y morales la ciencia actual niega este tipo de proyectos, no cabe duda de que como sociedad, y después de ver la velocidad vertiginosa a la que avanza la ciencia, es posible que el código moral por el que nos rijamos en un futuro, sea muy diferente con respecto el que seguimos actualmente. Sin embargo, sí se han creado modelos de embriones sintéticos, en cuya investigación, mediante una única célula embrionaria, *llegaron al inicio de una etapa crucial en el desarrollo conocida como gastrulación*<sup>32</sup>, fase en la que se empiezan a formar

---

<sup>32</sup> PARRA, S. (2023). Por primera vez, crean modelos de embriones humanos sintéticos en el laboratorio. *National Geographic España* [en línea]. 16 de junio de 2023. [consulta: 3 de mayo de 2024]. Disponible en: <https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/por-primera-vez-se-han-creado->

distintas líneas celulares y establecer los ejes primordiales del cuerpo.

Pero, ¿qué tiene que ver todo esto con el planteamiento que hemos expuesto anteriormente?

La respuesta está, de nuevo, en la preocupación por un código ético que de forma natural rige nuestros comportamientos como sociedad y la forma en la que establecemos unos límites con respecto a estos “sueños tecnológicos”. Para entenderlo mejor. El mito de Talos plantea cuestiones como qué significa ser humano, qué importancia tiene la libertad, y si seremos capaces de controlar o programar a estos “autómatas y robots” con nuestros mismos valores, y bajo nuestras órdenes. También, si podrán desarrollar emociones, miedos o intuiciones que les hagan actuar de forma más humana y que, en consecuencia, sean capaces de tomar decisiones propias e incluso, volverse contra la humanidad. Este tipo de planteamientos han sido extremadamente explotados en el ámbito cinematográfico, y debido a que no es nuestro campo de

---

[modelos-embriones-humanos-sinteticos-laboratorio 20160Día y hora de consulta](#)

interés especialmente, solo lo exponemos como ejemplo del modo en el que pensamos y pensaban hace miles de años. De hecho *el relato arcaico (...) es una de las advertencias más antiguas acerca de los problemas de mando y control que traerán los relatos ciborg o robot.*<sup>33</sup>

Por otro lado, estos “sueños” y mejoras humanas no solo han sido cosa de las civilizaciones griegas, y tampoco es necesario que se tengan que violar ciertos códigos morales para ver el impacto, también positivo, que han tenido ciertos inventos como las prótesis, los implantes o ciertos trasplantes. Este tipo de avances sí cuentan con una acogida positiva y no es para menos, pero es interesante recordar que no son algo actual, al menos, en lo que a las prótesis se refiere. En realidad,

*(...) la noticia más antigua sobre un miembro protésico fue recogida por Heródoto (...) en el siglo V a.C. Hegesítrato, un griego de Elis (Grecia meridional), perdió parte de un pie cuando*

*era torturado por los espartanos. Consiguió escapar y se hizo un repuesto de madera.*<sup>34</sup>

En otras mitologías como la hindú, la heroína Vishpala perdió una pierna, y Vadmhrimati una mano, por lo que los dioses les dotaron de unas prótesis de hierro y oro. También encontramos al rey celta Nuada, o Nudd, cuyo brazo de plata fue diseñado por el dios Dian Cecht. O el dios Hefesto, que le restituyó el omóplato al héroe Pélope mediante una escápula de marfil.<sup>35</sup>

Sin embargo, los sueños de la humanidad siempre han aspirado a más. ¿Quién no ha querido volar como un pájaro? ¿O aguantar durante horas debajo del agua? ¿O trepar por los árboles y poder ver el paisaje desde lo alto de las copas de los árboles? La lista podría ser interminable, pero lo que está claro es que la mitología antigua ya exploró estas incógnitas a través de sus mitos, y

<sup>34</sup>*Ibíd.*, pp. 74-75.

<sup>35</sup>CUSACK, C. (2004). “¿El fin de lo humano? The ciborg past and present”, en *The Dark Side: Actas de la Séptima Conferencia Australiana e Internacional sobre Religión, Literatura y Artes* Eds. Hartney C., McGarrity A., pp. 227-231. [consulta: 6 de mayo de 2024]. Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1068/d13016p>

<sup>33</sup>MAYOR, A. (2019). *Op. cit.*, p.72.

mediante la lectura de los mismos solo han mantenido vivos nuestros anhelos más imaginativos.

### **I.3. ¿Devenir Ciborg... o no? Introducción a las teorías transhumanistas y posthumanistas: Hacia un humanismo híbrido**

*La ciencia sigue siendo un canal para la magia; la creencia en que para la voluntad humana, con el poder del conocimiento, nada es imposible. Esta confusión de la ciencia con la magia no tiene remedio. Va con la vida moderna. La muerte es una provocación a esta forma de vida, porque señala un límite que la voluntad no puede traspasar.*<sup>36</sup>

Con esta cita de Jonh Gray comenzamos este breve capítulo de naturaleza algo compleja, puesto que vuelve a poner sobre la mesa aspectos éticos y científicos que si bien están relacionados con la temática tratada en nuestra investigación, suponen una ampliación

---

<sup>36</sup>GRAY, J. (2014). *La comisión para la inmortalización*. Madrid: Sexto Piso, p. 191.

inabarcable para este humilde proyecto, cuyas premisas, teorías y aspectos específicos superan a grandes rasgos nuestros recién adquiridos conocimientos sobre este tema.

Por esa razón, ofrecemos este apartado como una mera introducción o acercamiento a un planteamiento filosófico cargado de complejidad, pero que sin embargo, cuenta con una gran popularidad, cosa atípica para una propuesta filosófica.

Dicho esto, Antonio Diéguez dice del transhumanismo que se trata *de la utopía del momento*. (...) Una especie de *cosmovisión propia de la época postmoderna, dominada por el culto a la técnica*.<sup>37</sup> En este contexto, entendemos técnica como medio para garantizar el bienestar de nuestra especie. José Ortega y Gasset, respecto a este tema confirma que *Sin la técnica el hombre no existiría, ni habría existido nunca. Así, ni más ni menos*.<sup>38</sup> Observamos cómo la técnica influye directamente en nuestra consolidación y evolución como

---

<sup>37</sup>DIÉGUEZ, A. (2017). *Transhumanismo: la búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Barcelona: Herder Editorial, p. 20.

<sup>38</sup>ORTEGA Y GASSET, J. (2000). *Meditaciones de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*. Madrid: Alianza, p. 13.

especie, ya que permite adaptarse, no el hombre al medio, sino el medio al hombre.<sup>39</sup> Esto, como ya hemos señalado en el apartado I.1.1. *La tecnología como “aliada”. Revisión del movimiento Steampunk*, de este mismo documento, tuvo especial impacto en la era del desarrollo industrial, en el cual la humanidad depositó una gran fe en la ciencia y la tecnología. Sin embargo, el concepto de técnica de Ortega y Gasset se remonta muchos años atrás, casi a la aparición del hombre primitivo.



**Fig. 9.** Cartel del Congreso Razón abierta celebrado en la Universidad Francisco de Vitoria, UFV, Madrid, 2021.

Según Pau Sanchis, *la técnica permitirá tres cosas: asegurar la satisfacción de las necesidades, alcanzar dicha satisfacción con el mínimo esfuerzo y, por último, producir objetos que abran posibilidades completamente nuevas para el hombre.*<sup>40</sup>

<sup>39</sup> DIÉGUEZ, A. (2013). La filosofía de la técnica de Ortega y Gasset como guía para la acción. Una comparación con Heidegger. *Revista internacional de tecnología, conocimiento y sociedad*, 2 (1), pp. 73-97.

<sup>40</sup>SANCHIS MATOSES, P. (2014). Ortega y Gasset, J. *Meditación de la técnica*. SCIO. *Revista de filosofía*, 10, 187-191, p. 188.

Este hecho tiene una cara b, y es la hipertrofia de la técnica que nuestra sociedad sufre en la actualidad. Asistimos a una especie de desorientación sistemática en la que no sabemos qué desear, puesto que las posibilidades son muchas y no conocemos con exactitud dónde está esa línea que no deberíamos traspasar. Aunque por cuestiones pragmáticas entendemos que ciertos biomejoramientos supondrían un aumento de la calidad de vida y existencia de nuestra especie, y que como tales no comprometerían nuestra “humanidad”, como en todos los movimientos existen radicalizaciones que aunque no son de nuestro agrado y simpatía, cabe mencionar. Antonio Diéguez señala que pese a que parte del foco de su investigación se sitúa sobre las posibilidades más realistas de las técnicas de biomejoramientos, (...) existen:

*(...) partidarios del biomejoramiento radical, seducidos por la pretensión de generar una nueva especie a partir de la humana. Estos «antroprófugos» como los ha llamado Jorge Riechmann, tienen tanta prisa por desembarazarse de su humanidad que alguien los ha*

*considerado la versión suicida o genocida del movimiento transhumanista.*<sup>41</sup>

A este respecto, y bajo nuestro punto de vista, el transhumanismo, bien sea más “realista” o “radical”, debe de verse con una visión muy crítica, puesto que en cierta parte compromete el proceso natural de la vida y la muerte por el que se rige el proceso evolutivo de todas las especies de nuestro planeta. Dicho esto, es cierto que durante los últimos años se ha situado como un planteamiento bastante mediático por lo llamativo de sus titulares, en la gran mayoría de ocasiones cargados con ostentosas promesas sensacionalistas que poco tienen que ver con el contenido real de las investigaciones científicas. Por nombrar algunos ejemplos encontramos ciertos planteamientos en lo referente a la inmortalidad, la superinteligencia o experiencias mentales y sensoriales similares a las representadas en películas como *Avatar* (2009), en la que el protagonista no solo era capaz de vivir como una especie diferente en un entorno muy atractivo, sino que podía andar después de haber quedado en silla de ruedas.

---

<sup>41</sup>DIÉGUEZ, A. (2017). *Op. cit.*, p. 15.





Fig. 10. *Avatar*, de James Cameron, 2009.

En relación a esto, en el mundo del cine, en particular en el género de ciencia ficción y en menor medida también el de fantasía, así como el acceso casi ilimitado que tenemos hoy en día a Internet y los medios de comunicación, han supuesto un papel fundamental en la idealización de algunos de estos planteamientos.

*De una forma más rotunda y convincente que en ocasiones anteriores, el discurso transhumanista nos dice que la ciencia ficción es en el fondo un género realista de la literatura y que la investigación*

*científica puede ya poner en nuestras manos lo que hasta ahora parecía el producto de la imaginación desbordada de los artistas.*<sup>42</sup>

En cierto modo nos viene a decir lo que ya hemos defendido al principio de esta investigación, que es el papel fundamental que ha tenido el desarrollo del género de ciencia ficción como espacio para la especulación acerca de nuestros miedos más profundos con respecto a nuestra evolución sociológica y tecnológica.

Por esa razón, aunque el género de ficción ha sido bastante infravalorado por la crítica, observamos hoy la verosimilitud que tienen muchos de sus planteamientos con las aspiraciones humanas contemporáneas. A diferencia de algunas promesas utópicas recogidas tanto en la literatura, como en el cine e incluso en la política:

*El transhumanismo se presenta con promesas renovadas, no mucho más irrealizables que las de las viejas utopías, pero sí más potentes, deslumbrantes y atractivas, (...) muchas de las cuales han sabido*

---

<sup>42</sup>*Ibid.*, p. 20.

*conectar con los deseos insatisfechos de amplios sectores de la población en los países más desarrollados.*<sup>43</sup>

Por citar algunos ejemplos más sonantes y generalizados, algunas de estas promesas son el alargamiento de la esperanza de vida, la victoria final sobre la muerte, es decir, la inmortalidad; la creación de máquinas inteligentes, o mejoramientos biomecánicos más cercanos a los planteamientos cibernético. De alguna forma, lo que se está prometiendo es que el límite o el final, ya no es la muerte. Franck Darmour considera que del mismo modo que el resto de utopías, el planteamiento transhumanista no se diferencia de éstas en cuanto a que se sitúa del mismo modo entre la imaginación y la realidad, eso sí, valiéndose de nuevos conceptos y valores que impulsan acciones encaminadas al desarrollo de una nueva era.<sup>44</sup>

*Precisamente los rasgos más característicos de la condición humana- por ejemplo el miedo a la muerte, la aversión hacia el propio cuerpo, el deseo de moralidad o de liberarse de los errores- unidos a un deseo de dominio evolutivo sobre el mundo natural*

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, pp. 20-21.

<sup>44</sup> DAMOUR, F. (2015). *La tentation transhumaniste*, París, Éditions Salvator, p. 54.

*constituyen las fuerzas fundamentales que, de forma creciente, empujan a los humanos a crear máquinas.*<sup>45</sup>

En este punto de la investigación, y siendo conscientes de la complejidad de sintetizar todos estos aspectos en tan breves páginas, vamos a centrarnos en los siguientes párrafos en la idea del cibernético, para posteriormente cerrar este apartado con los desafíos éticos que suponen este tipo de planteamientos.

Dicho esto, el término cibernético apareció por primera vez en 1960, en la revista *Astronautics*. El título del artículo escrito por Marfred Clynes y Nathan S. Kline llevaba como título *Cibernéticos y espacio*. Este elemento -el cibernético- es quizás el máximo icono reconocible a nivel popular dentro del movimiento transhumanista, y quizás por esa razón sea el que más se ha explotado a nivel cinematográfico y mediático, convirtiéndolo por ende, en un símbolo del género de ciencia ficción.

---

<sup>45</sup> MAZLISH, B. (1995). *La cuarta discontinuidad: la coevolución de hombres y máquinas*. Madrid: Alianza Editorial, pp. 308-309.



Fig. 11. Neil Harbisson.

Sin embargo, y como argumentaremos en este párrafo, el concepto de integrar al humano con la máquina ya no es una cosa del pasado ni del futuro. Es el presente. Pese a la idea popular que existe alrededor de este término no deja de ser una integración de algo mecánico en un cuerpo humano. Es similar a las prótesis externas, ya vistas en épocas antiguas, pero hoy en día con posibilidades que no se habían podido desarrollar de no ser por los avances tecnológicos de los últimos siglos.

De hecho,

*No hay parte del cuerpo humano incluyendo su cerebro, que no sea, en principio, susceptible de mejora mediante prótesis de diverso tipo. En la actualidad no es descabellado decir que los ciborgs ya existen, (...) no solo porque haya entre nosotros personas que porten prótesis médicas «mecánicas», (...) sino porque ya existen en la actualidad prótesis más inteligentes y/o complejas. Prótesis que implican una estrecha interacción entre el organismo y la máquina incorporada a nuestro cuerpo.<sup>46</sup>*

En el mundo artístico, y por poner alguno de los ejemplos más mediáticos, encontramos a Neil Harbisson, cuyo proyecto consistió en *conectar un dispositivo a los huesos de su cráneo con el cual puede recibir un determinado sonido por cada color<sup>47</sup>*, valiéndole el reconocimiento como el primer ser humano denominado como cíborg en el año 2004. McLuhan ya dijo con respecto a esto en el siglo XX que la extensión de un solo órgano de los sentidos altera la manera en que pensamos y nos comportamos. Cuando esos

<sup>46</sup>DIÉGUEZ, A. (2017). *Op. cit.*, p. 90.

<sup>47</sup>*Ibíd.*

parámetros cambian, el hombre cambia.<sup>48</sup> Estos cambios externos e internos que estamos observando, llevan en cierto modo a la aceptación y normalización de estos acontecimientos, ya que la mayoría de ellos están enfocados a la mejoría de la calidad de vida. Esto, sumado a que la visión de fusión con la máquina resulta más apetecible que la guerra contra ella, ha visto en el cibernético la herramienta perfecta para esa conciliación con respecto a la modificación corporal en términos, sobretodo en este caso, biomecánicos. Sin embargo, ¿dónde encontramos el sobrepase de esos límites éticos que provocan tanta reticencia con respecto al transhumanismo?

Según Adela Cortina:

*El primer desafío ético en el ámbito del Transhumanismo y el Posthumanismo consiste en distinguir entre las propuestas que*

---

<sup>48</sup>MCLUHAN, M. y FIORE, Q. (1998). *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*. Barcelona, Ed. Paidós. Citado en Rodríguez moscatel, L., 2019. Cibernético. El híbrido cibernético. En *Diseño y creación. Foro Académico Internacional: 18 Festival Internacional de la imagen* [en línea]. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas, p. 268-278 [consulta: 22 de mayo de 2024]. Disponible en: [https://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2019/10/ProceedingsUnido\\_Oct22.pdf#page=268](https://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2019/10/ProceedingsUnido_Oct22.pdf#page=268)

*están científicamente avaladas por tener un respaldo en la experiencia, actual o posible, y aquellas otras que no gozan de un respaldo científico.*<sup>49</sup>

Esto es, aquello que está contemplado en la ciencia dentro de los límites morales establecidos, y aquellos que especulan más allá de estas posibilidades.

Siguiendo con esta misma autora, también destaca la necesidad de:

*Poner a la luz abiertamente que es científicamente ilegítimo el tránsito del primer tipo de propuestas a las segundas, tratándolas a todas como si tuvieran un aval científico, es lo primero que exige una ética de la ciencia, entendida como ética de la responsabilidad. Se trata con ello de practicar la crítica de la razón, que es el camino ilustrado hacia un saber confiable.*<sup>50</sup>

Por otro lado,

---

<sup>49</sup>CORTINA, A. (2022). Los desafíos éticos del transhumanismo. *PENSAMIENTO* [en línea]. Valencia: Universidad de Valencia, vol. 78, núm. 298, p. 481. Disponible en: <https://revistas.comillas.edu/index.php/pensamiento/article/view/18740/16528> [consulta: 20 de mayo de 2024].

<sup>50</sup>*Ibid.*

*Un segundo desafío ético consistiría en tratar de desentrañar si llevar a la opinión pública determinados proyectos posthumanistas y transhumanistas como si estuvieran bien acreditados no es en realidad hacer un uso ideológico de las tecnociencias, dado el poder económico y político que entrañan. Practicar la crítica de la ideología se haría necesario para evitar que sea el interés técnico por dominar, en manos de poderes económicos y políticos, el que lleve las riendas del presente y el futuro.<sup>51</sup>*

Como vemos, al final casi todo se limita a quién tiene el poder de subyugar y al sentido crítico, o la falta de él, en la gente. Si nos movemos por intereses meramente económicos y políticos, sin atender las cuestiones más básicas, como es el respecto e integridad de nuestra humanidad y capacidad reflexiva, estaremos vendidos a un presente y futuro plagado de falsas promesas que pueden hacer que perdamos definitivamente el rumbo del objetivo primero de la técnica: la mejora de nuestra existencia. Es indispensable no dejarse embaucar fácilmente por planteamientos

---

<sup>51</sup>*Ibid.*

“de nombres atractivos y contenidos vacíos”, y ser conscientes en todo momento de que los deseos y ansias de unos pocos no contemplan, en muchas ocasiones, el bien común. Aunque esta es solo nuestra visión. Ni más ni menos.

## II. REFERENTES ARTÍSTICOS

Antes de aventurarnos en este nuevo capítulo, aprovechamos para aclarar y justificar la elección de un artista gráfico, frente a los tres referentes escultóricos que hemos seleccionado- habiendo tenido que descartar, por desgracia, a muchos otros y muchas otras también relevantes en nuestro desarrollo artístico y conceptual.

La principal razón está inscrita dentro del carácter predominantemente escultórico de nuestra investigación. Como ya hemos comentado anteriormente, por la temática escogida y la complejidad que supone acotarla a unos conceptos estéticos definidos, hacer una selección de aquellos artistas y aspectos más relevantes para la comprensión de nuestro proyecto no ha sido tarea fácil. Por esa razón, observamos una inequidad en cuanto a las disciplinas artísticas que conforman este apartado. Dicho esto, y teniendo en cuenta la labor artística a la que estamos enfocando

nuestra producción y nuestra carrera- en este caso, la escultura- hemos visto más lógico y más honesto mostrar aquellos en los que más nos miramos a la hora de crear, tanto por el tema escogido para esta investigación como a nivel de desarrollo artístico y personal.

Así pues, podemos decir que el primer referente, Moebius, es el primero en darnos las claves para el desarrollo estético de la obra que presentaremos en el siguiente apartado de este documento. Los 3 referentes escultóricos, recogidos en este mismo punto nos han permitido materializar esa conceptualización formal iniciada por Moebius y llevarla a un desarrollo material en el que se refleje la intencionalidad de esta investigación artística.

## II.1. MOEBIUS (1938- 2012)

Moebius es uno de los nombres artísticos del artista Jean Giraud, nacido en Nogent-sur-Marne, Francia en 1938. Su interés por la ilustración lo acompañó desde la infancia. Cuando iba a casa de sus abuelos se empezó a interesar por una serie de láminas de carácter

decimonónico titulada *La vuelta al mundo*. Cuando era adolescente, su madre se casó con un mexicano y los tres se fueron a pasar las vacaciones a México. Le fascinó tanto que se quedó durante 9 meses. Él mismo afirmó que *aquella travesía del desierto fue para mí verdaderamente iniciática (...), aquello me desgarró verdaderamente el alma*<sup>52</sup>.

Cuando volvió a Francia, y después de finalizar el servicio militar, entró en la École Nationale Supérieure des Arts appliqués et des Métiers d'Art de París, donde empezó su formación artística y en la que tomaría contacto con algunos artistas como Jean Claude Mézieres, con el que colaboraría en varios proyectos muchos años más tarde, como el *concept art* de la película *El quinto elemento* (1997). Además, durante su segundo año, ya vio publicada su primera historieta en la revista *Coeurs Vaillants* con la que iniciaría su incursión en el mundo de las *bandes dessinées*. Su despegue

---

<sup>52</sup> BAUMANN, H. (2007). Moebius Redux: A life in Pictures. En *YouTube* [video en línea]. Publicado el 10 de noviembre de 2016 [consulta: 22 de noviembre de 2023]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=v9QuwtQMJlk&t=302s&ab\\_channel=JorgeGarnica](https://www.youtube.com/watch?v=v9QuwtQMJlk&t=302s&ab_channel=JorgeGarnica)

profesional se inició con la serie *Frank et Jeremie*, publicada en la revista *Far West* (1956). Desde 1961 pasó 3 años como aprendiz del famoso dibujante de historietas franco-belga Joseph Gillain, más conocido por el nombre Jijé, entre cuyas obras encontramos *Blondin et Cirage* y *Jerry Spring*.

Después de esa época como ayudante de Jijé en la que colaboró sobretodo en la historieta de *Jerry Spring*, Jean Giraud alcanza su primer éxito profesional en 1964 con la serie western *El Teniente Blueberry* en la revista *Pilote*. Esta revista fue muy relevante dentro del mercado franco-belga puesto que permitió a los artistas abordar nuevos contenidos y experimentaciones técnicas y gráficas.<sup>53</sup>

A lo largo de su carrera utilizó varios pseudónimos según el trabajo que realizaba, conociéndose como *Giren El Teniente Blueberry*, y *Moebius* cuando trabajaba en ciencia ficción<sup>54</sup>, tomado el nombre

---

<sup>53</sup>(2014). Moebius, el revolucionario de la historieta de ciencia ficción. *Gràffica* [en línea]. [Consulta: 23 de febrero de 2024]. Disponible en: <https://graffica.info/moebius-ciencia-ficcion/>

<sup>54</sup>PAVICH, F. (2013). Jodorowsky's Dune. En *YouTube* [vídeo en línea]. Publicado el 10 de abril de 2020 [consulta: octubre de 2023]. Disponible en:

del astrónomo y matemático August Möbius. El porqué de esta elección, él mismo comentó en una entrevista para la revista *Totem* que no lo hizo para ocultarse detrás del nombre de otro sino *para inventar algo de mí mismo que fuera más allá de mí mismo. Moebius no está detrás, sigue una existencia paralela a la mía*<sup>55</sup>.

Durante unos años, se obsesionó por la lectura de ciencia ficción por lo que llevó en paralelo la publicación de *El Teniente Blueberry* con su producción para la revista *Charlie Mensuel*.

---

[https://www.youtube.com/watch?v=FpIBSiGnINE&ab\\_channel=AngelJesusMarti nSoto](https://www.youtube.com/watch?v=FpIBSiGnINE&ab_channel=AngelJesusMarti nSoto)

<sup>55</sup> CEPEDA, L. (1978). Charlando con Moebius. *Tótem*. Madrid: Editorial Nueva Frontera S.A., 11, pp. 4-6.



Fig. 12. Jean - Michel Charlier y Jean Giraud, *El teniente Blueberry*, 1963.

En los años 70, más concretamente en 1974, forma el grupo *Les Humanoïdes Associés* junto con otros autores simpatizantes en el tema de la ciencia ficción y fantasía como Jean-Pierre Dionnet, Bernard Farkas y Philippe Druillet, con los que crea la revista *Metal Hurlant*,<sup>56</sup> influenciada por el movimiento de historieta

---

<sup>56</sup>HERNÁNDEZ CEDILLO, M. Á. (2020). *Metal Hurlant: el gran aullido del cómic europeo*. En: Comikaze [en línea]. Disponible en: <https://comikaze.net/metal-hurlant/> [consulta: 27 de febrero de 2024]

*underground* o *comix* estadounidense<sup>57</sup>. Estaba dirigida principalmente al lector adulto puesto que tenían plena libertad para abordar el género y por supuesto no aplicaban censura a sus obras<sup>58</sup>. Durante estos años realizó una de sus obras más famosas, *Arzach*, caracterizada por la ausencia de texto y una experimentación gráfica innovadora dentro del mundo del cómic.

Entre su producción dentro de la ciencia ficción, otras de las obras que más nos interesan son *El garaje hermético* (1976-79) y su colaboración con Alejandro Jodorowsky en *El Incal*, de la que también se realizaron varias versiones. De estas 3 obras nos interesan varios aspectos: la ambientación, el uso de la figura de los personajes para contar inquietudes personales del autor, y la creación de una ciencia ficción distinta a la perpetuada durante las décadas anteriores.

Llegados a este punto, hemos de decir que Moebius no nos interesa tanto por su faceta de “historietista” en el sentido de escritor,

---

<sup>57</sup>*Ibíd.*

<sup>58</sup>*Ibíd.*



puesto que muchas de estas historietas son inconexas o están escasamente desarrolladas. Esto puede deberse a que el desarrollo de la historia y las publicaciones se daban casi de forma paralela, por lo que no daría tiempo a asentar las ideas. Sin embargo, eso no quita que no sea interesante a otros niveles, ya que consideramos que muchas de sus imágenes cuentan historias por sí mismas, aunque a veces no sean fáciles de entender. Por eso, en esta investigación defendemos más el universo que creó que las historias que contó.

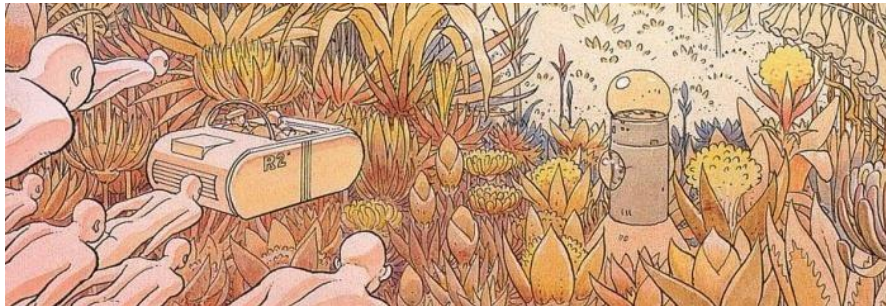


Fig. 13. Ilustración del cómic *El mundo de Edena*, 1983-2001.

Dicho esto, estas tres obras se caracterizan por estar ambientadas en paisajes desérticos y escenarios que oscilan entre lo místico y lo

tecnológico. Del mismo modo que nos puede situar dentro de una especie de templo, podemos encontrarnos en la página siguiente dentro de una nave espacial. Ese juego visual hace que integremos de forma inconsciente dos aspectos que a priori pueden ser contrarios; la relación que se ha establecido entre el pasado y el futuro. Él juega desdibujando esa línea y nos ofrece una dimensión en la que todo es posible. Esto es evidente en *Arzach*, en la que el protagonista aparece volando en una especie de pájaro que se asemeja a un dinosaurio. En el caso del *El Incal*, el protagonista Jonh Diffol encuentra un artefacto místico que otorga habilidades y conocimientos de naturaleza divina, por lo que es perseguido por una serie de personajes con el objetivo de hacerse con ese artilugio y conseguir esos conocimientos<sup>59</sup>. Esta idea de artilugio y relicario nos ha servido como base para conceptualizar algunas de las obras recogidas dentro de nuestra producción.

<sup>59</sup>GARCIA SALEH, A. (2017). El incal revela todo su poder místico. En: La Provincia [en línea]. Disponible en: <https://www.laprovincia.es/cultura/2017/04/14/incal-revela-mistico-9727581.html> [consulta: 25 de febrero de 2024]

Su afición por la ciencia ficción y la fantasía, sumado a su gran capacidad para generar imágenes narrativas, lo llevaron a colaborar en numerosos proyectos cinematográficos; *Alien*, *Tron*, *El quinto elemento* y *The Abyss*, entre otras. También participó junto con Alejandro Jodorowski en una adaptación de la obra de Frank Herbert titulada *Dune*. Esta producción contó con grandes celebridades dentro del mundo cultural y artístico de tal magnitud como el propio Moebius, H.R. Giger e incluso Salvador Dalí. Sin embargo, a los productores les pareció que era una obra demasiado atrevida y que no encajaba dentro de los estándares establecidos en esa época.

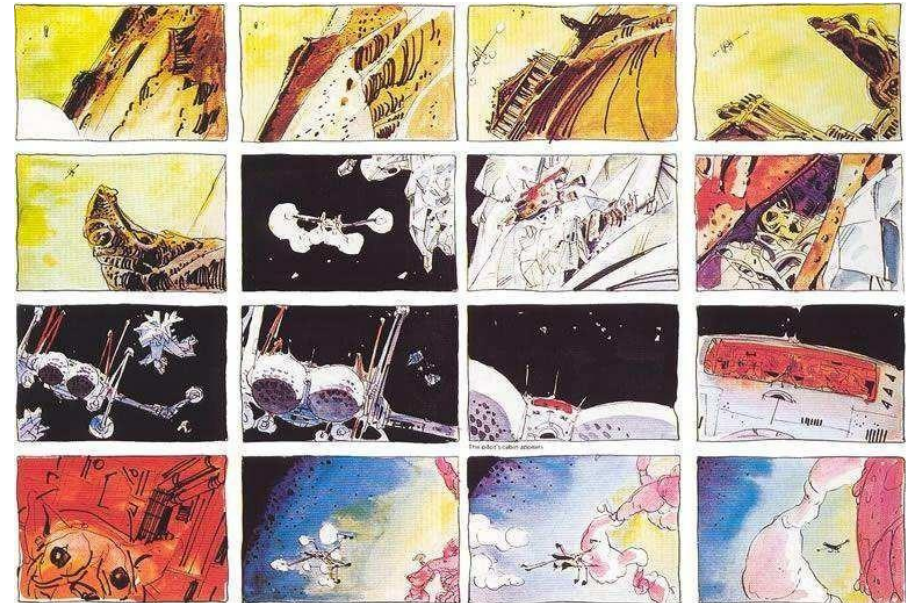


Fig. 14. Storyboard de la película *Dune* de Alejandro Jodorowski.

Tenemos que tener en cuenta que muchos de los cómics y películas de ciencia ficción de esa época trataban los escenarios y la estética *sci-fi* desde un punto de vista hollywoodiense, con producciones como *StarWars* (1977), o *StarTrek: la película* (1979). Durante los 70's y 80's, este mercado cinematográfico potenció este tipo de películas debido a su gran aceptación por parte del público y

perpetuaron ese imaginario que nos llega hasta el día de hoy. Sin embargo, aunque estamos convencidos de que el autor al que nos referimos en este apartado también sentiría curiosidad y admiración por este tipo de películas, supo darle a su visión un carácter muy personal que lo hizo diferenciarse de muchos de sus coetáneos. Tanto sus paisajes como sus historietas reflejaban una conexión con el pasado, con culturas inundadas por las civilizaciones precolombinas representadas a menudo en escenarios desérticos<sup>60</sup> influenciados por la época que pasó en Latinoamérica. De hecho, Alejandro Jodorowski confirma *quede allí le viene ese lado chamánico, de su búsqueda por el desierto (...). Esos personajes mágicos no nacieron en Francia sino en México*<sup>61</sup>.

Sus cómics e ilustraciones nos han descubierto una nueva forma de pensar este género literario, e investigar nuevas formas de representarlo. Es un género que se presta muy bien a indagar en las preocupaciones más profundas del ser humano, cuyos límites solo

están supeditados a nuestra visión ética de la realidad que imaginamos. Es por eso, por lo que en nuestro caso particular, hemos buscado rescatar esa visión retrofuturista de Moebius con el objetivo de crear obras que rescaten esa idea de “futuro antiguo” en el que la tecnología y la antropología conviven dentro de un mismo universo, del mismo modo que lo hacían los personajes de este magnífico autor y cuya narrativa trasciende el discurso hablado para situarse como un gran creador de imágenes artísticas.

## II.2. STANISLAW SZUKALSKI (1893-1987)

Stanislaw Szukalski fue un escultor y pintor polaco nacido en Warta, Polonia en 1893.

Debido al carácter expresamente personal que voy a narrar a continuación, me voy a tomar la libertad de obviar el uso del plural mayestático en lo que dura este breve párrafo.

---

<sup>60</sup>BAUMANN, H. (2007). *Op.cit.* Disponible en: [COMIC / DOCUMENTAL SOBRE MOEBIUS \(youtube.com\)](#)

<sup>61</sup>*Ibid.*

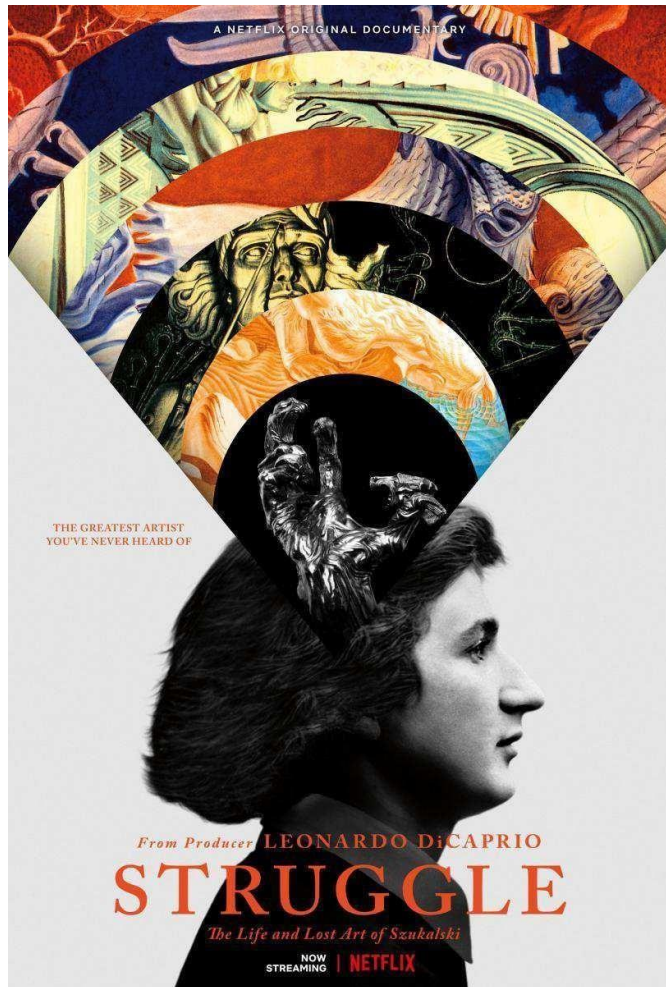


Fig. 15. Portada del documental *Struggle: The life and Lost art of Stanislaw Szukalski*, dirigido por Irek Dobrowski, 2018.

Me encontraba buscando algo que ver en la plataforma de *Netflix* cuando un título llamo mi atención: *Struggle: The Life and Lost Art of Szukalski*<sup>62</sup>.

En esos tiempos, estaba cursando segundo de carrera, y en breve tendría que ir escogiendo las optativas del próximo curso. Tenía muchas dudas acerca de lo que quería hacer. Sin embargo, con este documental descubrí un tipo de escultura que hasta entonces no había conocido y empecé a indagar en esta magnífica disciplina. De alguna manera, este documental encendió una chispa que hizo que tomase una serie de decisiones que me han llevado hasta la producción que estoy realizando actualmente. Fue uno de los momentos de inflexión más importantes, puesto que hizo que me enamorase y descubriese una rama artística que siempre me había quedado muy lejana. Con esto, puedo afirmar que ese documental y este artista fueron los “culpables” de este enamoramiento con la escultura que me sacude hasta el día de hoy, y que espero conservar durante muchísimo tiempo más.

<sup>62</sup>DOBROWOLSKI, I. (2018). *Struggle: The Life and Lost Art of Szukalski*. En *Netflix* [video en línea]. [Consulta: mayo de 2024]. Disponible en: <https://www.netflix.com/es/title/80109551>

Después de esta anécdota, y retomando la primera persona del plural, vamos a iniciar el análisis de la obra y vida de este magnífico escultor.

Siempre fue un niño peculiar, y tenía un gran interés por el lenguaje de los símbolos y también en las propias palabras. De hecho, cuando fue a la escuela decidió inventar su propio alfabeto. Este aspecto, también ha supuesto un pilar conceptual y estético fundamental en la creación de nuestra investigación artística, ya que hemos intentado crear un alfabeto personal con el objetivo de darle más profundidad a nuestra investigación.

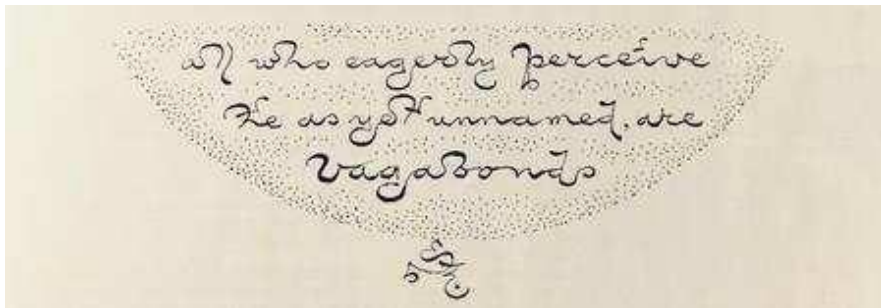


Fig. 16. Imagen de la escritura de Szukalski.

Como ya hemos comentado, nació en Polonia a finales del siglo XIX. Sin embargo, él y su familia emigraron a los Estados Unidos cuando tenía 12 años de edad. Desde muy joven destacó de entre sus contemporáneos por su gran capacidad para el dibujo y el modelado. Cuando tenía 14 años, un escultor habló con su padre para que regresara a Europa, con el objetivo de ingresar en la Academia de Bellas Artes de Cracovia.

Realizó las pruebas de acceso a la academia, y consiguió ingresar con el modelado de una rodilla. Sin embargo, y después de discutir con sus profesores, los cuales le obligaban a trabajar con modelo del natural, abandonó la academia tan rápido como ingresó.

Consideraba que trabajar con modelo mataba el talento. Para él, el arte era algo necesariamente imperfecto, exagerado. Una figura *debe doblarse hasta que se quiebre. Hay que exagerar los parecidos.*<sup>63</sup>A este respecto, nosotros consideramos que trabajar con modelo en las etapas de formación es indispensable para conseguir libertad a la hora de crear y componer, por lo que coincidimos parcialmente con su visión personal.

---

<sup>63</sup>*Ibid.*

Dicho esto, cobra sentido que buscara esa maestría en otros lugares. Aprendió mediante la observación de diferentes cosas y objetos de otras culturas y tallas primitivas. Le atraía el lenguaje que estaba implícito en la imagen. Los símbolos culturales mesoamericanos le atraían como un imán, ya que lo consideraba un arte independiente que no había sido mancillado por la cultura de sus conquistadores. La influencia que estas culturas ejercieron sobre él se refleja claramente en su obra, puesto observamos cómo de alguna forma existe una “polinización cruzada” de varios estilos y culturas. Según el director del Museo Nacional de Varsovia, Piotr Rypson vemos cómo *transporta fácilmente decoraciones, ornamentos y símbolos de las culturas precolombinas a las antiguas culturas eslavas*.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup>*Ibíd.*



Fig. 17. Stanislaw Szukalski, 1933. Detalle de la obra *Proamérica*.

Por otro lado, no podemos entender la figura de Szukalski y su arte sin conocer la situación geopolítica en la que se encontraba. Debido a la complejidad de esta fase de su vida y lo excelentemente descrita que está en el documental, solo vamos a señalar algunos aspectos clave para que podamos entender el porqué del olvido de

su obra y las circunstancias que lo llevaron a pasar a ser una sombra en el arte del siglo XX.



Fig. 18. Stanislaw Szukalski, 1973, *Kopernik*.

Después de la Primera Guerra mundial, Polonia pasó a ser un estado independiente bajo el mando del general polaco Józef Pilsudski el 11 de noviembre de 1918. Su ideología abogaba por la convivencia multicultural

y la oportunidad de realizar una renovación social y cultural. Szukalski vio la oportunidad de liderar era renovación artística, así que decidió dejar los Estados Unidos para volver a Polonia. No obstante, durante esa época sustentaba una ideología muy nacionalista y patriótica, rozando casi lo radical y antisemita.

Sin embargo, después de la Segunda Guerra Mundial, y que una bomba destruyera su estudio y más de 174 esculturas, cientos de dibujos y grabados, y se viese obligado a volver a los Estados Unidos, su ideología política cambió drásticamente. Amplió su visión del mundo y renegó y se avergonzó toda su vida de la posición que adoptó hasta los años 30.

Por otro lado, debido a la imposibilidad de dar a conocer su trabajo, y bajo el prisma de que no contaba con los recursos y materiales para volver a trabajar, tuvo que renunciar a su profesión de escultor durante casi 40 años.

Sin embargo, inició una investigación teórica algo excéntrica recogida bajo el término “Zermatismo”, con el que pretendía reescribir la Historia de la Humanidad. A grandes rasgos, combinaba antropología, astronomía, historia del arte, zoología, entre muchas otras ciencias, recopilando libros e imágenes de artefactos de civilizaciones antiguas de todo el mundo en busca del primer elemento común a las diferentes culturas.<sup>65</sup>

<sup>65</sup>Realizó 54 tomos únicos, pegando los papeles e imágenes de sus investigaciones y dibujando en el lomo los contenidos de los diferentes libros que

Como podemos observar, fue un artista con unas inquietudes y una imaginación que sobrepasaban los límites establecidos. De ahí que su escultura sea tan distinta a otras de su misma época. Se valió de los recursos que le interesaban- como la narrativa, la simbología y el lenguaje- y las trasladó a su obra artística a través de esculturas, dibujos y grabados con los que nos permite adentrarnos en los mundos que él veía. Sus esculturas funcionan como pequeños cuentos sobre acontecimientos que él ha vivido, y las representa con una delicadeza y coherencia que no necesitan nada más que su contemplación para que te transmitan algo. Aunque no conocemos con exactitud su proceso de trabajo, creemos que por la cantidad de detalles que consiguió imprimir en sus obras, es probable que modelara y tallara directamente en yeso, o bien utilizara el modelado en barro como base, realizara molde perdido para

---

realizaba. De todo esto, concluyó que la Isla de Pascua fue la semilla de la civilización mundial. Como podemos observar, son teorías algo estrafalarias de las que no conocemos su base científica. Sin embargo, las personas de su alrededor coincidían en que podría ser su último intento por comprender lo que sucedió en Europa en el siglo XX, y demostrar de alguna forma que toda la humanidad tenemos algo en común. Condenar al otro es condenarse a uno mismo.

conseguir sacar un positivo en escayola y sobre éste trabajase los detalles.



Fig. 19. Stanislaw Szukalski, 1979. *Katyn: a.k.a. The Last Breath; Human and A-Human*.

En todo caso, de lo que no cabe duda es que supo combinar su herencia cultural eslava con el arte primitivo que tanto le enseñó y



que siempre tenía presente a la hora de conceptualizar y crear sus obras, cargadas con un cierto misticismo que le otorgaban una calidad narrativa atemporal. Por estas razones, este referente nos ha servido para encontrar dentro de la escultura recursos que nos ayudasen a darle sentido a nuestra investigación a nivel compositivo, técnico y conceptual.

### II.3. ANDREY OSTASHOV (1970- actual)

Andrey Ostashov es un escultor bielorruso contemporáneo nacido en 1970 en la ciudad de Lida. Se graduó en la *Belarusian State Academy of Arts* en 1997, donde cursó la especialidad de escultura. Dentro de su producción escultórica, trabaja principalmente con bronce y con piedra, aunque también realiza dibujos y obra gráfica mediante técnicas de litografía. En 1999 pasó a formar parte del grupo *Belarusian Union of Artist*, y en 2005 de la *Bureau Section of Sculpture* dentro de este mismo grupo. En 2009 abrió su propia



Fig. 20. Andrey Ostashov, 2010.  
*Hijos del viento*. Bronce.

galería, actividad que enriquece con colaboraciones en otras galerías de Rusia, España, Francia y los Países Bajos.<sup>66</sup>

En 2018 realizó una exposición retrospectiva de su producción en el Museo ERARTA titulada *Formas de la memoria*. Las piezas mostradas reflejan esa influencia e interés por la cultura oriental que tanto le ha interesado a lo largo de su vida, creando un mundo imaginario habitado por figuras femeninas que parecen haber sido sacadas de un antiguo cuento, o

personajes recreando poses de los guerreros orientales. Casi todas sus obras se caracterizan por la delicadeza del modelado y sus ojos

<sup>66</sup>(2013). Andrey Ostashov. En *Artodyssey* [en línea]. Disponible en: <https://artodyssey1.rssing.com/chan-7970246/article438.html> [consulta: 8 de marzo de 2024]

almendrados. Además, la exageración de la anatomía de las extremidades y la suavidad de sus superficies contrastan con los atuendos y objetos con los que los viste. La poética de sus obras *transporta inmediatamente al espectador al extraño mundo de fantasía en el que la ficción se entrelaza ingeniosamente con la realidad y las imágenes inspiradas en Oriente se encuentran con las narrativas de la mitología clásica.*<sup>67</sup>

Estas alusiones que realiza a las diferentes culturas antiguas y remotas que le inspiran, tienen un interés mucho más profundo que la simple imitación de una “forma de hacer”. Con muchos años de investigación, bajo nuestro punto de vista, ha conseguido trascender la frontera entre lo real y lo imaginario y situar a sus personajes en un mundo de misterio que enriquece mucho su

---

<sup>67</sup>Traducción del texto original: “immediately transport the viewer to the bizarre fantasy world in which fiction is artfully interwoven with reality and images inspired by the Orient meet classical mythology narratives.” Referenciado en ERARTA, (2018). Andrey Ostashov. Forms of Memory. En ERARTA [en línea]. Disponible en [https://www.erarta.com/en/calendar/exhibitions/detail/ad655d71-9ee9-11e8-bf3b-8920284aa333/?sphrase\\_id=199872](https://www.erarta.com/en/calendar/exhibitions/detail/ad655d71-9ee9-11e8-bf3b-8920284aa333/?sphrase_id=199872) [consultado: 8 de marzo de 2024].

mundo interior. Aunque en la actualidad se habla mucho de la importancia de reflejar el presente (con lo que también coincidimos), consideramos que también es importante crear espacios y experiencias en las que el espectador sea capaz de despreocuparse de los acontecimientos cotidianos y disfrutar de la experiencia estética y narrativa de otro tipo de obras. Imaginar, crear, especular, inventar. Todas son acciones que enriquecen nuestra visión del mundo y que consideramos que re direccionan nuestro sentido crítico.

El escultor confirmó que esta población que ha creado con los años se mueve en un universo imaginario reinado por el mito. Para él es importante mantener viva esta fantasía. Al decir que en el pasado *un hombre que oyera el gorgoteo de un pequeño arroyo seguramente pensaría que no es sólo agua, sino una ninfa que respira una suave brisa*<sup>68</sup> lo que nos viene a insinuar es que aunque vivamos en una sociedad inundada por un pragmatismo exacerbado, como humanos seguimos necesitando del dulce engaño de los mitos para explicar acontecimientos que desbordan

---

<sup>68</sup>*Ibid.*

nuestra racionalidad. Es por eso que sus obras *invocan los restos de la conciencia mitológica cuidadosamente disfrazados bajo el barniz de la racionalidad: al borde entre la alegoría y la franqueza, su arte presenta los mitos de la forma en que podrían existir en la mente de un hombre contemporáneo.*<sup>69</sup>

El uso del mito y la recurrencia con la que lo muestra en sus obras es de gran interés para nuestra producción, puesto que es un campo que nos entusiasma investigar y que abre una infinidad de posibilidades narrativas que pueden enriquecer el aspecto conceptual de nuestra obra.



**Fig. 21.** Andrey Ostashov, 2008. *Cuento de hadas de andanzas*. Bronce.

Dicho esto, nos ha influenciado enormemente su forma de modelar, muy grácil y delicada, a la par que compleja. El contraste de texturas que utiliza, reforzado por el uso de las pátinas en sus producciones en bronce, nos mostró otra manera de utilizar las oxidaciones para el acabado final. Debido a nuestra breve

---

<sup>69</sup>*Ibíd.* Traducción del texto original: *invoke the remnants of mythological consciousness carefully disguised under the veneer of rationality: poised on the brink between allegory and directness, his art presents myths the way they could exist in a contemporary man's mind.*

experiencia en el maravilloso mundo de la fundición, y teniendo en cuenta el tipo de obra pública a la que estamos acostumbrados, siempre habíamos concebido el proceso de pátina como un acabado uniforme, casi siempre negro o verdoso. Al combinar varias pátinas y diferentes acabados, logra darle a sus piezas una coloración muy particular y que ayuda a diferenciar al personaje de los objetos que lo rodean.

Otro aspecto de su obra que nos interesa es la escala. Como escultor, él ya es muy reconocido y puede trabajar los grandes formatos en bronce. Sin embargo, no es un escultor monumental (por lo general), pero trabaja en una gran variedad de tamaños según el mercado o espacio al que vaya dirigido. Además, utiliza mucho la maqueta<sup>70</sup> y los pequeños formatos, recurso

---

<sup>70</sup>En el video cuya referencia mostramos al final de esta nota, se nos muestra su proceso de trabajo, desde el modelado en plastilina, hasta la realización de maquetas a pequeña escala de obras en las que va a empezar a trabajar. De este modo se nos muestra su forma de trabajar y la metodología que utiliza para piezas de mayor tamaño. OСТАHOV SCULPTURE, (2019). АндрейОсташов. Какрондаютсяшедевры. Видеоархив, 2016. En: *YouTube* [en línea]. Publicado el 23 de enero de 2019 [consulta: 12 de marzo de 2024]. Disponible en:[https://www.youtube.com/watch?v=rkOGnKNOWmg&ab\\_channel=Ostashovsculpture](https://www.youtube.com/watch?v=rkOGnKNOWmg&ab_channel=Ostashovsculpture).

extremadamente útil que no solo sirve para materializar una idea, sino que nos da los recursos necesarios para escalarlo a mayor tamaño o visualizar la estructura y pesos que va a tener la obra final. Esto nos puede servir para realizar esqueletos y estructuras externas e internas más resistentes con el objetivo de que aguanten el peso del material con el que vayamos a realizar el modelado. Aunque este último comentario pueda parecer evidente e incluso algo banal, lo cierto es que como artistas noveles, y escultores principiantes, en ocasiones tendemos a obviar o apresurar la parte de preparación de la obra, sin darnos cuenta de que en la mayoría de las ocasiones es más fácil resolver los posibles problemas en una escala más reducida que no a mayor escala. Por esta razón, hemos visto conveniente resaltar este aspecto, puesto que nos ayudado a entender el encanto que esconden todos los procesos escultóricos, desde el garabato hasta la presentación de la obra.



Fig. 22. Andrey Ostashov, 2013. *Mar adentro*, de la serie Euroasiática. Bronce.

Dicho esto, debido al idioma y la falta de subtítulos en los medios consultados, casi toda la información de la que disponemos es visual. Sin embargo, gracias a que el arte es un idioma universal, hemos podido apreciar la calidad narrativa y técnica de su producción, la cual consideramos fundamental para el desarrollo y

evolución de nuestra obra particular. Suele decirse que la escultura no es el mejor medio para contar historias, y en parte es cierto. Del mismo modo que el dibujo o la pintura te permite crear narraciones de forma lineal y más libre, la escultura está influenciada por muchos otros factores que la encorsetan más en el plano de “lo real”. Quizás no permite contar historias, pero si pueden contener narraciones en sí mismas. Bajo nuestro punto de vista, este escultor ha conseguido llegar a un punto en el que sus obras funcionan como pequeños cuentos dentro de un mundo creado por él mismo, del que hace partícipe a quienes ven sus personajes. Por esto, y por todo lo expuesto anteriormente, este escultor se consagra como uno de nuestros principales referentes por la combinación que realiza entre la expresión escultórica y la narrativa mediante el uso del lenguaje figurativo.

## II.4. TOMÁS BARCELÓ CASTELÀ

Tomás Barceló Castelà es un escultor tradicional y contemporáneo nacido en Mallorca en 1975. Cursó la licenciatura de Bellas Artes en la Facultad de Bellas Artes de Barcelona, donde se especializó en escultura. Durante su formación conoció al que él considera su maestro, el escultor catalán J.S. Jassans.

Según el artista, entró a la Facultad de Bellas Artes con la idea de convertirse en director de cine,

puesto que era algo que le apasionaba desde pequeño. A

menudo hace referencia a su infancia, durante la cual realizó muchos sets caseros y personajes con los que jugaba a crear sus propias películas. Sin embargo, en el momento de elegir especialidad, se dio cuenta de que lo que había hecho toda su vida



**Fig. 23.** Tomás Barceló. *Teo de metal*. Resina y ensamblaje.

eran escenografías y esculturas, por lo que se inclinó hacia esta disciplina<sup>71</sup>.

Para la realización de sus obras se vale del lenguaje figurativo, en el que explora la figura humana y personajes mediante la realización de retratos y esculturas tradicionales con las que intentó abrirse camino en el mundo del arte durante su juventud. Sin embargo, él constata en uno de sus videos<sup>72</sup> que durante 20 años hizo obras que no le interesaron a nadie, por lo que decidió buscar otros caminos relacionados con la docencia. De este modo, termina dando clase de plástica en un instituto de Mallorca a la vez que seguía produciendo obra para satisfacción personal.

<sup>71</sup>TOMÁS BARCELÓ, (2022). ¿Por qué me hice escultor? En: *YouTube* [vídeo en línea]. Publicado el 19 de mayo de 2022 [consulta: diciembre de 2023]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=b2WKN50cWdA&ab\\_channel=TomasBarcelo](https://www.youtube.com/watch?v=b2WKN50cWdA&ab_channel=TomasBarcelo)

<sup>72</sup>TOMÁS BARCELÓ, (2023). No quieras quedarte con todas tus obras. En: *YouTube* [vídeo en línea]. Publicado el 24 de enero de 2023 [consulta: enero de 2024] Disponible: [https://www.youtube.com/watch?v=qrC6wGkLI\\_4&ab\\_channel=TomasBarcelo](https://www.youtube.com/watch?v=qrC6wGkLI_4&ab_channel=TomasBarcelo)

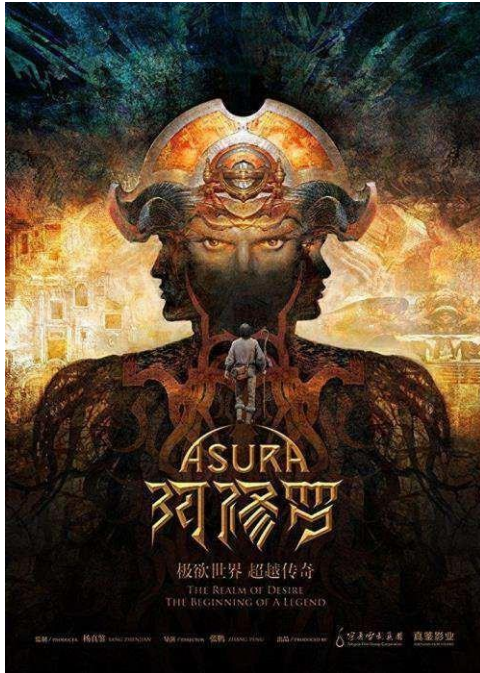


Fig. 24. Cartel de la película *Asura*, dirigida por Zhang Peng, 2018.

recibe una oferta para trabajar como *concept artist* en la producción de una película china titulada *Asura*<sup>73</sup>, en la que trabajó

<sup>73</sup> Según cuenta el propio artista y confirmado por la crítica, esta película se constata como “el fracaso de la película más costosa de China”. Solo permaneció en cartelera durante un fin de semana debido a los resultados tan bajos que consiguió durante su estreno. La producción total costó unos 750 millones de yuanes (112 millones de dólares) y de la cual no consiguieron más de 50 millones

Después de casi dos décadas como profesor, llega un momento en su vida en el que se plantea abandonar su puesto como docente para perseguir su sueño de ser escultor. En este momento se promete a sí mismo tomar cualquier encargo que esté relacionado con la escultura con el fin de empezar a vivir

de aquello que le apasionaba. Con el tiempo,

tanto en la producción y diseño de sets como en el departamento de vestuario y armaduras.

Aparte de su producción, de la que hablaremos en el párrafo siguiente, este artista nos interesa también por la labor que está realizando en la divulgación y puesta en valor del lenguaje escultórico. Valiéndose de los medios tecnológicos con los que contamos en la actualidad, ha sabido encontrar un público con el que simpatiza y con el que es capaz de compartir sus conocimientos en este oficio mediante el uso de videos y plataformas como *YouTube*, *Patreon* o *Domestika*. Es, en este aspecto, y bajo nuestro criterio personal, un ejemplo del amor que siente por enseñar lo que sabe con el objetivo de mostrar la pasión y respeto que siente por su oficio.

---

de yuanes. Las expectativas con esta película fueron muy altas y durante su preestreno fue halagada por numerosos medios como *China Daily*. Su argumento gira en torno a la mitología china cuya historia se desarrolla en torno a un pastor que protege un imperio celestial con referencias a la mitología budista. BBC News Mundo, (2018). “Asura”: el fracaso de la película más costosa de China y otros desastres en la historia del cine. En: *BBCS News Mundo* [en línea]. Disponible en <https://www.bbc.com/mundo/noticias-44870581> [consulta: 29 de febrero de 2024]

Dicho esto, a nivel técnico y artístico ha supuesto una influencia muy grande en cuanto a los procesos que hemos ido implementado en nuestra producción, y también por la estética que han ido tomando algunas de nuestras obras actuales. Aunque también realiza dibujos, lo que más nos interesa en este caso son sus esculturas, ya que él se considera ante todo, escultor. En estos últimos años se ha centrado en la realización de piezas de robots y ciencia ficción, aunque también ha realizado algunas de temática *Steampunk*.



**Fig. 25.** Tomás Barceló. *Cali Kal IX*. Resina policromada.

Como ya hemos comentado, es un artista tradicional, por lo que utiliza técnicas clásicas de modelado, moldes, vaciados y talla en escayola. Además, en sus obras más recientes ha implementado el ensamblaje de piezas recicladas y la ornamentación con masilla epoxi. Otro de los aspectos que ha investigado y que tienen mucha relación con su fascinación por el arte antiguo ha sido la policromía, con la que busca recuperar la herencia de la escultura policromada previa al Renacimiento.





Fig. 26. Tomás Barceló. *Elke Leandre*. Resina policromada.

Su proceso de trabajo le permite dividir la producción en fases, razón por la que es común que trabaje en varias piezas a la vez por los tiempos propios de los procesos escultóricos. En muchas de sus piezas primero realiza un modelado simplificado de la cara, cuerpo o personaje que esté realizando. Posteriormente a través de moldes saca reproducciones en escayola y a partir de ellos utiliza la talla y el ensamblaje con otros objetos para crear composiciones y piezas mucho más complejas.

Gracias a Internet y a su canal de *YouTube* (@TomasBarcelo) podemos asistir a su proceso técnico y creativo, así como conocer los recursos que utiliza para hacer que las piezas parezcan materiales que en realidad no son. Por ejemplo en las imágenes que presentamos podemos observar ese acabado cerámico realizado con acrílico y con rotuladores Posca, así como la imitación al hierro a través de polvos y reactivos. Esta búsqueda por “imitar” materiales es posible que esté relacionada con su anterior participación en equipos artísticos de películas como *Asura* (2018),

*Maléfica 2* (2019) y *Dune*<sup>74</sup> (2021) ya que la industria del cine tiene un componente artístico muy relevante y altamente especializado en la recreación de este tipo de efectos.

Nos aventuramos a decir que se trata de uno de los instigadores del desarrollo de este proyecto, tanto por las razones expuestas anteriormente como por su capacidad de trabajo, artesanía, oficio y divulgación. Además es capaz de valerse de recursos muy simples y clásicos para llegar a unos resultados de gran riqueza y calidad, a nuestro parecer, muy interesantes y que nos invitan a imaginar otros mundos futuros en los que lo humano y lo manual sigue estando muy presente.

---

<sup>74</sup>ALKEMIST PODCAST, (2022). Alkemist-Podcast-Cine-Cap.29-Deconstruyendo Arrakis- Entrevista: Tomás Barceló. En: *YouTube* [video en línea]. Publicado el 2 de febrero de 2022 [consulta: 29 de febrero de 2024]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=yve2FjfVNMY&ab\\_channel=AlkemistPodcast](https://www.youtube.com/watch?v=yve2FjfVNMY&ab_channel=AlkemistPodcast)

### III. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: *VISIONES DE UN FUTURO ANTIGUO*

Las obras realizadas han supuesto una forma de abordar el género de la ciencia ficción Retrofuturista mediante el lenguaje de las artes plásticas, siendo un reflejo directo de nuestros intereses y nuestras preocupaciones, y sirviendo también como espejo en el que se refleja la evolución de un proyecto artístico personal de larga ejecución. Todas las obras tienen como punto común la representación figurativa de personajes y elementos de ciencia ficción basada en lo antiguo, reforzándolo mediante el imaginario colectivo de literatura y cinematografía.

En este documento se recogen obras escultóricas de mediano y pequeño tamaño y obras gráficas, mientras que en los anexos se adjuntas algunos antecedentes y diferentes bocetos y planteamientos para obras futuras que no se han podido materializar por falta de tiempo. Se presenta y defiende toda la producción elaborada durante el Máster en Producción Artística, el cual nos ha brindado la oportunidad de explorar materiales y

técnicas que para artistas que estamos empezando pueden ser complicadas de acceder. Gracias a los laboratorios y al conocimiento de los profesores que nos han acompañado hemos podido arriesgar un poco más de lo que pudiéramos haber hecho en otras circunstancias.

Así pues, el conjunto de obras escultóricas refleja más esa búsqueda por representar esa relación que puede establecerse entre lo antiguo y lo futuro. Por decirlo de otra manera: en la obra escultórica se refleja más el misticismo y su relación con la ciencia ficción, mientras que en la obra gráfica hemos hecho más hincapié en la creación de un lenguaje inventado que reforzase este aspecto narrativo del arte antiguo y la simbología del propio lenguaje, dando como resultado un proyecto coherente con la investigación que se ha realizado.

**III.1. Oráculo**

*Oráculo*

2024

Aluminio fundido

39 x 30,5 x 17 cm.



**Fig. 27.** Fragmento de *Oráculo*.



**Fig. 28.** Àlex Sola. *Oráculo*, 2024. Aluminio fundido. 39 x 30,5 x 17 cm.

### III.1.1. Sinopsis

La obra *Oráculo* busca representar esa idea de estatua a la que se le pedían respuestas en muchas ocasiones personales, concernientes generalmente al futuro, como método de adivinación.

Esta escultura encarna ese sentimiento de incertidumbre con respecto a lo que está por venir, y pretende, de algún modo, ser un objeto que aporte seguridad y belleza al que lo observa. Con la intencionalidad de darle un carácter más futurista, nuestra tutora, Carmen Marcos, nos sugirió el uso del aluminio como material para la fundición. Esto le otorga una estética más acorde con nuestra intención poética. Funciona de nexo entre un recurso pasado- el oráculo- y una visión del futuro. El estilo y composición están profundamente inspirados en uno de los referentes expuestos anteriormente, Stanislaw Szukalski. Este misticismo que él otorgaba a sus esculturas lo hemos tomado e intentado trasladar a nuestra propia obra, con el objetivo de transmitir un futuro más introspectivo, meditativo y esperanzador. De hecho, como podremos observar en las posteriores obras, todas buscan sentar una estética que invite a la reflexión y la reflexión contemplativa, en

pos de alejarnos de la popular visión distópica y catastrofista que algunos nos auguran.

### III.1.2. Producción de la obra

Para la realización de esta pieza, realizamos muchos bocetos a lápiz para buscar sobre todo la composición. La resolución final de la pieza, como casi siempre, se ha dado con las sesiones de trabajo y resolviendo los problemas e incógnitas a medida que iban apareciendo.



Fig. 29. Bocetos de *Oráculo*.

El material empleado ha sido la plastilina Chavant NSP Hard. Se trata de un producto cuyo comportamiento es muy similar al de la cera, ya que para poder modelarla primero la tenemos que calentar.



**Fig. 30.** Vista frontal y posterior del modelado.

Para poder sacar una copia en cera recurrimos al molde de silicona con contramolde de escayola. La primera capa la dimos líquida, y para la 2ª capa y la 3ª, utilizamos el tixotrópico de esa silicona para espesarla y poder aplicarla a pincel.

Cuando utilizamos tixotrópico tenemos que tener en cuenta que tanto si usamos las manos (siempre utilizar los EPIS cuando estemos trabajando con silicona) como con brocha, van a quedar una especie de pelitos que se pueden enganchar con el contramolde y puede provocar que se rompa o que no lo podamos abrir.



**Fig. 31.** Primera capa de silicona.

Un truco muy sencillo es untar nuestras manos con jabón Fairy o similares y suavizar la superficie de la silicona con las manos. Es

importante realizarlo cuando la silicona todavía no haya curado, de lo contrario no funcionará.

Una vez realizadas las capas de silicona toca hacer las paredes de separación. Hay muchos métodos para hacerlo, pero en este caso hemos probado a pincelarlo y darle forma hasta conseguir el grosor adecuado. Esta pared la cortaremos después para abrir el molde y sacar el modelo.



**Fig. 32.** Pared de separación de silicona.

Una vez realizadas todas las capas toca hacer el contramolde. Existen infinidad de materiales con las que se realizan (resina de poliéster + fibra de vidrio, resina acrílica + fibra de vidrio, escayola y esparto, y otros materiales epóxicos). Sin embargo, el más económico es la escayola, y cumple su función

perfectamente. Para ello realizamos primero la parte delantera, esperamos a que fraguara y aplicamos desmoldeante antes de realizar la parte posterior.



**Fig. 33.** Contramolde de escayola. Parte anterior.



**Fig. 34.** Contramolde de escayola. Parte posterior.



Fig. 35. Reproducción en cera.

Para la reproducción en cera calentamos la cera a una temperatura que no estuviese muy alta porque si no derrite las capas anteriores, y fuimos pincelando hasta conseguir el grosor adecuado. Por último cerramos el molde e hicimos un vertido y vaciado para unir ambas partes y sacar la escultura de una pieza.

Lo siguiente que hicimos fue repararlas juntas y repasar algunas zonas para darle el aspecto final que queríamos para la reproducción en metal.

Una vez listo el modelo en cera, realizamos el árbol de colada con ayuda de Carmen Marcos. Debido a que los bebederos principales tenían mucho más grosor que el borde de la obra, Carmen sugirió

cortar un bebedero gordo por la mitad y adherirlo al borde inferior donde colocaríamos el riego principal.

Para que la base quedase totalmente recta, utilizamos la técnica de la plancha de hierro caliente, la cual consiste en calentar una plancha de hierro, y reposar la pieza con movimientos circulares para que todo quedase al mismo nivel.

Una vez hecho esto, realizamos el árbol de colada, el cual constaba de 4 bebederos principales de los cuales salían otros secundarios. Después de consultar con Carmen y con Paco, añadimos 4 bebederos más para asegurarnos que regara a todas las partes de figura.

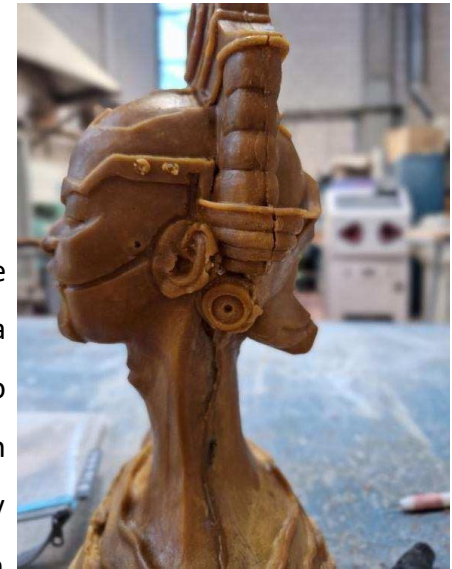


Fig. 36. Repaso de juntas.





**Fig. 37.** Árbol de colada con los bebederos y respiraderos.

En este caso realizamos el núcleo después de montar el árbol de colada. Pusimos las porteadas (de aluminio) y dimos goma laca con negro humo para asegurarnos de que la barbotina se adhiriera a la cera.

Por el tamaño de la pieza realizamos 5 baños + 1 de fibra + el baño de seguridad. Para los baños fue imprescindible la ayuda de mis compañeras. Dimos 3 capas de moloquita fina y 2 de moloquita gruesa, con secados y asistencia en la parte del núcleo entre cada una de las capas.

Una vez lista la cáscara, y antes de poder cocerla, se eliminó la cera del molde mediante choque térmico, con ayuda de la licuadora. Posteriormente, se coció en el horno y revisamos que no hubiese grietas, dando un último baño de seguridad antes de la colada.



**Fig. 38.** Tercera capa de cáscara cerámica.

El día de colada, mientras fundíamos y preparábamos los diferentes metales a fundir, aprovechamos para preparar los lechos y dar baños de seguridad a

las piezas que se iban a fundir según el orden establecido. Para los lechos se buscó agrupar piezas que por pesos y tamaños estuviesen bastante equilibrados. Una vez cerrada la cama, se tapó para calentarla mientras se fundía el aluminio, y una vez listo se coló mediante el procedimiento habitual establecido que seguimos en el taller.



**Fig. 39.** Alumnos, técnicos y docentes extrayendo el crisol del horno.

Tras sacar los moldes al exterior y dejar que se enfriasen, retiramos la cáscara con cuidado y procedimos a cortar los bebederos y retocar la obra para que se pareciese lo máximo al modelo original. Todo ello mediante herramientas manuales y eléctricas. Por último, pulimos muy sutilmente la superficie con ayuda de un disco de malla blanco y realizamos las fotografías.



**Fig. 40.** Rotura de la cáscara cerámica.



**Fig. 41.** Bebederos cortados.

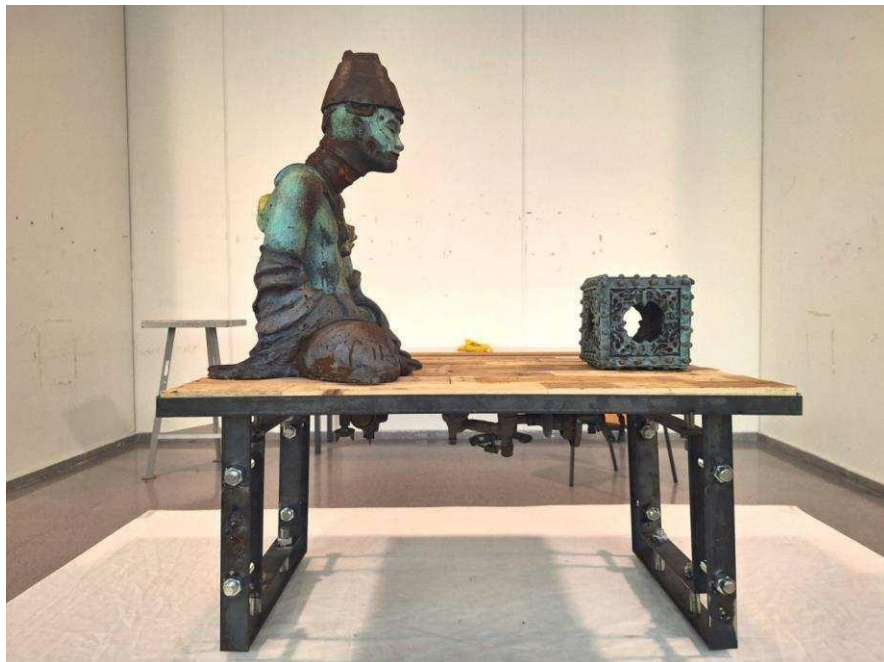
### III.2. *El guardián*

*El guardián*

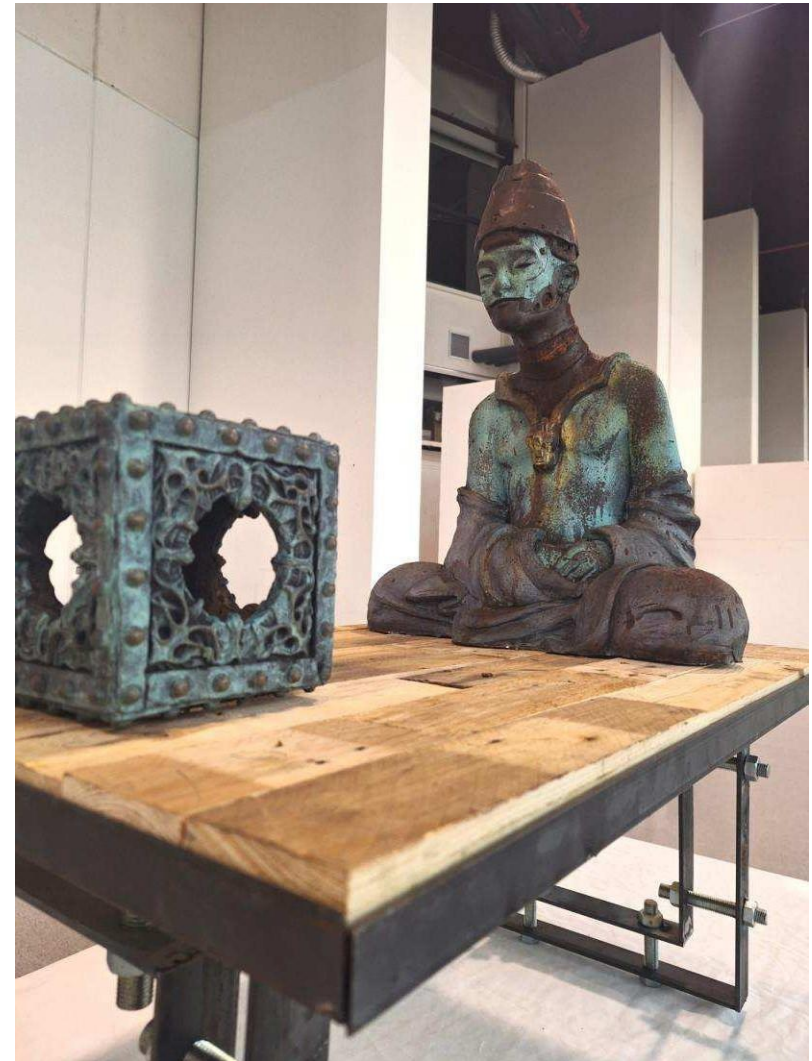
2024

Bronce, escayola policromada, hierro, madera y plástico

Medidas variables



**Fig. 42.** Àlex Sola. *El guardián*, 2024. Escayola, bronce, madera, hierro y materiales reciclados. Medidas variables. Vista lateral.



**Fig. 43.** Àlex Sola. *El guardián*, 2024. Escayola, bronce, madera, hierro y materiales reciclados. Medidas variables. Fragmento.

### III.2.1. Sinopsis

Este conjunto escultórico toma como referencia el mito de la caja de Pandora y sobre todo, su simbología. En la mitología griega se menciona como un curioso regalo de los dioses. Después de que el titán Prometeo robara el fuego de los dioses para robárselo a los hombres, Zeus castigó a su hermano Epimeteo regalándole a Pandora, una mujer dotada con todos los encantos que los dioses podían otorgarle. Al presentarse ante Epimeteo, Pandora portaba una caja cerrada ofrecida por Zeus que no debía abrirse bajo ningún concepto. Epimeteo quedó tan prendado por sus encantos que no prestó atención a las advertencias sobre los dioses olímpicos, tachados de astutos y traicioneros. Un día, mientras Epimeteo dormía, Pandora no pudo contener su curiosidad y le robó la llave para poder abrirla. Cuando levantó la tapa, no encontró nada en su interior, ya que en ese mismo momento escaparon de ella todos los males que podían afligir al ser humano: enfermedades, hambre, guerras, etc. Sin embargo, al fondo de la caja llegó Pandora a vislumbrar algo que todavía no había podido escapar, así que corrió

a cerrarla lo antes posible. Dentro de ella, lo que quedó fue la Esperanza. Con este mito, se da a entender que pese a que el destino de nuestra raza quedó sellado en ese instante, todavía queda espacio para la esperanza.

Como podremos observar en los bocetos adjuntados en el siguiente subapartado, la obra consta de una caja, un personaje y un soporte. La caja ha sido realizada en bronce, gracias a la asignatura *Creación en fundición artística*. El soporte, en forma de mesa, se ha realizado en los *Talleres de madera, metal y cerámica*, y por último, la figura, realizada de principio a fin en mi taller personal.

Mediante este conjunto escultórico hemos querido representar el cuidado al sentimiento de la esperanza, en el que en este caso, el autómatas es el encargado de salvaguardar lo último que se dice que se pierde.

### III.2.2. Producción de la obra

#### III.2.2.1. Realización de la caja

El diseño de la caja se concibió como un cubo cuyas caras tenían todas las mismas dimensiones. Por esa razón, realizamos el modelado de solo una de las caras. Posteriormente, realizamos un molde en silicona de esa porción.



Fig. 44. Molde de la porción.



Fig. 45. Modelado de un cuarto de la caja.

La plastilina utilizada, la Chavant NSP hard se puede derretir y hacer copias mediante moldes flexibles. Es por eso que realizamos 4 copias de este molde y montamos los diferentes trozos hasta conformar el cuadrado de una de las caras. Una vez remodelada y retocada esta cara, realizamos otro molde de silicona, también en bloque, para realizar el resto de las caras del cubo y sacar nuestra primera copia en escayola.

La idea en un principio era juntar estas 6 caras del cubo tal cual, pero después de un poco de reflexión sentíamos que faltaba algo. Queríamos que la obra fuera en consonancia con la temática retrofuturista



Fig. 46. Caja de cartón pluma para la realización del molde en bloque.

Steampunk, por lo que decidimos hacer algunos ajustes.



**Fig. 47.** Pieza en escayola con los remaches lista para la realización del molde en bloque.

En consecuencia tuvimos que realizar otro molde posteriormente, pero aprovechamos esta copia en escayola para lijarla y retocarla con el objetivo de que las copias finales en cera salieran lo más perfectas posibles.



**Fig. 48.** Molde en bloque de silicona.

hacer unos bordes con remaches (falsos) para que diesen ese aspecto más mecanizado.

Volvimos a realizar otro molde en bloque con las modificaciones y procedimos a realizar las copias

Dicho esto, optamos por

en cera de cada una de las caras.



**Fig. 49.** Copia en cera de una de las caras de la caja.

Las copias las realizamos en clase y en nuestro taller particular soldamos todas las caras. Para que todas se ajustasen bien, biselamos los bordes a 45 grados y posteriormente las soldamos con ayuda de un soldador de estaño y mechero de alcohol.

Debido a la punta de nuestro soldador las zonas de soldadura externa quedaban bastante irregulares, y en lugar de arreglarlo y dejarlo todo liso, decidimos mantener esas



**Fig. 50.** Biselado a 45°.

imperfecciones puesto que le daban un carácter de objeto más antiguo.

Por otro lado, en principio la caja iba a ir cerrada, en relación al mito de Pandora, pero pensamos que en este caso sería más interesante abrirla y dotarla de una significación.

Pero no podíamos abrirla y ya está, así que empezamos a pensar en qué podríamos colocar dentro. Después de investigar mucho, encontramos un concepto muy interesante: *Astragalomanía*. Se trata de un tipo de adivinación que se practicaba con huesecillos en los cuales estaban señaladas las letras del alfabeto. En el templo de Acaya se utilizaba para consultar al Dios Hércules, así como en el Oráculo de Gerón en la fuente de Apona.

Mediante este elemento, no solo encontramos una relación inesperada con nuestra obra anterior (*Oráculo*), sino que además nos permitía continuar nuestra investigación en torno a este lenguaje inventado y su simbología. Aunque nos hubiese gustado poder incluirlas para este proyecto, debido a la carga de trabajo que llevábamos de forma paralela no ha sido posible. Sin embargo,

seguimos trabajando para poder concluir esta idea inicial y poder presentarla en próximas exposiciones.



Fig. 51. Caja de cera con el árbol de colada.

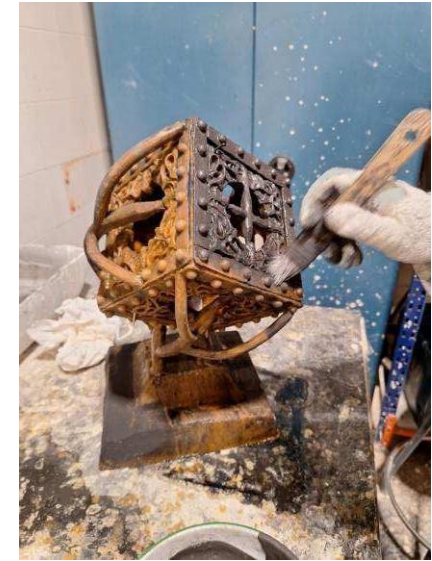


Fig. 52. Aplicación del grafito en la superficie de la obra.

Una vez lista la caja en cera y el árbol de colada, aplicamos la goma laca, tanto por fuera como por dentro. Debido a que las caras de la caja tenían mucha textura aplicamos grafito para que ayudase a que la cáscara se desprendiera mejor en el momento de su rotura.

La mezcla se realiza con grafito en polvo + harina de moloquita (remover en seco) + sílice coloidal.<sup>75</sup> La mezcla no tiene que quedar muy líquida. Lo ideal sería darle capa de grano fino una vez hayamos aplicado la capa. Sin embargo, se secó antes de que pudiésemos aplicarlo, por lo que lo dejamos en el secadero y en la siguiente sesión ya dimos baño y capa de moloquita fina, siendo el total cuatro baños de barbotina y moloquita, una de fibra de vidrio y por último, la de seguridad. En esta fase era especialmente importante realizar la capa interior muy bien y que los secados se realizaran correctamente, por lo que utilizamos la asistencia de secado para asegurarnos.

Del mismo que con la pieza anterior, se licuó para eliminar la cera y se cocieron los moldes en el horno con ayuda de los técnicos y el personal docente.

---

<sup>75</sup>Esta primera capa de barbotina cerámica es una patente intelectual de Mr. David Reid, investigador que adaptó la técnica de la cáscara cerámica a las condiciones del taller de un escultor, y difundió su conocimiento en España a través del Dr. Juan Carlos Albaladejo, Catedrático de Escultura en la Universidad de La Laguna, ya jubilado.

El volumen de piezas para esta colada fue enorme por lo que la organización fue crucial. Esta vez empezamos más temprano para poder organizarlo todo.

Una vez colada la pieza lo siguiente fue romper la cáscara y retirar los bebederos, así como retocar todas las imperfecciones hasta obtener el resultado que queremos.



**Fig. 53.** Rotura de la cáscara cerámica.



**Fig. 54.** Retirando el resto de cáscara con el chorro de arena.



Una vez lista la escultura iniciamos el proceso de patinado, para el cual conté con la ayuda de Alfredo Llorens e Irene Suárez, una amiga y compañera del máster. Gracias a ellos pude obtener la pátina que podemos observar hoy en la pieza.



Fig. 55. Patinado de la obra final.



Fig. 56. Detalle de la obra final.



Fig. 57. Detalle 2 de la obra final.

### III.2.2.2. Realización de la mesa y los (falsos) mecanismos

Para la realización de la mesa optamos por un diseño bastante rústico e industrial, en línea con el movimiento Steampunk y su manufactura personal, así como la recuperación de materiales desechados. La madera para la mesa la recuperamos de unos pallets, los cortamos a medida y los encolamos a un tablero de MDF para darle más resistencia, puesto que la irregularidad propia de

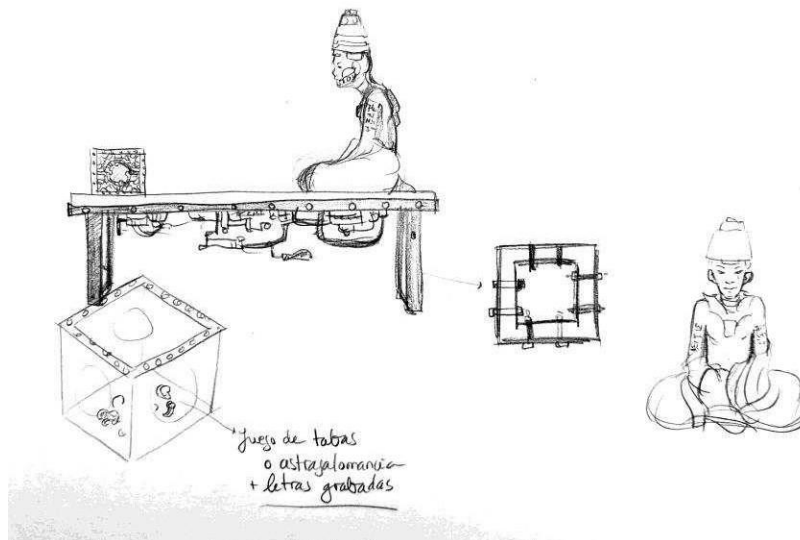


Fig. 58. Bocetos del conjunto escultórico.

este diseño podría comprometer su estabilidad.

Las patas de metal las compramos de un distribuidor de cercañía y las cortamos a la medida deseada con una radial.



Fig. 59. Corte de la pletina de hierro.

Una vez cortadas les hicimos unos agujeros de 16 mm. con el taladro de columna del aula y cortamos la varilla roscada a medida con la tronzadora con el objetivo de empezar a soldar las distintas partes. Debido al estrés del momento no tengo fotos específicas de este momento, pero se puede observar en las fotos del proyecto más avanzado.

Durante la fase de soldadura tuvimos una serie de problemas. Como se puede observar, por la manera en la que se han colocado las pletinas, el alto y el ancho no son iguales. Esto lo tuvimos en

cuenta a la hora de conceptualizarlo, pero en el momento de la soldadura, se nos olvidó y colocamos mal las tuercas y varillas, por lo que la mesa no quedaba nivelada.

Debido a eso, tuvimos que cortar con radial las varillas y roscas e invertir las posiciones. Volvimos a soldar y colocamos los restos de varilla en sus nuevos lugares para recrear el efecto del primer soporte.

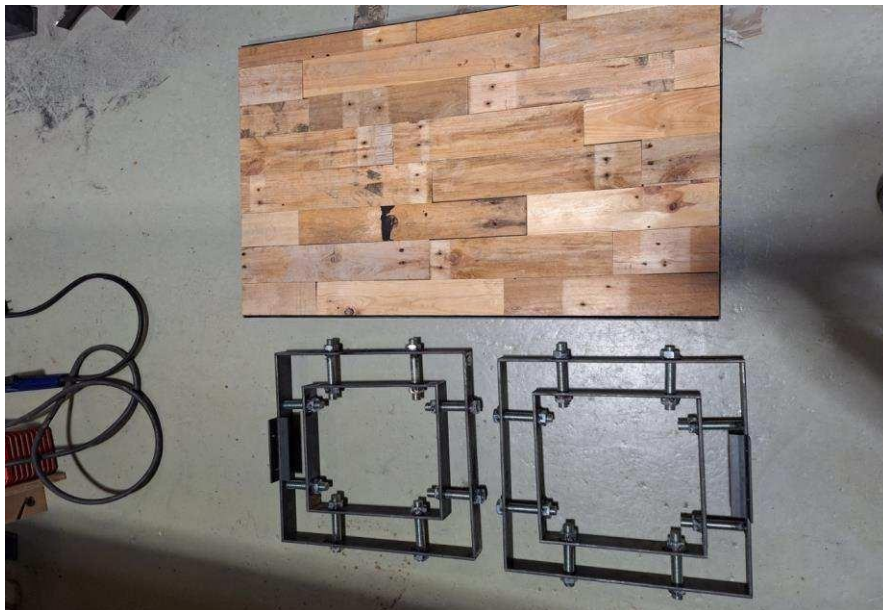


Fig. 60. Partes de la mesa listas para soldar.

Una vez listo esto, cortamos unos perfiles con varios agujeros para que estas estructuras metálicas quedasen ancladas al tablero.

Toda la soldadura la realizamos con electrodo.

Para ello, lo primero que hicimos fue comprobar que todo estaba alineado y a escuadra, con el objetivo de que la mesa quedase lo más estable posible.

Una vez soldado y atornillado todo, lo siguiente que hicimos fue realizar los mecanismos, realizados con piezas de

fontanería, juguetes rotos y más objetos de este tipo.

Este proceso también nos dio algunos imprevistos. Al principio lo unimos todo con masilla de fontanero. Se trata de una pasta de dos componentes que al mezclarse endurece. Sin embargo, una vez

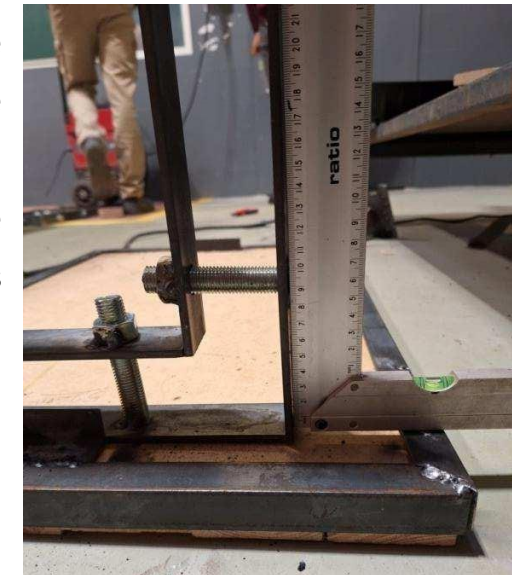


Fig. 61. Comprobando que todo quedase a escuadra antes de soldar.

parecía que estaba todo listo, como el mecanismo iba debajo de la mesa le dimos la vuelta para comprobar que no se cayera. En todos los intentos se caían varias piezas así que decidimos probar otras



**Fig. 62.** Ensamblaje de las piezas.

marcas para ver si había algún problema con el material. Al ver que no funcionaba, decidimos atornillarlo directamente a la mesa y solo unir con masilla algunas piezas ligeras de plástico.

En total fueron más de 5 sesiones solo con el ensamblaje.

Luego solo quedó pintar con acrílicos y poner un barniz protector para proteger, tanto la pintura como los falsos óxidos que aplicamos y que explicaremos con más detalle en el apartado siguiente.



**Fig. 63.** Montaje final de la mesa.

### III.2.2.3. Realización del “autómata”

Antes de nada, nos gustaría aclarar que este personaje no tiene un funcionamiento mecánico, y que las partes tecnológicas funcionan a nivel simbólico. Dicho esto, el modelado del autómata lo realizamos en nuestro taller con plastilina Chavant y barro. Primero realizamos una estructura interna para ahorrar material y conseguir un volumen general mediante una barra de hierro y espuma de poliuretano, que cortamos con ayuda de un cúter hasta conseguir un volumen aproximado de la figura.



Fig. 64. Estructura interna de la obra.



Fig. 65. Proceso de modelado.

Una vez conseguido el modelado final, realizamos un molde de silicona y contramolde de escayola, mediante el mismo procedimiento descrito en el apartado de la obra *Oráculo*.<sup>76</sup>



Fig. 66. Modelado final.



Fig. 67. Proceso de molde de silicona.

<sup>76</sup> Como sabemos que la realización de los moldes puede ser algo compleja, nos gustaría nombrar varias fuentes dentro de las redes sociales que manejamos que más nos han ayudado a comprender este complejo proceso: Instagram (@alexander\_yancec\_ramirez; @esquer\_procesosescultoricos; @resilesc; @aninopus y @eirik\_arnesen\_art).

En este caso, realizamos el positivo en escayola, mediante capas sucesivas reforzadas con tela de arpillera. Este positivado luego lo retocamos y lijamos hasta quedar como el modelado original.



Fig. 68. Realización del contramolde de escayola.



Fig. 69. Positivo en escayola.

El siguiente paso fue la fase de policromía. Para ello, imprimamos la escayola con goma laca y pigmento negro, y luego mediante el uso de *sprays* y máscaras de agua realizamos las primeras capas de

color. Una vez seco, aplicamos polvo de grafito con médium acrílico mate para poder pintar las zonas que queríamos que tuviesen imitación de hierro. Además, como queríamos que tuviese ese aspecto de viejo decidimos hacer unos óxidos. Para ello mezclamos polvo de hierro también con médium acrílico y realizamos un activador de óxido casero con vinagre de limpieza, agua oxigenada y sal<sup>77</sup>. Por último, aplicamos un barniz en spray para que la oxidación dejase de hacer efecto (importante, puesto que como nuestro óxido es superficial, si aplicamos barniz con pincel podría embarrarlo todo) y la

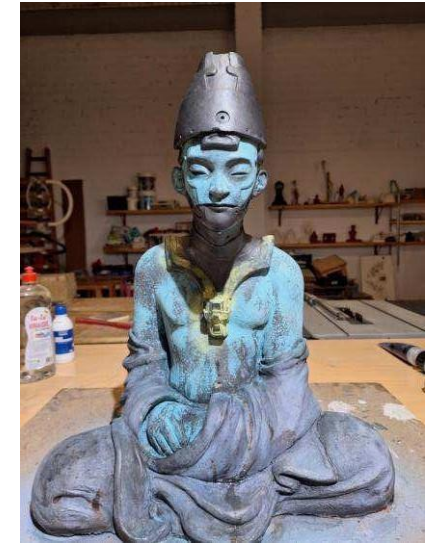


Fig. 70. Proceso de policromía.

<sup>77</sup> Para más información ver vídeo: Rocha KRG, (2021). COMO OXIDAR METAL EN 15 MINUTOS (EFECTO ÓXIDO EN HIERRO). En *YouTube* [vídeo en línea]. Publicado el 21 de julio de 2021 [consulta: enero de 2024]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=fFWIGu9oozw&t=307s&ab\\_channel=RochaKRG](https://www.youtube.com/watch?v=fFWIGu9oozw&t=307s&ab_channel=RochaKRG)

colocamos junto al resto de elementos para ver cómo funcionaba el conjunto terminado.



**Fig. 71.** Àlex Sola. *El guardián*, 2024. Escayola policromada. 53 x 45 x 34,6 cm.



**Fig. 72.** Fragmento de *El guardián*.

**III.3. *Scriba***

*Scriba*

2024

Escayola policromada

69,7 x 28 x 26 cm.



**Fig. 73.** Àlex Sola. *Scriba*, 2024. Escayola policromada. 69,7 x 28 x 26 cm.



### III.3.1. Sinopsis

Esta obra, cuyo título es *Scriba*, representa a un personaje que encarna el papel de cronista y escribano de esta “civilización” que estamos creando. Cronista porque se busca aludir al personaje que recopilaba y redactaba hechos dignos de ser recordados. Debido a



Fig. 74. Escultura de *Virgin and Child in Majesty*.

la aparición de esta figura en la Edad Media y Moderna, para el diseño del ropaje nos hemos inspirado en algunas esculturas del siglo XII y XIII como *Virgin and Child in Majesty* que podemos encontrar en el Museo Metropolitano de Nueva York.

También está inspirada en las Bene Gesserit, de *Dune*, las cuales son *una hermandad de mujeres poderosas, política y*

*literalmente, que se reúnen con el objetivo de crear a la Kwisatz Haderach, una figura mesiánica que bajo su guía, estará destinada a gobernar y dirigir toda la galaxia.*<sup>78</sup>

Las manos están ocultas por una especie pergamino desplegado en el que podemos observar el alfabeto inventado que hemos desarrollado en la obra gráfica. De hecho, de todas las obras escultóricas esta es la primera que lo incorpora de forma íntegra puesto que fue la última realizada y el concepto del alfabeto ya estaba más afianzado.

Con esta obra hemos querido transmitir la importancia de la conservación y transmisión de la Historia, así como el valor del lenguaje a nivel simbólico y la importancia que ha tenido el hecho

<sup>78</sup>MORILLO, V. (2024). *Dune: La profecía: la serie que cuenta el origen de las Bene Gesserit ya tiene tráiler y fecha de estreno*. En *El Español* [en línea]. Disponible en: [https://www.elespanol.com/series/hbo-max/20240515/dune-profecia-serie-cuenta-origen-bene-gesserit-trailer-fecha-estreno/855414698\\_0.html#:~:text=Presentadas%20por%20primera%20vez%20a%20l,y%20dirigir%20toda%20la%20galaxia](https://www.elespanol.com/series/hbo-max/20240515/dune-profecia-serie-cuenta-origen-bene-gesserit-trailer-fecha-estreno/855414698_0.html#:~:text=Presentadas%20por%20primera%20vez%20a%20l,y%20dirigir%20toda%20la%20galaxia). [consulta: 24 de mayo de 2024].

narrativo como necesidad en nuestra evolución cultural, social y política.

### III.3.2. Producción de la obra

La realización de esta obra, así como la de *Ícaro*, recogida en el apartado siguiente han seguido el método tradicional de modelado, molde y reproducción.



Fig. 75. Proceso de modelado.

En este caso, debido al tamaño superior respecto a otras piezas, el modelado se realizó con barro, concretamente con pasta blanca.

Aunque al principio pensamos en realizar un molde perdido para la reproducción en escayola, durante el proceso insertamos algunas piezas de plástico, así como un soporte de focos de techo reciclado. Esto podría

dificultarnos la apertura y buena reproducción del molde, por lo que finalmente optamos por realizar molde de silicona con contramolde de escayola.

Una vez terminado el modelado dimos una primera capa de silicona líquida y con ayuda de un compresor de aire intentamos eliminar todas las burbujas de la superficie. En este estado, separamos la parte de arriba del sombrero del personaje puesto que podría provocar enganches y decidimos hacer un molde aparte.

Para la segunda y tercera capa aplicamos tixotrópico para espesarla y poder conseguir mayor grosor. Por otro lado, y gracias a la experiencia que te da la prueba y error, decidimos hacer unas “llaves” que ayudaran a que la silicona



Fig. 76. Primera capa de silicona líquida.

encajase perfectamente con las partes del contramolde. Para ello, con ayuda de una cubitera de plástico, vertimos silicona, y una vez curada cortamos los trozos y los sujetamos mediante alfileres en la superficie de la silicona. También realizamos la pared por donde posteriormente cortaríamos y sacaríamos la reproducción.



**Fig. 77.** Realización de las llaves y la pared de separación.



**Fig. 78.** Realización de la parte posterior del contramolde.

Una vez realizada la pared y las llaves, procedimos a realizar el contramolde. En este caso, optamos por utilizar trozos de acetato para realizarlas paredes de separación. Se hizo el contramolde de la parte delantera, y una vez fraguada, quitamos el acetato, aplicamos desmoldeante y realizamos la parte posterior.

Lo siguiente que hicimos fue abrir el molde y lavar la silicona con agua para eliminar los restos del barro. Una vez limpio y colocadas las partes del molde, preparamos las mezclas de escayola y los trozos de arpillera y realizamos la reproducción en escayola.

Para unir las dos partes, reforzamos las zonas interiores de cada una de las partes con escayola más espesa y cerramos el molde. Posteriormente, con ayuda de un pincel largo de pintor, repasamos las juntas



**Fig. 79.** Apertura del molde de silicona.

interiores con escayola y arpillera y esperamos a que todo estuviese fraguado. Abrimos el molde, repasamos las juntas y lijamos las zonas que queríamos más pulidas. Además, realizamos el alfabeto en la parte anterior del personaje con ayuda de herramientas de esgrafiado para cerámica, y unimos y pegamos la parte del sombrero que habíamos realizado aparte.



**Fig. 80.** Realización del positivo en escayola.



**Fig. 81.** Escritura lista para tallar.



**Fig. 82.** Positivos en escayola de Scriba e Ícaro.

Una vez listo esto, lo único que quedaba era realizar la policromía. Para este proceso, a nosotros nos gusta imprimir con goma laca, ya que es un buen tapaporos y al tener base de alcohol se seca muy rápido. Lo aplicamos tanto por fuera como por dentro.



**Fig. 83.** Base acrílica dorada.

Para esta policromía buscamos un aspecto envejecido pero no oxidado como con el guardián. Para ello, dimos una base con pintura dorada y mediante veladuras -una tierra sombra tostada y la última en turquesa- conseguimos ese efecto desconchado que buscábamos. Para darle un toque más antiguo, aplicamos cera de

muebles de color nogal, lo cual ayudó también a darle unidad a toda la pieza.

**III.4. Ícaro**

*Ícaro*

2024

Escayola policromada

30,5 x 19 x 37 cm.



**Fig. 84.** Àlex Sola. *Ícaro*, 2024. Escayola policromada. 30,5 x 19 x 37 cm.

### III.4.1. Sinopsis

Esta obra toma como punto de partida el mito de Dédalo e Ícaro, inscrito dentro de la mitología griega. Dédalo fue un famoso arquitecto y artesano, con unas habilidades propias de los dioses. Fue también el que construyó el laberinto de Creta. Este laberinto fue concebido por el rey Minos para encerrar al minotauro concebido por Pasífae y el toro. Sin embargo, después de que Dédalo intentase ayuda a escapar a Teseo del laberinto, Minos mandó encerrarlos a él y a su hijo Ícaro.

Dado que Minos controlaba la tierra y el mar, la única opción para que pudiesen escapar estaba en el cielo. Por ello, recolectó plumas de tamaños diferentes y construyó un par de alas tanto para él como para su hijo, las cuales iban atadas con cera e hilo. Dédalo advirtió a su hijo que no volara demasiado alto para que la cera no se derritiese por el calor del sol. Sin embargo, la ilusión de volar hizo que no prestara atención, por lo que comenzó a ascender hacia el sol. El calor ablandó la cera y provocó que éste cayera al mar, donde finalmente murió ahogado.

Este mito, al igual que el de Talos, explicado en el marco teórico, reflejan muy bien los deseos de la humanidad, y cómo la tecnología ha servido para desafiar nuestra propia naturaleza. Sin embargo, hay que tener cuidado, puesto que el exceso de confianza y el abuso de esta pueden hacernos perder la razón y terminar siendo víctimas de nuestras propias ilusiones.

Por ese motivo, decidimos realizar una obra que hiciese alusión a ese mito. Para ello, concebimos un busto en el que se refleja un personaje con un casco en el que se representa un águila con influencias de la cultura maya, en la que se ha intentado dar un carácter tecnológico muy sutil marcado por unos volúmenes bien definidos y pulidos.

### III.4.2. Producción de la obra

Como hemos comentado anteriormente, esta pieza ha seguido uno de los procesos escultóricos tradicionales: modelado, molde y reproducción.

En este caso, ha sido modelada con la plastilina *Le Beau Touché*, de la marca Chavant. Esta plastilina es más fácil de trabajar que la NSP puesto que es mucho más blanda, aunque te permite llegar a un buen nivel de detalle. Para nosotros ha sido un descubrimiento grandísimo, puesto que nos ha permitido trabajarla en casa, sin la suciedad que implica trabajar con barro, por ejemplo, o el uso de fusores que se necesitan para trabajar la Chavant NSP Hard.

Dicho esto, una vez modelada, y antes de realizar el molde, separamos el pico del resto de la pieza, puesto que si no resultaría muy complicado realizar el molde sin tener problemas de enganches.



Fig. 85. Obra modelada y separación del pico para la realización del molde.



El procedimiento del molde es exactamente igual al descrito con anterioridad, por lo que lo describiremos de forma más superficial. Como en la pieza anterior, dimos una primera capa líquida, y dos con silicona tixotropada.



Fig. 86. Primera capa de silicona.



Fig. 87. Grosor final de la silicona.

Realizamos la pared con silicona, en este caso de atrás hacia delante<sup>79</sup>, y fijamos las llaves realizadas con la cubitera mediante alfileres.

Con ayuda de acetatos realizamos las separaciones para el contramolde, y con escayola y esparto realizamos las paredes. Mientras realizábamos este molde, hicimos también de forma paralela el del pico que habíamos separado anteriormente, mediante el mismo procedimiento.

Una vez listo el contramolde, lo abrimos y cortamos la silicona para poder sacar el modelo.



Fig. 88. Colocación de las llaves mediante alfileres.

<sup>79</sup> A este tipo de aperturas se le conoce popularmente como *Mohican* o *Mohicana* puesto que se asemeja al famoso estilo de cabello denominado de esta manera.



Fig. 89. Contramolde de escayola.

Debido a la menor dimensión de esta obra, decidimos hacerla maciza por lo que la reproducción se hizo por vertido. Colocamos el molde boca abajo en un cubo e hicimos un primer vertido de escayola, que vaciamos en el cubo de la mezcla. Nos aseguramos que llegara a todas las partes y realizamos el vertido final, hasta el borde de nuestro molde. En paralelo realizamos también la reproducción del pico.



Fig. 90. Molde del pico.

Esperamos a que fraguase y desmoldamos la escultura. Lo primero que hicimos fue realizar unos pequeños agujeros con un taladro, tanto en el pico como en la zona donde iba situado, e insertamos unas varillas finas que pegamos con escayola. De esta forma, pudimos devolver la escultura a su estado original, y solo nos faltaría retocarla y lijarla.

Con ayuda de gubias, limas y lijas, dimos el acabado final antes de pintar. El proceso de policromía funcionó de la misma manera que en la obra anterior. Imprimamos con goma laca, pintamos con dorado y con los mismos colores que hemos dicho anteriormente dimos las veladuras, para finalizarla con la cera efecto nogal.

### III.5. *N[e]O*

*N[e]O*

2023

Plastilina

25,5 x 23 x 25,7 cm.



**Fig. 91.** Àlex Sola. *N[e]O*, 2023. Plastilina. 25,5 x 23 x 25,7 cm.



Fig. 92. Detalles de la obra *N[e]O*.



Fig. 93. Foto de detalle de la obra *N[e]O*.

### III.5.1. Sinopsis

Esta obra titulada *N[e]O*, es quizás la escultura que tenga más referencias cinematográficas por el carácter “arquitectónico” que se le ha dado. Toma referencia de la *Tyrell Corporation*, de la película *Blade Runner* (1982), así como la arquitectura brutalista de *Dune* y el Templo de Kukulcan, Chichén Itzá. También hace claras referencias a *El Incal* de Moebius, por el tratamiento más tecnológico que se le ha dado a la base.

Como podemos observar, existe una parte delantera y otra trasera. En una de las caras encontramos el rostro de un personaje humano con los ojos cerrados, mientras que en la parte posterior aparece la cara de un robot. Representa esa doble lectura de la tecnología y la percepción popular que se ha ejercido acerca de la creación y convivencia con robots.

Lejos de intentar superponer a unos sobre otros, esta obra instiga un posible futuro en el que la especie humana y los robots fueron vistos como iguales, en la que las relaciones de poder no comprometían la existencia del otro, sino que se complementaban.

Pretende ser una obra reflexiva y conciliadora con respecto a la subyugación del ser humano a la tecnología.

### III.5.2. Producción de la obra

Lo primero que realizamos fueron unos dibujos preparatorios en los que dejamos ver nuestro objetivo de realizar una obra de corte más arquitectónico.

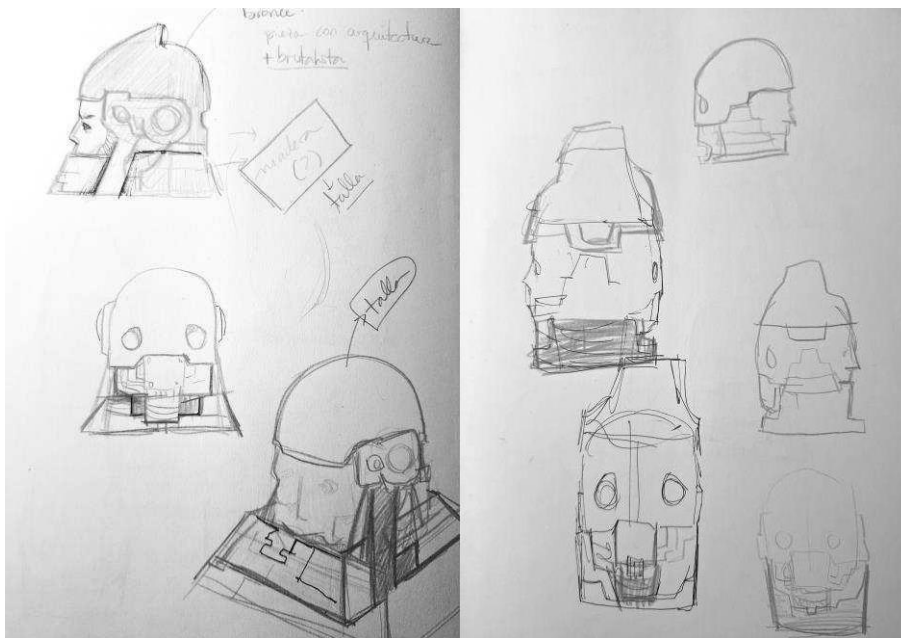


Fig. 94. Bocetos preparatorios a lápiz.

Por esa razón, decidimos realizar el modelado con la plastilina Chavant NSP hard, ya que al endurecer nos permitiría llegar a unos niveles de detalle que no podríamos realizar con otros materiales como el barro.

Dicho esto, debido a la composición de esta obra no íbamos a precisar de una estructura interna muy compleja. Como disponíamos de plastilina de sobra empezamos a apilarla hasta ir consiguiendo el volumen general. Una vez comprobado esto, empezamos a realizar los detalles del rostro, así como el robot. Para los ojos de la



Fig. 95. Proceso de modelado.

parte del autómata, utilizamos unos aros de fontanería que nos ayudaron a tener una simetría propia de este tipo de máquinas. Para la base hicimos lo mismo. Buscamos las formas simples y a partir de ahí fuimos trazando los detalles con gubias y palillos de modelar.

Una vez más, el procedimiento fue el mismo que en los casos anteriores. Cuando terminamos el modelado realizamos el molde con silicona y contramolde de escayola.

Realizamos una primera capa líquida y dos con espesante. Al ser de las primeras piezas realizadas, todavía no habíamos descubierto el truco de las llaves, por lo que en este caso no tiene. Solo realizamos la pared con silicona al estilo mohicana-para evitar que la junta pasase por el centro del rostro del personaje- y procedimos a realizar el contramolde. Para ello, realizamos una pared separadora con barro e hicimos la primera parte. Una vez fraguada, quitamos el barro, realizamos las llaves, aplicamos desmoldeante e hicimos el otro lado.



**Fig. 96.** Apertura del molde.





Fig. 97. Copia en escayola sin retocar.

Una vez abierto el molde, y comprobado que todo estaba bien, hicimos la reproducción en escayola. De igual modo que en el caso de la obra *Ícaro*, decidimos hacerla maciza, puesto que por sus características nos pareció lo más adecuado. Realizamos un primer llenado con escayola, que vaciamos en el mismo cubo, para luego volver a llenarlo y dejarlo fraguar.

Lo siguiente fue desmoldarlo y retocar algunas zonas. Para la policromía, en este caso quisimos darle un acabado de pintura desconchada con óxidos. Para ello, dimos una base negra y empezamos a hacer aguadas con amarillos y turquesas para conseguir ese efecto.

Posteriormente, añadimos óxido en las zonas de remaches realizadas en



Fig. 98. N[e]O. Versión en escayola policromada.

la base, mezclando el polvo de hierro con médium acrílico. Después, con ayuda del activador de óxido casero realizado con vinagre de limpieza, sal y agua oxigenada, lo aplicamos y una vez conseguido el efecto deseado, detuvimos la oxidación aplicando un barniz protector.

Con respecto a esta pieza, hemos de decir que no estamos satisfechos con la policromía. No supimos controlar el agua y eso ha provocado que la pintura saltase, pese a haber imprimado la pieza con anterioridad. Esto se puede observar en las imágenes adjuntadas a continuación. Debido a esto, decidimos poner las imágenes monocromas como portada del apartado, y dejar las policromadas al final de la explicación, ya que pese a ser un error, vimos importante mostrar esta parte de la investigación artística de un proceso muy largo y que muchas veces no toma el ritmo que nos gustaría.



**Fig. 99.** Parte posterior de *N[e]O*.

### III.6. Obra gráfica

Como hemos comentado al inicio de este apartado, nuestra investigación se ha centrado principalmente en la obra escultórica, en pos de aumentar nuestra experiencia y producción en este campo.

Por esa razón, en este apartado no hemos documentado tanto el proceso, sino que nos hemos centrado en mostrar el conjunto de obras realizadas mediante técnicas de estampación, en particular el grabado calcográfico y la xilografía.

Sin embargo, mediante la gráfica sí hemos podido investigar más el tema del lenguaje inventado, ya presente en la escultura de *Scriba*. Ha sido un campo de experimentación magnífico a este respecto y por esa razón hemos tomado la decisión final de incluirlo en nuestra investigación.

En total presentamos como proyecto gráfico 2 grabados calcográficos y una xilografía, dejando las litografías para los anexos.

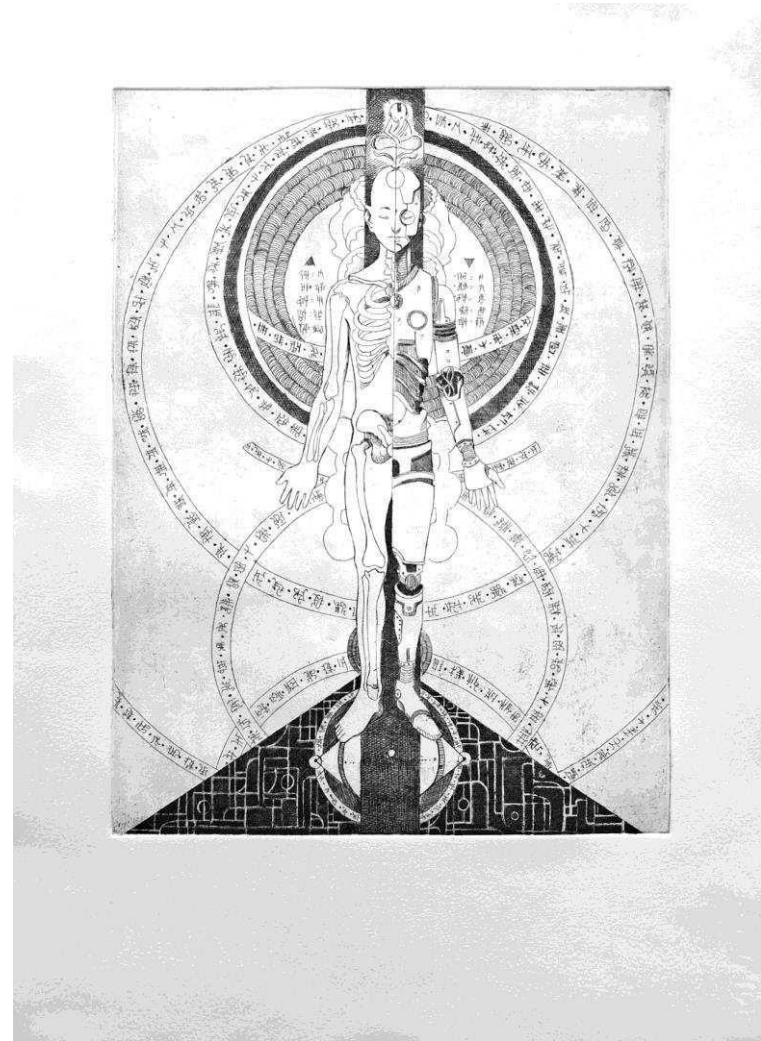
### III.6.1. *Cyborg*

*Cyborg*

2024

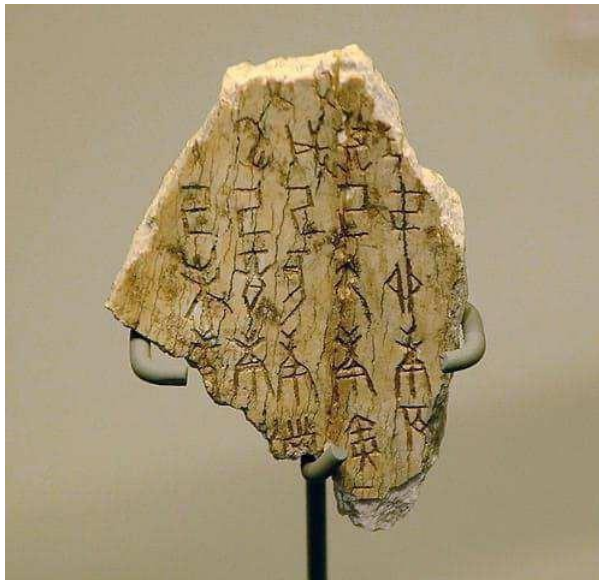
Aguafuerte

31,8 x 24,4 cm.

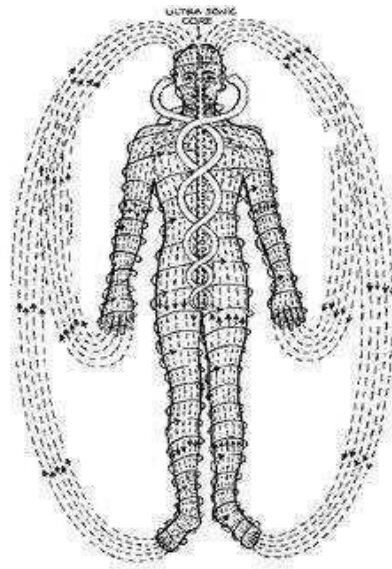


**Fig. 100.** Àlex Sola. *Cyborg*, 2024. Aguafuerte. Estampación de 32,8 x 24,4 cm. s/papel de 52,8 x 35 cm.

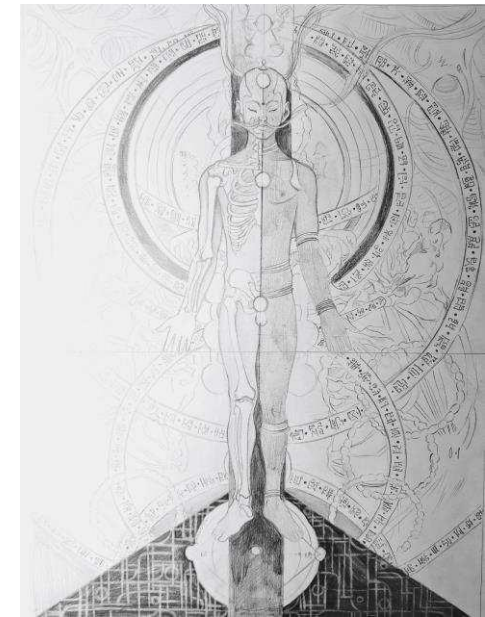
En esta obra podemos observar un personaje representado como mitad humano y mitad ciborg. A su alrededor observamos varios círculos en los que aparecen escritos unos textos en un idioma desconocido, inspirado en la antigua escritura china denominada “huesos oraculares”, considerado como uno de los primeros soportes de la escritura china.



**Fig. 101.** Ejemplo de escritura en huesos oraculares.



**Fig. 102.** Imagen de referencia para el grabado.



**Fig. 103.** Boceto de Cyborg.

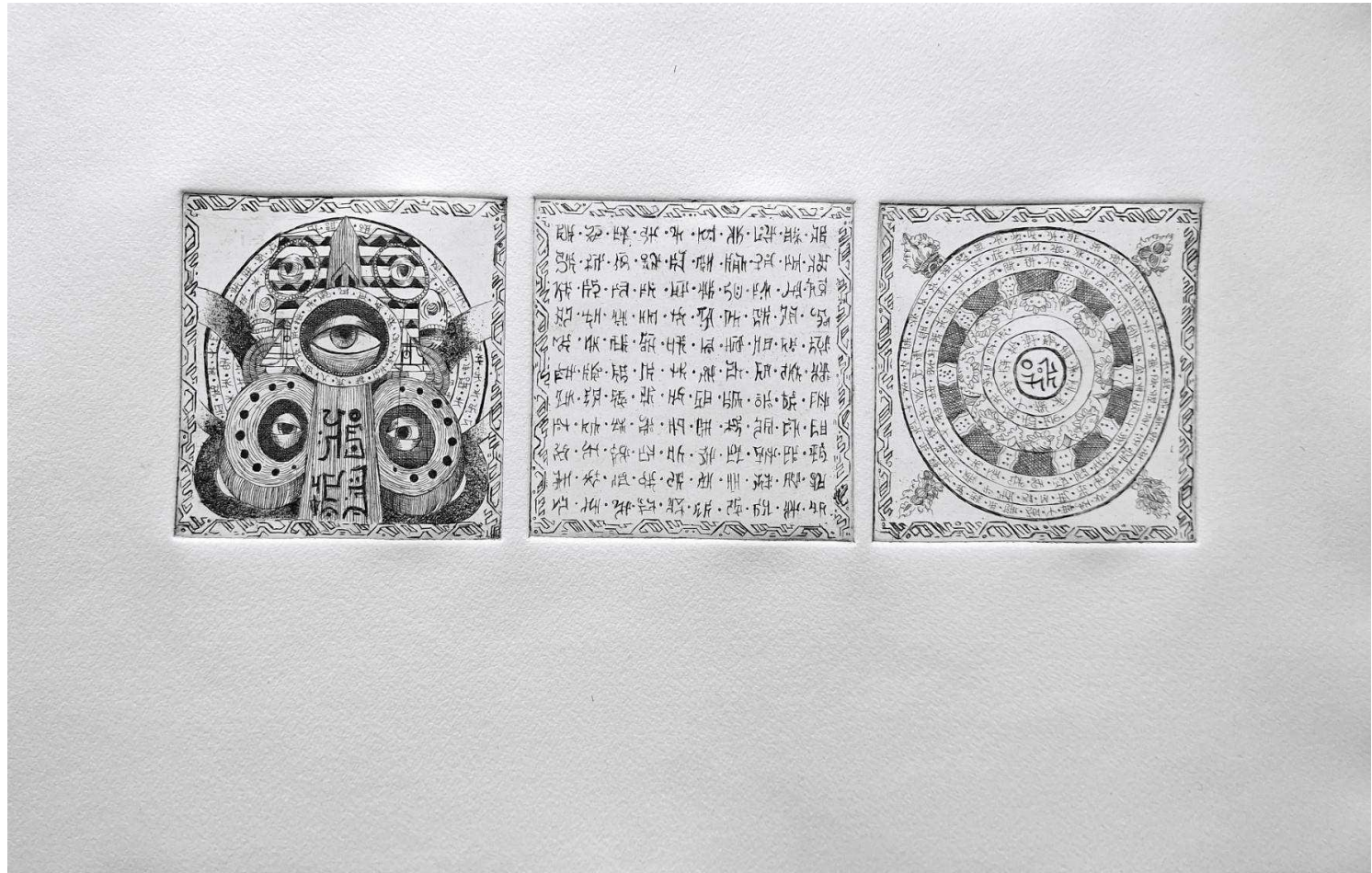
III.6.2. *Oración I*

*Oración I*

2024

Aguafuerte

9,7 x 29,1 cm.



**Fig. 104.** Àlex Sola. *Oración I*, 2024. Aguafuerte. Estampación de 9,7 x 29,1 cm s /papel de 25,8 x 41,5 cm.

En este caso, realizamos los grabados sobre planchas de cobre, ya que debido al tamaño (10 x 10) de cada una de las planchas y al detalle al que aspirábamos llegar, era casi una necesidad.

Una vez más, lo primero que realizamos fueron los bocetos, que posteriormente trazaríamos en papel vegetal para poder trasladarlos a las planchas mediante papel de calco.

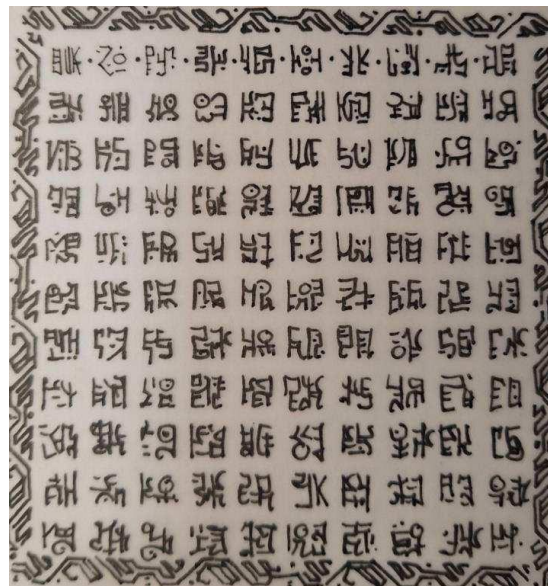
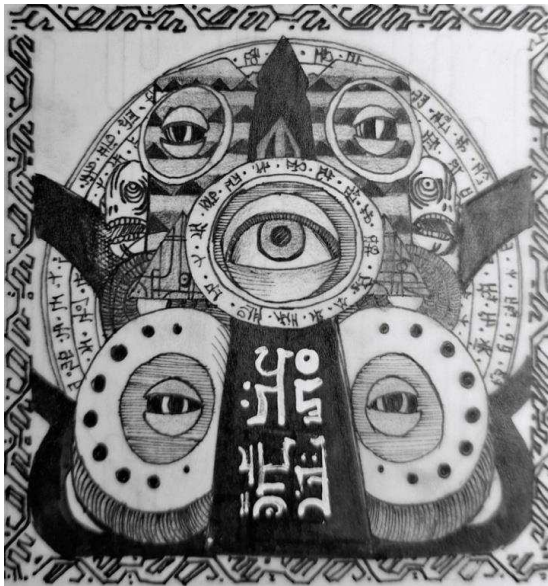


Fig. 105. Bocetos del grabado.

Para la realización de este grabado tomamos como referencia los libros de oraciones tibetanos en cuanto a la elección del formato. Por esa razón, en este caso el tríptico es alargado y no vertical. Nuestro objetivo final con este anteproyecto gráfico sería poder evolucionar esta idea y en un futuro confeccionar un libro de artista con ilustraciones y textos de este estilo, y encuadernarlo mediante tapas de madera tallada, como en los libros tibetanos originales.

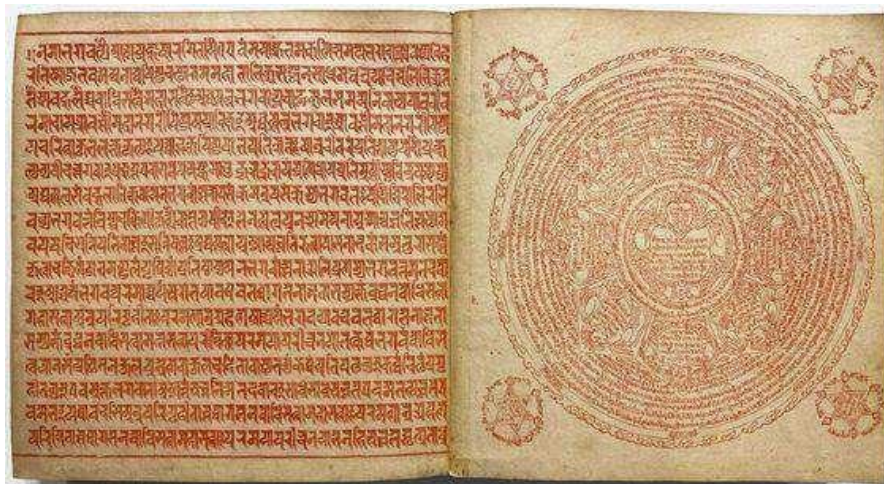


Fig. 106. Imagen que inspiró la composición del grabado.

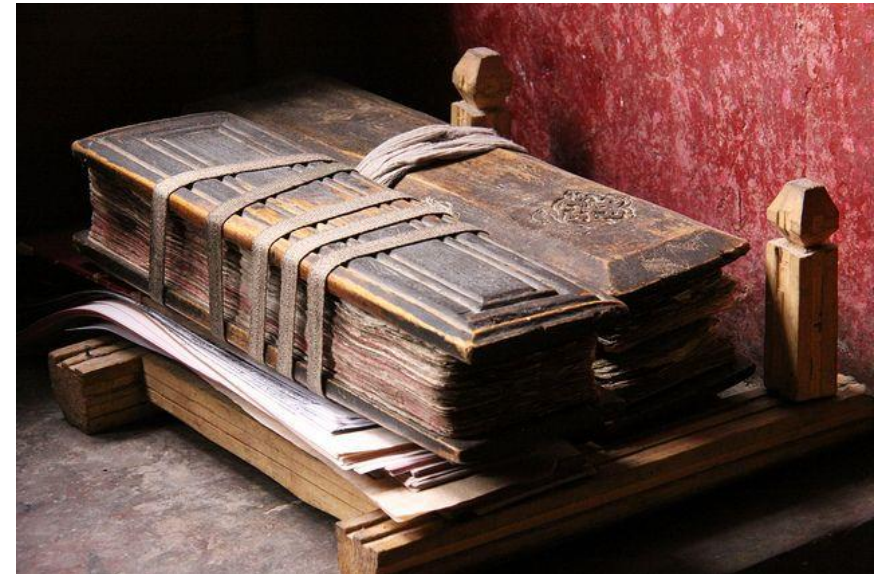


Fig. 107. Ejemplos de libros tibetanos antiguos tallados.



Se realizaron del mismo modo que el grabado *Cyborg*, mediante la técnica de aguafuerte. Para ello, desengrasamos las planchas de cobre pulidas con blanco de España y aplicamos 2 capas de barniz Charbonnel. Una vez seco, trazamos el dibujo y lo pusimos en el ácido durante 13 minutos, dando como resultado una mordida de la plancha impecable. Posteriormente, entintamos y realizamos las estampaciones.

III.6.3. *El guardián 2.0.*

*El guardián 2.0.*

2024

Xilografía

70,2 x 21,6 cm.



Fig. 108. Àlex Sola. *El guardián 2.0.* 2024. Xilografía de 70, 2 x 21,6 cm. s/papel de 100 x 34,9 cm.



Fig. 109. Detalle I de *El guardián 2.0.*

Esta es quizás la obra dentro del apartado gráfico del que nos sentimos más orgullosos.

En este caso, se trata de una xilografía realizada en madera, tomando un formato alargado en relación a los libros de oraciones que inspiraron el grabado anterior. En principio esta obra no fue concebida para realizarse sobre papel, sino que fue pensada como diseño para las tapas del libro de artista que queremos realizar en un futuro. Sin embargo, se presentó la ocasión de realizarla en xilografía y decidimos darle una oportunidad.

Del mismo modo que con los otros grabados, realizamos un boceto a lápiz tamaño, en este caso en tamaño A3. Posteriormente, realizamos una fotografía y lo imprimimos al tamaño final de la matriz de madera. Preparamos la superficie lijándola con lija fina y luego imprimándola con goma laca.

Mediante papeles de calco trazados el dibujo, tintamos la matriz con tinta china y empezamos a tallar mediante diferentes gubias.

Una vez lista entintamos la matriz y realizamos las estampaciones.



Fig. 110. Detalle II de *El guardián 2.0*.



Fig. 111. Detalle III de *El guardián 2.0*.

## **CONCLUSIONES**

A lo largo de toda esta investigación ha quedado patente cual era nuestro principal objetivo, que consistía en elaborar un proyecto artístico que planteara alternativas al imaginario de ciencia ficción distópica o catastrofista, con la finalidad de promover una visión que tuviese en cuenta nuestra herencia cultural, nuestra historia y sobre todo, nuestra humanidad.

En pos de conseguir este propósito, iniciamos una investigación teórica, conceptual y estética que nos brindase una base sólida sobre la que construir nuestra propuesta.

Este documento de investigación recoge todo este proceso, desde la investigación bibliográfica hasta su resolución formal. Dicho esto, consideramos que hemos podido fundamentar la problemática planteada mediante los referentes teóricos conceptuales y teóricos. Éstos nos han dado las herramientas discursivas necesarias, así como elementos clave que después hemos podido representar mediante nuestra producción artística. Sin embargo, como en muchas ocasiones en las que se realizan este tipo de proyectos, y

dada la naturaleza abierta del sujeto que aquí nos ocupaba, nos hemos visto obligados a centrarnos en aquello de mayor relevancia para su representación, teniendo que sintetizar muchos de los conceptos, que sin duda nos hubieran dado para un documento dos veces más extenso. Por otro lado, esto lo vemos como un tramo dentro de un proceso mucho más largo, y que sin duda desarrollaremos una vez cerrado este capítulo.

Como bien se puede observar en las fuentes, las referencias han sido muchas y diversas, con lo cual consideramos que la base conceptual que ocupaba uno de los principales objetivos de este proyecto ha sido realizada de forma satisfactoria. Además, durante la investigación los propios referentes nos han ido guiando, descubriendo planteamientos que nosotros no hubiésemos podido prever y ampliando nuestro alcance para desarrollar una obra mucho más profunda.

A este respecto, uno de los objetivos específicos relacionados con la producción era precisamente profundizar en mi faceta como escultor - permítaseme prescindir del plural mayestático para esta

afirmación -. Consideramos que a este respecto, hemos conseguido aumentar nuestros conocimientos escultóricos, alentados en parte por las asignaturas enfocadas a esta disciplina. Hemos observado un crecimiento, no solo en materia de producción, sino también a nivel personal, que llega después de mucho esfuerzo y cuya recompensa observamos en el día a día del taller: resolución de problemas, control de los tiempos, metodologías utilizadas, adecuación de los materiales.

Sin embargo, otro de los objetivos estaba precisamente en la combinación y complementación de varias disciplinas. Aunque a este respecto es cierto que observamos cierta inequidad en cuanto a volumen de producción, es cierto que los tiempos para cada disciplina son muy diferentes, y en este caso, hemos priorizado casi de forma involuntaria nuestro desarrollo escultórico por encima del dibujo. Quizás en un futuro, en el que ya no tengamos ciertas obligaciones académicas y podamos gestionar nuestro tiempo de forma distinta, esta diferenciación no sea tan acusada como en este caso. Este es, sin duda, un aspecto a mejorar y con el que nos hemos quedado con un sabor algo agridulce. Dicho esto, sí se ha

desarrollado una obra gráfica, pero consideramos que no al nivel de la obra escultórica cuantitativamente hablando. Por esa razón, su extensión es menor, y en este caso nos sirve más como anteproyecto que como proyecto final. Sin embargo, considerábamos importante dejar constancia de esta parte del proyecto, por lo que pese a nuestra reticencia inicial hemos decidido incluirlo en esta memoria y no en los anexos.

Por lo tanto, una vez finalizada esta memoria, y haciendo un repaso de todo lo que se incluye en ella, creemos que los objetivos propuestos al inicio de esta investigación se han cumplido en su mayoría de forma satisfactoria, tanto la parte de producción como su fundamentación teórica y conceptual. Además, como hemos comentado anteriormente, nuestra intención es continuar investigando, aunque es cierto que después de dos años en los que nos hemos centrado en la ciencia ficción, hemos llegado a un punto en el que nos hemos dado cuenta de que el pilar fundamental sobre el que se sustenta nuestra hipótesis es el papel narrativo del arte, cuya base la encontramos en la necesidad humana de contar historias, sobre todo aquellas con cierto carácter onírico. Es por

eso, que consideramos que nuestra producción próxima tomará un cauce similar al expuesto en este documento pero con un enfoque más narrativo.

Gracias al estudio de los diferentes referentes hemos visto la importancia y el impacto que puede tener el arte en nuestra sociedad y cómo su necesidad es obviada muchas veces hasta que su ausencia se nos hace casi insoportable. Es un campo de contemplación, de crítica, de disfrute y de incógnita. Es el puro reflejo de nuestros anhelos más profundos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALKEMIST PODCAST, (2022). Alkemist-Podcast-Cine-Cap.29-Deconstruyendo Arrakis- Entrevista: Tomás Barceló. En: *YouTube* [video en línea]. Publicado el 2 de febrero de 2022 [consulta: 29 de febrero de 2024]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=yve2FjfVNMYY&ab\\_channel=AlkemistPodcast](https://www.youtube.com/watch?v=yve2FjfVNMYY&ab_channel=AlkemistPodcast)
- (2013). Andrey Ostashov. En *Artodyssey* [en línea]. Disponible en: <https://artodyssey1.rssing.com/channel/7970246/article438.html> [consulta: 8 de marzo de 2024]
- BAUMANN, H. (2007). Moebius Redux: A life in Pictures. En *YouTube* [video en línea]. Publicado el 10 de noviembre de 2016 [consulta: 22 de noviembre de 2023]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=v9QuwtQMJlk&t=302s&ab\\_channel=JorgeGarnica](https://www.youtube.com/watch?v=v9QuwtQMJlk&t=302s&ab_channel=JorgeGarnica)
- BBC News Mundo, (2018). “Asura”: el fracaso de la película más costosa de China y otros desastres en la historia del cine. En: *BBCS News Mundo* [en línea]. Disponible en <https://www.bbc.com/mundo/noticias-44870581> [consulta: 29 de febrero de 2024]
- BOSAK- SCHOROEDER, C. (2016). La vida religiosa de los autómatas griegos. *Archiv für Religionsgeschichte* [en línea]. No.17, 1, pp. 123-136 [consulta: 29 de abril de 2024]. Disponible en: <https://doi.org/10.1515/arege-2015-0007>
- BRONCANO, F. (2012). “Humanismo ciborg. A favor de unas nuevas humanidades más allá de los límites disciplinares” en *Revista Educación y pedagogía*, Medellín, Universidad de Antioquia. vol. 24, núm. 62, pp. 103-116.
- CALZÓN GARCÍA, J.A. (2021). El *Steampunk* y su resignificación del objeto desde la óptica posmoderna. *Revista Signa*, 30, pp. 391-418.
- CEPEDA, L. (1978). Charlando con Moebius. *Tótem*. Madrid: Editorial Nueva Frontera S.A., núm. 11, pp. 4-6.
- CORTINA, A. (2022). Los desafíos éticos del transhumanismo. *PENSAMIENTO* [en línea]. Valencia: Universidad de Valencia, vol. 78, núm. 298, p. 471-483. Disponible en:



- <https://revistas.comillas.edu/index.php/pensamiento/articulo/view/18740/16528> [consulta: 20 de mayo de 2024].
- CUSACK, C. (2004). “¿El fin de lo humano? The cyborg past and present”, en *The Dark Side: Actas de la Séptima Conferencia Australiana e Internacional sobre Religión, Literatura y Artes* Eds Hartney C., McGarrity A., pp. 223-234. [consulta: 6 de mayo de 2024]. Disponible en: [file:///C:/Users/Alex/Downloads/The End of the Human The Cyborg Past and Present.pdf](file:///C:/Users/Alex/Downloads/The_End_of_the_Human_The_Cyborg_Past_and_Present.pdf)
  - DAMOUR, F. (2015). *La tentation transhumaniste*, París, Éditions Salvator.
  - DIÉGUEZ, A. (2013). La filosofía de la técnica de Ortega y Gasset como guía para la acción. Una comparación con Heidegger. *Revista internacional de tecnología, conocimiento y sociedad*, 2 (1), pp. 73-97.
  - DIÉGUEZ, A. (2017). *Transhumanismo: la búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Barcelona: Herder Editorial.
  - DOBROWOLSKI, I. (2018). Struggle: The Life and Lost Art of Szukalski. En *Netflix* [video en línea]. [Consulta: mayo de 2024]. Disponible en: <https://www.netflix.com/es/title/80109551>
  - ERARTA, (2018). Andrey Ostashov. Forms of Memory. En *ERARTA* [en línea]. Disponible en [https://www.erarta.com/en/calendar/exhibitions/detail/ad655d71-9ee9-11e8-bf3b-8920284aa333/?sphrase\\_id=199872](https://www.erarta.com/en/calendar/exhibitions/detail/ad655d71-9ee9-11e8-bf3b-8920284aa333/?sphrase_id=199872) [consultado: 8 de marzo de 2024].
  - GARCIA SALEH, A. (2017). El incal revela todo su poder místico. En: *La Provincia* [en línea]. Disponible en: <https://www.laprovincia.es/cultura/2017/04/14/incal-revela-mistico-9727581.html> [consulta: 25 de febrero de 2024]
  - GRAY, J. (2014). *La comisión para la inmortalización*. Madrid: Sexto Piso.
  - HALL, M. y GUNN, J. (2014). “There Is Hope for the Future”: The (Dis) Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In B.

Brummett (Ed.), *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*, pp. 3–18. University Press of Mississippi [consulta: 13 de marzo de 2024] Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt83jj8g>

- HARAWAY, D. (2022). *Manifiesto ciborg*. Kaótica Libros.
- HERNÁNDEZ CEDILLO, M. Á. (2020). Metal Hurlant: el gran aullido del cómic europeo. En: Comikaze [en línea]. Disponible en: <https://comikaze.net/metal-hurlant/> [consulta: 27 de febrero de 2024]
- MCLUHAN, M. y FIORE, Q. (1998). *El medio es el masaje. Un inventario de efectos*. Barcelona, Ed. Paidós. Citado en Rodríguez moscatel, L., 2019. Cíborg. El híbrido cibernético. En *Diseño y creación. Foro Académico Internacional: 18 Festival Internacional de la imagen* [en línea]. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas, p. 268-278 [consulta: 22 de mayo de 2024]. Disponible en: [https://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2019/10/ProceedingsUnido\\_Oct22.pdf#page=268](https://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2019/10/ProceedingsUnido_Oct22.pdf#page=268)
- MARTORELL CAMPOS, F.J. (2015). *Transformaciones de la utopía y la distopía en la posmodernidad: aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos*. (Tesis doctoral). Universitat de València. [consulta: 11 de marzo de 2024] Disponible en: <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=Kcp%2FF9eBVJ4%3D>
- MARTORELL CAMPOS, F.J. (2019). *Soñar de otro modo: como perdimos la utopía y de qué forma recuperarla*. La caja books.
- MAYOR, A. (2019). *Dioses y robots. Mitos, máquinas y sueños tecnológicos en la Antigüedad*. Desperta Ferro Ediciones SLNE.
- MAZLISH, B. (1995). *La cuarta discontinuidad: la coevolución de hombres y máquinas*. Madrid: Alizanza Editorial.
- (2014). Moebius, el revolucionario de la historieta de ciencia ficción. *Gràffica* [en línea]. [Consulta: 23 de febrero de 2024]. Disponible en: <https://graffica.info/moebius-ciencia-ficcion/>

- MUMFORD, L. (2011). *El pentágono del poder: el mito de la máquina (dos)*. Pepitas de calabaza, s.l. Logroño.
- NARBONA, R. (19 de julio de 2022). Adorno después de Auschwitz. El cultural. [https://www.elespanol.com/el-cultural/blogs/entreclasicos/20220719/adorno-despues-auschwitz/688801118\\_12.html](https://www.elespanol.com/el-cultural/blogs/entreclasicos/20220719/adorno-despues-auschwitz/688801118_12.html)
- ORTEGA Y GASSET, J. (2000). *Meditaciones de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*. Madrid: Alianza.
- OSTASHOV SCULPTURE, (2019). АндрейОсташов. Какрондаютсяшедевры. Видеоархив, 2016. En: *YouTube* [en línea]. Publicado el 23 de enero de 2019 [consulta: 12 de marzo de 2024]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=rkOGnKNOWmg&ab\\_channel=Ostashovsculpture](https://www.youtube.com/watch?v=rkOGnKNOWmg&ab_channel=Ostashovsculpture).
- PARRA, S. (2023). Por primera vez, crean modelos de embriones humanos sintéticos en el laboratorio. *National Geographic España* [en línea]. 16 de junio de 2023. [Consulta: 3 de mayo de 2024 a las 10:24h]. Disponible en: [https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/por-primera-vez-se-han-creado-modelos-embriones-humanos-sinteticos-laboratorio\\_20160](https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/por-primera-vez-se-han-creado-modelos-embriones-humanos-sinteticos-laboratorio_20160)
- PAVICH, F. 2013. Jodorowsky's Dune. En *YouTube* [vídeo en línea]. Publicado el 10 de abril de 2020 [consulta: octubre de 2023]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=FpIBSjGnINE&ab\\_channel=AngelJesusMartinSoto](https://www.youtube.com/watch?v=FpIBSjGnINE&ab_channel=AngelJesusMartinSoto)
- PLANS, J.J. (1975). *La literatura de ciencia ficción*. Madrid: Editorial Prensa Española S.A.
- PRIETO HAMES, P. (2016). La poética del tiempo: una aproximación al imaginario Steampunk. *UOARTE. Revista de Teoría e Historia del Arte*, 5, pp. 95-115.
- PSARRA, A. (2014). *Ciberpunk y el arte de los nuevos medios: performance y arte digital*. Tesis. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- PUENTE BIENVENIDO, H. y SEQUEIROS BRUNA, C. (2019). "Cambio social, tecnología y ciencia- ficción" en *Sociología y Tecnociencia*, vol. 9, núm. 2, pp. 115-138.
- RICOEUR, P. (2019). *Ideología y utopía*. Barcelona: Gedisa.

- Rocha KRG, (2021). COMO OXIDAR METAL EN 15 MINUTOS (EFECTO ÓXIDO EN HIERRO). En *YouTube* [vídeo en línea]. Publicado el 21 de julio de 2021 [consulta: enero de 2024]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=fFWlGu9oozw&t=307s&ab\\_channel=RochaKRG](https://www.youtube.com/watch?v=fFWlGu9oozw&t=307s&ab_channel=RochaKRG)
- SANCHIS MATOSES, P. (2014). "Ortega y Gasset, J. Meditación de la técnica" en *SCIO. Revista de filosofía*, 10, pp. 187-191.
- TOMÁS BARCELÓ, (2022). ¿Por qué me hice escultor? En: *YouTube* [vídeo en línea]. Publicado el 19 de mayo de 2022 [consulta: diciembre de 2023]. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=b2WKN50cWdA&ab\\_channel=TomasBarcelo](https://www.youtube.com/watch?v=b2WKN50cWdA&ab_channel=TomasBarcelo)
- TOMÁS BARCELÓ, (2023). No quieras quedarte con todas tus obras. En: *YouTube* [video en línea]. Publicado el 24 de enero de 2023 [consulta: enero de 2024] Disponible: [https://www.youtube.com/watch?v=qrC6wGkLI\\_4&ab\\_channel=TomasBarcelo](https://www.youtube.com/watch?v=qrC6wGkLI_4&ab_channel=TomasBarcelo)
- VALERA, L. y ALVARADO MARAMBIO, J.T. (2019). "Posthumanismo e Hibridación" en *Pensamiento*, Chile. Vol. 75, núm. 283, pp. 307-319.
- VALLVERDÚ, J. (2021). Los SUEÑOS de la PERFECCIÓN. Barcelona: Kairós.
- VANDERMEER, J. (2011). *The Steampunk bible: An illustrated guide to the world of imaginary airships, corsets and goggles, mad Scientists and strange literatura*. Abrams Image.
- VELÁZQUEZ FERNÁNDEZ, H. (2021). *¿Qué es el transhumanismo?* Sevilla: Editorial Senderos.
- WOMACK, M. (2014). *Retrofuturismos: Antología Steampunk*. Fábulas de Albion.

## ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1.** Fotografía del libro *Ramayana*, URL: [https://www.christies.com/img/LotImages/2018/CKS/2018\\_CKS\\_15504\\_0076\\_008\(an important illustrated manuscript of the ramayana of tulasi das signe053841\).jpg?mode=max](https://www.christies.com/img/LotImages/2018/CKS/2018_CKS_15504_0076_008(an%20important%20illustrated%20manuscript%20of%20the%20ramayana%20of%20tulasi%20das%20signe053841).jpg?mode=max) [Fecha y hora de consulta: 3 de marzo de 2024 a las 11:55 horas] .....**11**
- Fig. 2.** *El doctor Frankenstein*, de James Whale, 1931. URL: [https://estaticos-cdn.prensaiberica.es/clip/9484513e-8be8-4fcb-a1b9-bc006062aa2c\\_16-9-discover-aspect-ratio\\_default\\_0.webp](https://estaticos-cdn.prensaiberica.es/clip/9484513e-8be8-4fcb-a1b9-bc006062aa2c_16-9-discover-aspect-ratio_default_0.webp) [Fecha y hora de consulta: 15 de febrero de 2024 a las 9:34 horas].....**12**
- Fig. 3.** Portada de la revista *Retrofuturism*, publicada en julio de 1990, URL: <https://www.gfwilkinsonbooks.com/product/4473/Retrofuturism-%202013-Hypermedia-Magazine-by-the-Tape-beatles-July-1990-cover-title> [Fecha y hora de consulta: 11 de febrero de 2024 a las 10:43 horas].....**14**
- Fig. 4.** *La invención de Hugo*, de Martin Scorsese, 2011. URL: <https://img2.rtve.es/v/1324817/vertical/?h=400> [Fecha y hora de consulta: 23 de marzo de 2024 a las 9: 12 horas].....**16**
- Fig. 5.** Portada del libro *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley, Editorial Debolsillo, 2006 URL: <https://delpergaminoalaweb.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/06/images.jpg?w=348&h=523> [Fecha y hora de consulta: 24 de marzo de 2024 a las 10:15 horas].....**19**
- Fig. 6.** Ejemplos de vestuario *Steampunk*. URL: [https://pauldavisphotography.com/wp-content/uploads/2017/06/PDAVIS\\_170305\\_2127\\_2\\_STARS.jpg](https://pauldavisphotography.com/wp-content/uploads/2017/06/PDAVIS_170305_2127_2_STARS.jpg) [Fecha y hora de consulta: 3 de abril de 2024 a las 11:23 horas] ..... **21**

- Fig. 7.** Escena de fundición, trabajadores terminando la estatua de un guerrero. Kylix ático de figuras rojas, de Vulci (ca. 490-480 a.C.), URL: <https://elorculodedelfos.wordpress.com/2019/12/20/talos-primer-robot-historia/> [Fecha y hora de consulta: 14 de abril de 2024 a las 8:43 horas].....**23**
- Fig. 8.** Fotograma de la película *Jasón y los argonautas*, de Don Chaffey, 1963. URL: [EL ORÁCULO DE DELFOS: Image \(wordpress.com\)](https://www.elpalacio.com/2024/03/16/el-oraculo-de-delfos-image-wordpress-com/) [Fecha y hora de consulta: 16 de marzo de 2024 a las 12:18 horas].....**25**
- Fig. 9.** Cartel del Congreso Razón abierta celebrado en la Universidad Francisco de Vitoria, UFV, Madrid, 2021, URL: [Congreso-Razon-Abierta-Transhumanismo-1024x543.png](https://www.congreso-razonabierta.org/wp-content/uploads/2024/04/Congreso-Razon-Abierta-Transhumanismo-1024x543.png) (1024x543) [Fecha y hora de consulta: 3 de abril de 2024 a las 11: 54 horas].....**29**
- Fig. 10.** *Avatar*, de James Cameron, 2009. URL: [https://static.wikia.nocookie.net/james-camerson-avatar/images/5/58/Unidad\\_de\\_Enlace.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20210414001454&path-prefix=es](https://static.wikia.nocookie.net/james-camerson-avatar/images/5/58/Unidad_de_Enlace.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20210414001454&path-prefix=es) [Fecha y hora de consulta: 21 de marzo de 2024 a las 8:43 horas] .....**31**
- Fig. 11.** Neil Harbisson, URL: [https://www.eina.cat/sites/default/files/blog/Copy%20of%20Neil\\_Harbisson\\_02.jpg](https://www.eina.cat/sites/default/files/blog/Copy%20of%20Neil_Harbisson_02.jpg) [Fecha y hora de consulta: 23 de abril de 2024 a las 13:56 horas].....**33**
- Fig. 12.** Jean - Michel Charlier y Jean Giraud, *El teniente Blueberry*, 1963. URL: [El Teniente Blueberry: un wéstern existencialista](https://www.lespanol.com/2024/04/12/el-teniente-blueberry-un-western-existencialista/) (elespanol.com) [Fecha y hora de la consulta: 12 de abril de 2024 a las 11: 23 horas].....**38**

- Fig. 13.** Ilustración del cómic *El mundo de Edena*, 1983-2001. URL: <https://www.lacasadeel.net/wpcontent/uploads/2017/03/edena23.jpg> [Fecha y hora de la consulta: 11 de marzo de 2024 a las 9:03 horas].....**39**
- Fig. 14.** Storyboard de la película *Dune* de Alejandro Jodorowski, URL: <https://cdn8.openculture.com/wp-content/uploads/2014/08/dune1.jpg> [Fecha y hora de consulta: 11 de marzo de 2024 a las 10:30 horas].....**40**
- Fig. 15.** Portada del documental *Struggle: The life and Lost art of Stanislaw Szukalski*, dirigido por Irek Dobrowski, 2018. URL: <https://pics.filmaffinity.com/struggle-the-life-and-lost-art-of-szukalski-135173775-large.jpg> [Fecha y hora de consulta: 1 de mayo de 2024 a las 12:47 horas].....**42**
- Fig. 16.** Imagen de la escritura de Szukalski. URL: <https://i.blogs.es/dd9bc3/imagen-5-3-19-16-49-pegada/1366-2000.jpg> [Fecha y hora de consulta: 2 de mayo de 2024].....**43**
- Fig. 17.** Stanislaw Szukalski, 1933. Detalle de la obra *Proamérica*. URL: <https://i.pinimg.com/564x/73/44/cc/7344cc22fd23fbd23bc48d8b7c849691.jpg> [Fecha y hora de consulta: 4 de mayo de 2024 a las 10:13 horas].....**44**
- Fig. 18.** Stanislaw Szukalski, 1973. *Kopernik*. URL: [https://cdn.desa.pl/pics/desaobjectpicture/443649/stanislaw-szukalski-kopernik-278907\\_0.jpg](https://cdn.desa.pl/pics/desaobjectpicture/443649/stanislaw-szukalski-kopernik-278907_0.jpg) [Fecha y hora de consulta: 7 de mayo de 2024 a las 8:12 horas].....**45**
- Fig. 19.** Stanislaw Szukalski, 1979. *Katyn: a.k.a. The Last Breath; Human and A-Human*. URL: <https://www.tumblr.com/tagged/stanislaw%20szukalski> [Fecha y hora de consulta: 13 de mayo de 2024 a las 7:56 horas] .....**46**
- Fig. 20.** Andrey Ostashov, 2010. *Hijos del viento*. Bronce. URL: [https://www.befineartgallery.com/images\\_artist\\_work/188.jpg?r=1968355669](https://www.befineartgallery.com/images_artist_work/188.jpg?r=1968355669) [Fecha y hora de consulta: 10 de febrero de 2024 a las 8:34 horas] .....**47**
- Fig. 21.** Andrey Ostashov, 2008. *Cuento de hadas de andanzas*. Bronce. URL: [https://www.befineartgallery.com/images\\_artist\\_work/148.jpg?r=239985855](https://www.befineartgallery.com/images_artist_work/148.jpg?r=239985855) [Fecha y hora de consulta: 21 de febrero de 2024 a las 10:13 horas] .....**49**
- Fig. 22.** Andrey Ostashov. 2013. *Mar adentro*, de la serie Euroasiática. Bronce. URL: <https://www.saatchiart.com/art/Sculpture-Sea-Inside/1237601/4922517/view> [Fecha y hora de consulta: 16 de abril de 2024 a las 9:34 horas] .....**51**
- Fig. 23.** Tomás Barceló. *Teo de metal*. Resina y ensamblaje. URL: <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/029/239/361/large/tomas-barcelo-tm-g03.jpg?1596895446> [Fecha y hora de consulta: 13 de abril de 2024 a las 8:54 horas] .....**52**
- Fig. 24.** Cartel de la película *Asura*, dirigida por Zhang Peng, 2018. URL: <https://pics.filmaffinity.com/Asura-973708704-large.jpg> [Fecha y hora de consulta: 22 de marzo de 2024 a las 13:54 horas] .....**53**
- Fig. 25.** Tomás Barceló. *Cali Kal IX*. Resina policromada. URL: <https://tomasbarcelo.artstation.com/projects/4XoPYq> [Fecha y hora de consulta: 23 de marzo de 2024 a las 10:43 horas] .....**54**
- Fig. 26.** Tomás Barceló. *Elke Leandre*. Resina policromada. URL: <https://tomasbarcelo.artstation.com/projects/klll1n> [Fecha y hora de consulta: 23 de marzo de 2024 a las 12:34 horas] .....**55**
- Fig. 27.** Fragmento de *Oráculo* .....**58**
- Fig. 28.** Àlex Sola. *Oráculo*, 2024. Aluminio fundido. 39 x 30,5 x 17 cm ....**58**

<b>Fig. 29.</b> Bocetos de <i>Oráculo</i> .....	<b>59</b>	<b>Fig. 55.</b> Patinado de la obra final.....	<b>71</b>
<b>Fig. 30.</b> Vista frontal y posterior del modelado.....	<b>60</b>	<b>Fig. 56.</b> Detalle de la obra final.....	<b>71</b>
<b>Fig. 31.</b> Primera capa de silicona.....	<b>60</b>	<b>Fig. 57.</b> Detalle 2 de la obra final .....	<b>71</b>
<b>Fig. 32.</b> Pared de separación de silicona.....	<b>61</b>	<b>Fig. 58.</b> Bocetos del conjunto escultórico .....	<b>72</b>
<b>Fig. 33.</b> Contramolde de escayola. Parte anterior.....	<b>61</b>	<b>Fig. 59.</b> Corte de la pletina de hierro .....	<b>72</b>
<b>Fig. 34.</b> Contramolde de escayola. Parte posterior.....	<b>61</b>	<b>Fig. 60.</b> Partes de la mesa listas para soldar.....	<b>73</b>
<b>Fig. 35.</b> Reproducción en cera.....	<b>62</b>	<b>Fig. 61.</b> Comprobando que todo quedase a escuadra antes de soldar.....	<b>73</b>
<b>Fig. 36.</b> Repaso de juntas.....	<b>62</b>	<b>Fig. 62.</b> Ensamblaje de las piezas .....	<b>74</b>
<b>Fig. 37.</b> Árbol de colada con los bebederos y respiraderos.....	<b>63</b>	<b>Fig. 63.</b> Montaje final de la mesa.....	<b>74</b>
<b>Fig. 38.</b> Tercera capa de cáscara cerámica.....	<b>63</b>	<b>Fig. 64.</b> Estructura interna de la obra.....	<b>75</b>
<b>Fig. 39.</b> Alumnos, técnicos y docentes extrayendo el crisol del horno.....	<b>64</b>	<b>Fig. 65.</b> Proceso de modelado .....	<b>75</b>
<b>Fig. 40.</b> Rotura de la cáscara cerámica.....	<b>64</b>	<b>Fig. 66.</b> Modelado final .....	<b>75</b>
<b>Fig. 41.</b> Bebederos cortados.....	<b>64</b>	<b>Fig. 67.</b> Proceso de molde de silicona .....	<b>75</b>
<b>Fig. 42.</b> Àlex Sola. <i>El guardián</i> , 2024. Escayola, bronce, madera, hierro y materiales reciclados. Medidas variables. Vista lateral.....	<b>65</b>	<b>Fig. 68.</b> Realización del contramolde de escayola.....	<b>76</b>
<b>Fig. 43.</b> Àlex Sola. <i>El guardián</i> , 2024. Escayola, bronce, madera, hierro y materiales reciclados. Medidas variables. Fragmento.....	<b>65</b>	<b>Fig. 69.</b> Positivo en escayola .....	<b>76</b>
<b>Fig. 44.</b> Molde de la porción.....	<b>67</b>	<b>Fig. 70.</b> Proceso de policromía.....	<b>76</b>
<b>Fig. 45.</b> Modelado de un cuarto de la caja.....	<b>67</b>	<b>Fig. 71.</b> Àlex Sola. <i>El guardián</i> , 2024. Escayola policromada. 53 x 45 x 34, 6 cm.....	<b>77</b>
<b>Fig. 46.</b> Caja de cartón pluma para la realización del molde en bloque.....	<b>67</b>	<b>Fig. 72.</b> Fragmento de <i>El guardián</i> .....	<b>77</b>
<b>Fig. 47.</b> Pieza en escayola con los remaches lista para la realización del molde en bloque.....	<b>68</b>	<b>Fig. 73.</b> Àlex Sola. <i>Scriba</i> , 2024. Escayola policromada. 69, 7 x 28 x 26 cm.....	<b>78</b>
<b>Fig. 48.</b> Molde en bloque de silicona.....	<b>68</b>	<b>Fig. 74.</b> Escultura de <i>Virgin and Child in Majesty</i> . URL: <a href="https://www.metmuseum.org">main-image (900x1200) (metmuseum.org)</a> [Fecha y hora de consulta: 13 de mayo de 2024 a las 9:23 horas] .....	<b>79</b>
<b>Fig. 49.</b> Copia en cera de una de las caras de la caja.....	<b>68</b>	<b>Fig. 75.</b> Proceso de modelado .....	<b>80</b>
<b>Fig. 50.</b> Biselado a 45º.....	<b>68</b>	<b>Fig. 76.</b> Primera capa de silicona líquida.....	<b>80</b>
<b>Fig. 52.</b> Aplicación del grafito en la superficie de la obra.....	<b>69</b>	<b>Fig. 77.</b> Realización de las llaves y la pared de separación .....	<b>81</b>
<b>Fig. 51.</b> Caja de cera con el árbol de colada.....	<b>69</b>	<b>Fig. 78.</b> Realización de la parte posterior del contramolde .....	<b>81</b>
<b>Fig. 53.</b> Rotura de la cáscara cerámica.....	<b>70</b>	<b>Fig. 79.</b> Apertura del molde de silicona .....	<b>81</b>
<b>Fig. 54.</b> Retirando el resto de cáscara con el chorro de arena.....	<b>70</b>	<b>Fig. 80.</b> Realización del positivo en escayola.....	<b>82</b>
		<b>Fig. 81.</b> Escritura lista para tallar .....	<b>82</b>

<b>Fig. 82.</b> Positivos en escayola de <i>Scriba e Ícaro</i> .....	<b>82</b>
<b>Fig. 83.</b> Base acrílica dorada.....	<b>83</b>
<b>Fig. 84.</b> Àlex Sola. <i>Ícaro</i> , 2024. Escayola policromada. 30,5 x 19 x 37 cm.....	<b>84</b>
<b>Fig. 85.</b> Obra modelada y separación del pico para la realización del molde .....	<b>86</b>
<b>Fig. 86.</b> Primera capa de silicona .....	<b>87</b>
<b>Fig. 87.</b> Grosor final de la silicona .....	<b>87</b>
<b>Fig. 88.</b> Colocación de las llaves mediante alfileres.....	<b>87</b>
<b>Fig. 89.</b> Contramolde de escayola .....	<b>88</b>
<b>Fig. 90.</b> Molde del pico.....	<b>88</b>
<b>Fig. 91.</b> Àlex Sola. <i>N[e]O</i> , 2023. Plastilina. 25,5 x 23 x 25,7 cm.....	<b>90</b>
<b>Fig. 92.</b> Detalles de la obra <i>N[e]O</i> .....	<b>91</b>
<b>Fig. 93.</b> Foto de detalle de la obra <i>N[e]O</i> .....	<b>91</b>
<b>Fig. 94.</b> Bocetos preparatorios a lápiz .....	<b>93</b>
<b>Fig. 95.</b> Proceso de modelado.....	<b>93</b>
<b>Fig. 96.</b> Apertura del molde .....	<b>94</b>
<b>Fig. 97.</b> Copia en escayola sin retocar .....	<b>95</b>
<b>Fig. 98.</b> <i>N[e]O</i> . Versión en escayola policromada .....	<b>95</b>
<b>Fig. 99.</b> Parte posterior de <i>N[e]O</i> . .....	<b>96</b>
<b>Fig. 100.</b> Àlex Sola. <i>Cyborg</i> , 2024. Aguafuerte. Estampación de 32,8 x 24,4 cm. s/papel de 52,8 x 35 cm .....	<b>98</b>
<b>Fig. 101.</b> Ejemplo de escritura en huesos oraculares. URL: <a href="https://i0.wp.com/www.labrujulaverde.com/wp-content/uploads/2017/10/497px-Os_divinatoire_Shang_Musee_Mariemont_08112015-2.jpg?resize=497%2C480&amp;ssl=1">https://i0.wp.com/www.labrujulaverde.com/wp-content/uploads/2017/10/497px-Os divinatoire Shang Musee Mariemont 08112015-2.jpg?resize=497%2C480&amp;ssl=1</a> [Fecha y hora de consulta: 23 de mayo de 2024 a las 9: 35 horas] .....	<b>99</b>

<b>Fig. 102.</b> Imagen de referencia para el grabado. URL: <a href="https://i.pinimg.com/564x/a2/73/8d/a2738dfb40413265549dad8c6dbc6c72.jpg">https://i.pinimg.com/564x/a2/73/8d/a2738dfb40413265549dad8c6dbc6c72.jpg</a> [Fecha y hora de consulta: 23 de mayo de 2024 a las 10:23 horas].....	<b>99</b>
<b>Fig. 103.</b> Boceto de <i>Cyborg</i> .....	<b>99</b>
<b>Fig. 104.</b> Àlex Sola. <i>Oración I</i> , 2024. Aguafuerte. Estampación de 9,7 x 29,1 cm s /papel de 25, 8 x 41,5 cm .....	<b>100</b>
<b>Fig. 105.</b> Boceto del grabado.....	<b>101</b>
<b>Fig. 106.</b> Ejemplos de libros tibetanos antiguos tallados. URL: <a href="https://i.pinimg.com/originals/26/21/0a/26210a2ca86a2a834bf214ed70610766.jpg">https://i.pinimg.com/originals/26/21/0a/26210a2ca86a2a834bf214ed70610766.jpg</a> [Fecha y hora de consulta: 18 de diciembre de 2023 a las 9:25 horas].....	<b>102</b>
<b>Fig. 107.</b> Imagen que inspiró la composición del grabado.URL: <a href="https://mymodernmet.com/tibetan-book-printed-before-gutenberg-bible-10.jpg">tibetan-book-printed-before-gutenberg-bible-10.jpg (750x409)</a> ( <a href="https://mymodernmet.com">mymodernmet.com</a> ) [Fecha y hora de consulta: 25 de mayo de 2024 a las 16:59 horas].....	<b>102</b>
<b>Fig. 108.</b> Àlex Sola. <i>El guardián</i> , 2024. Xilografía de 70, 2 x 21,6 cm s/papel de 100 x 34,9 cm .....	<b>104</b>
<b>Fig. 109.</b> Detalle I de <i>El guardián 2.0</i> .....	<b>104</b>
<b>Fig. 110.</b> Detalle II de <i>El guardián 2.0</i> .....	<b>106</b>
<b>Fig. 111.</b> Detalle III de <i>El guardián 2.0</i> .....	<b>106</b>



## ANEXOS

### ANEXO I: Producción escultórica y gráfica

#### *Oráculo*

2024

Aluminio fundido

39 x 30,5 x 17 cm.





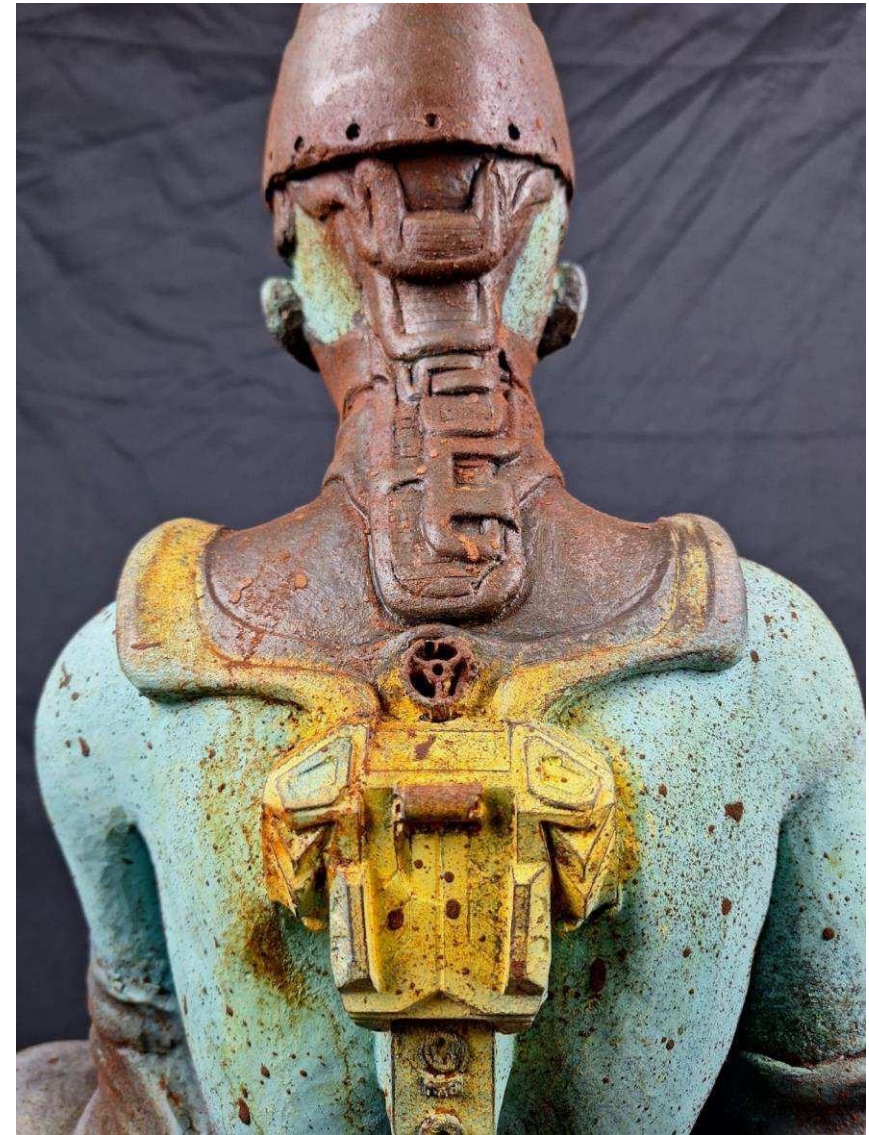


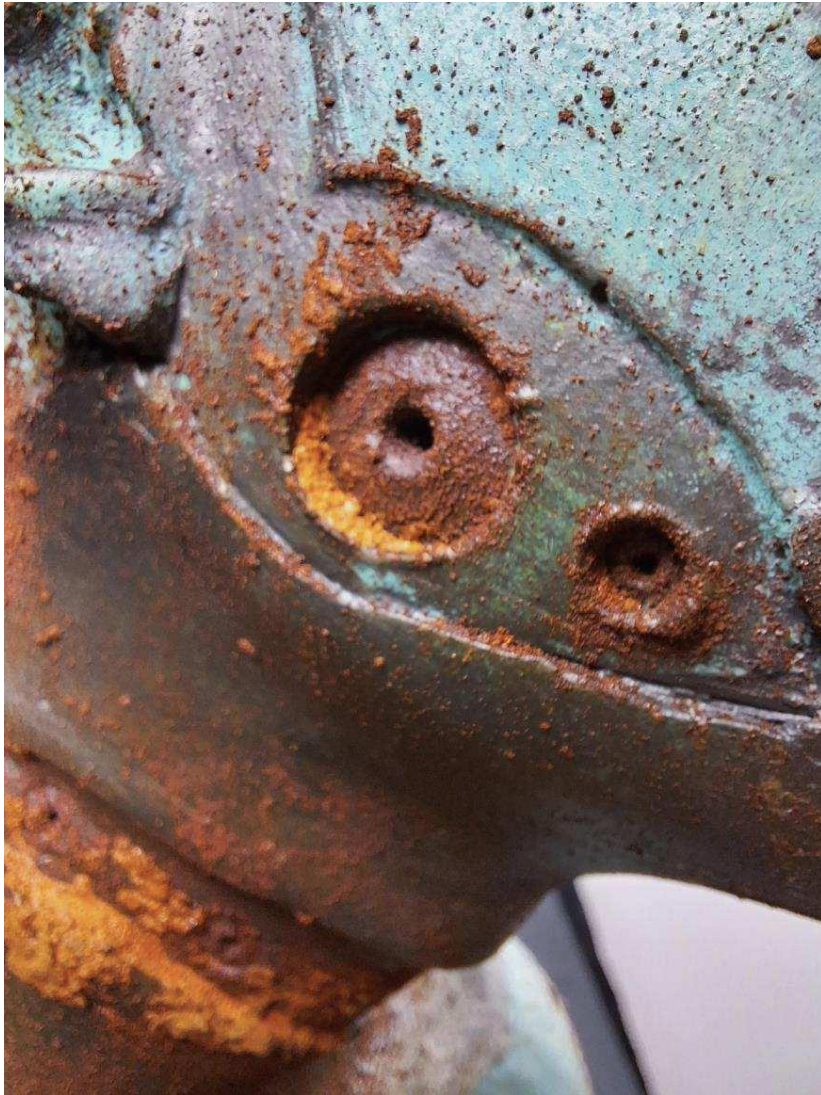
***El guardián***

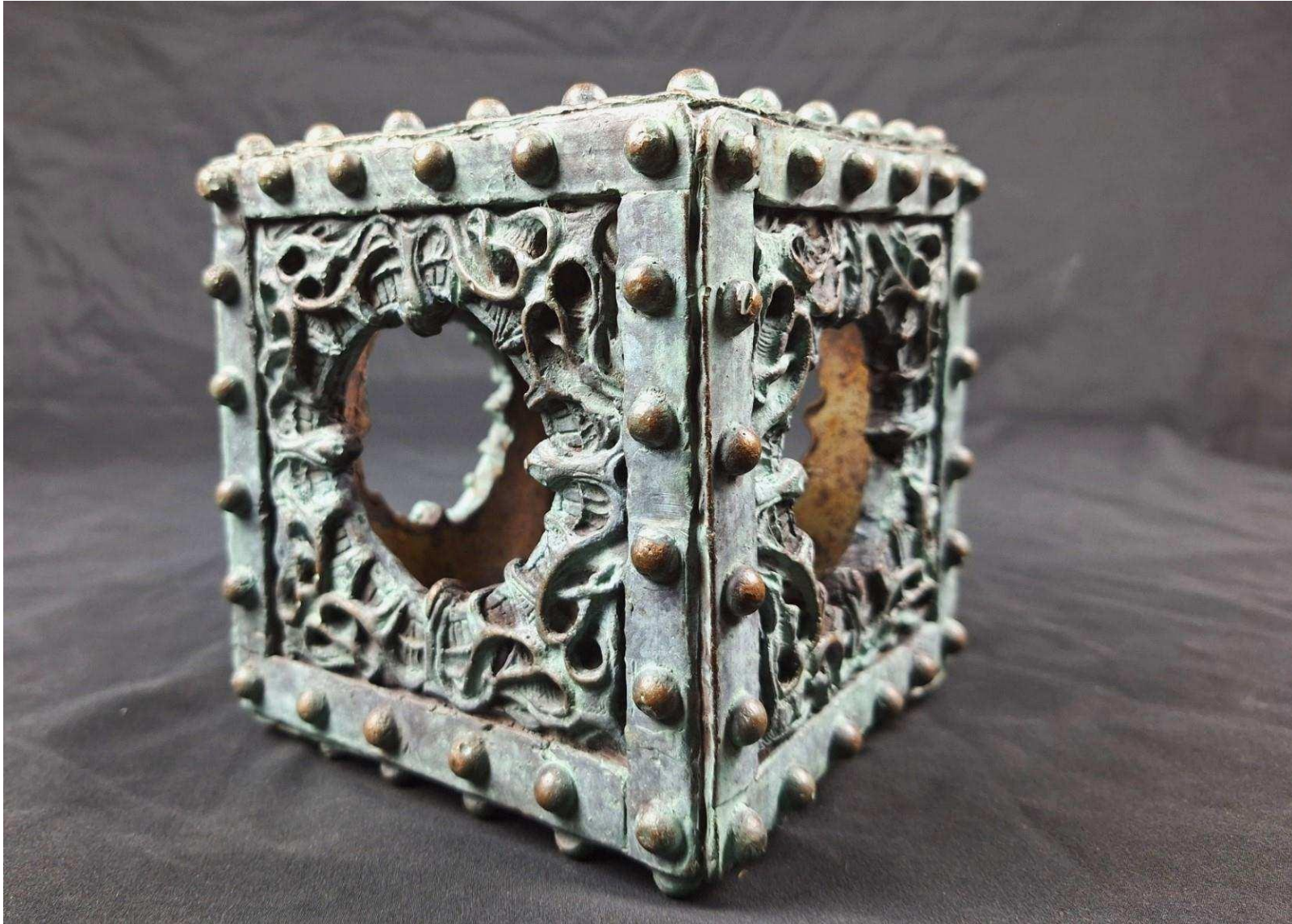
2024

Bronce, escayola policromada, hierro, madera y plástico

Medidas variables







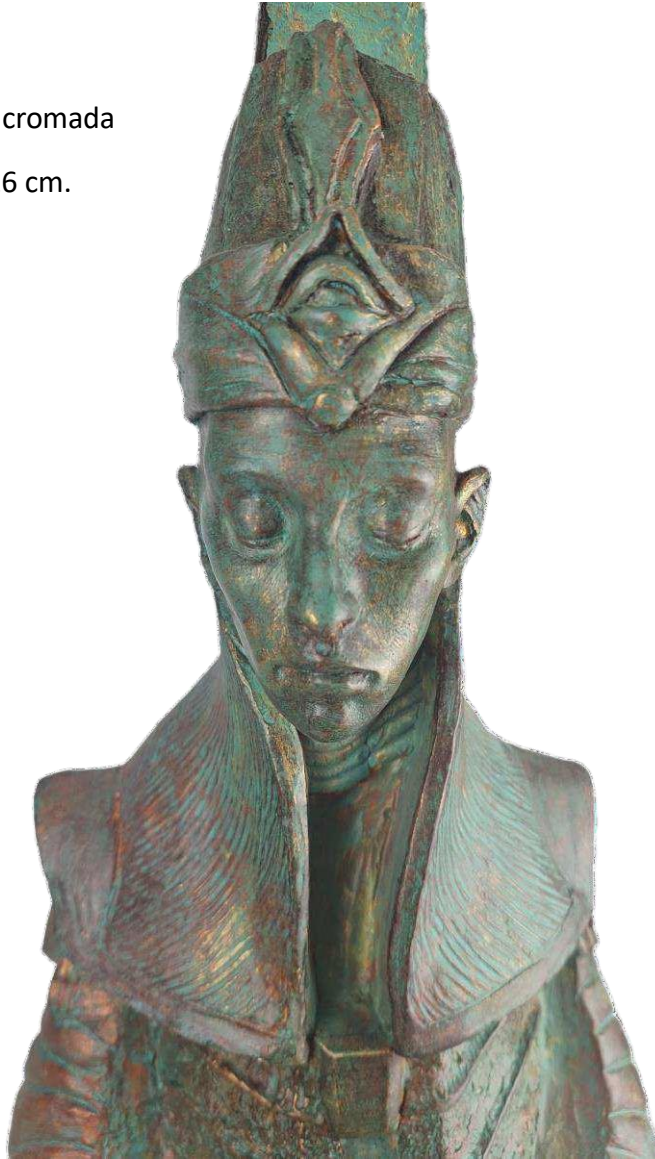


***Scriba***

2024

Escayola policromada

69,7 x 28 x 26 cm.







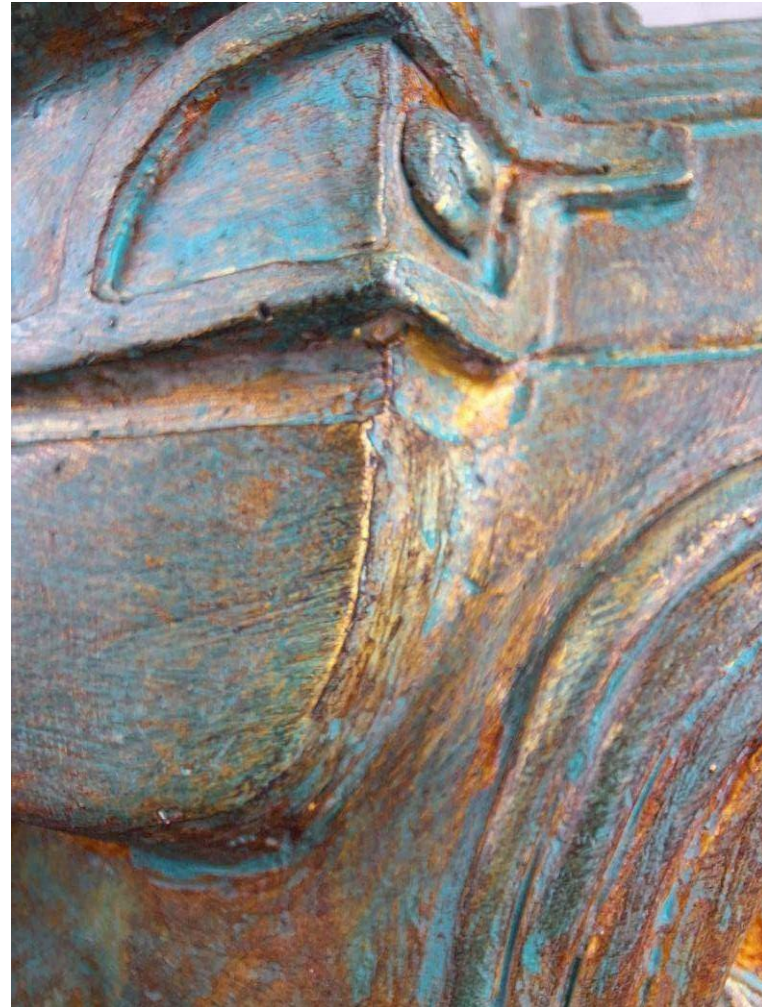
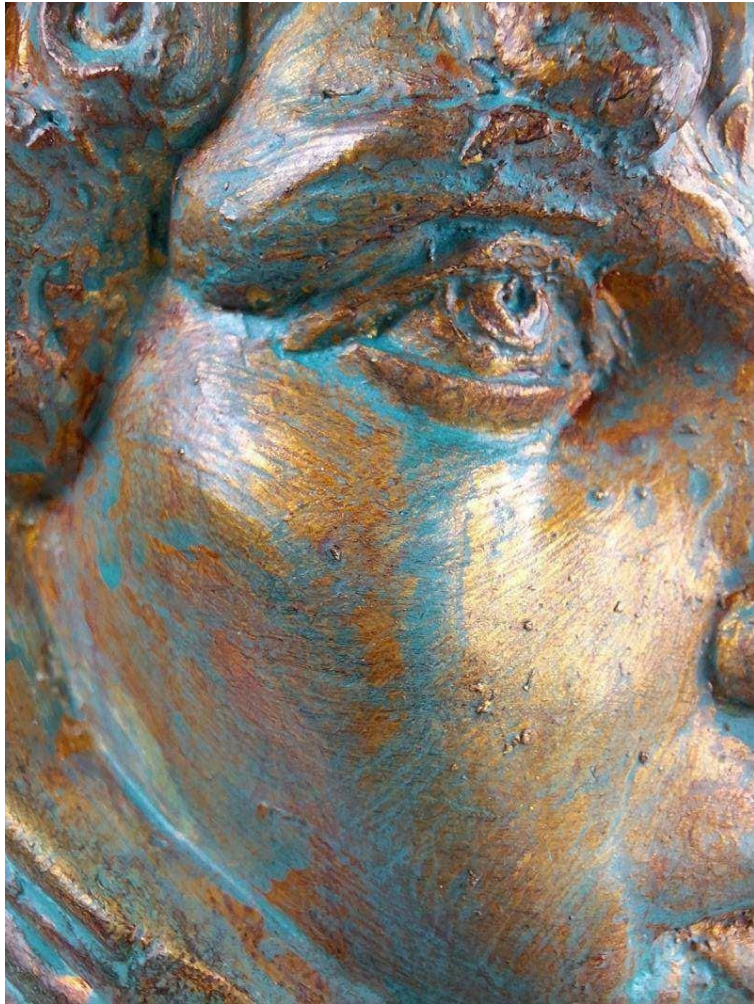
***Ícaro***

2024

Escayola policromada

30,5 x 19 x 37 cm.





***N[e]O***

2023

Plastilina

25,5 x 23 x 25,7 cm.



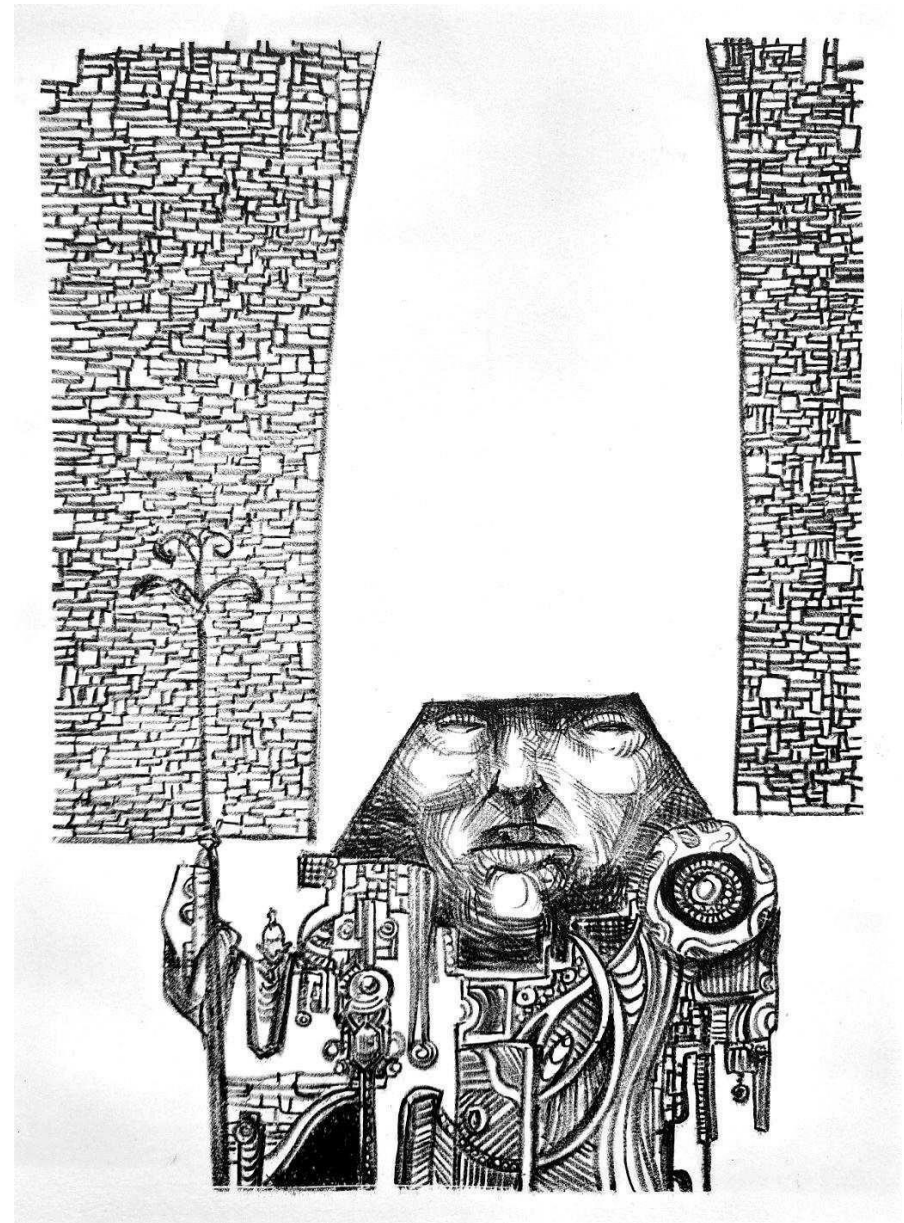


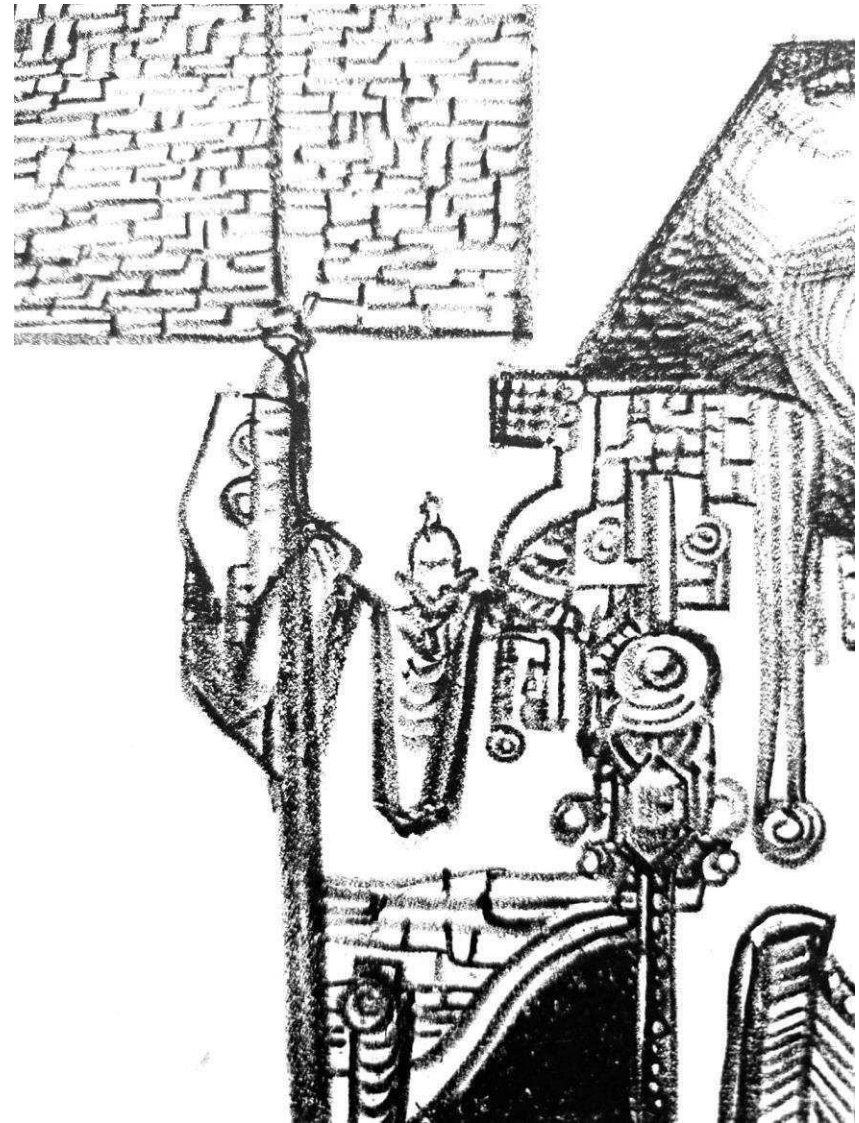
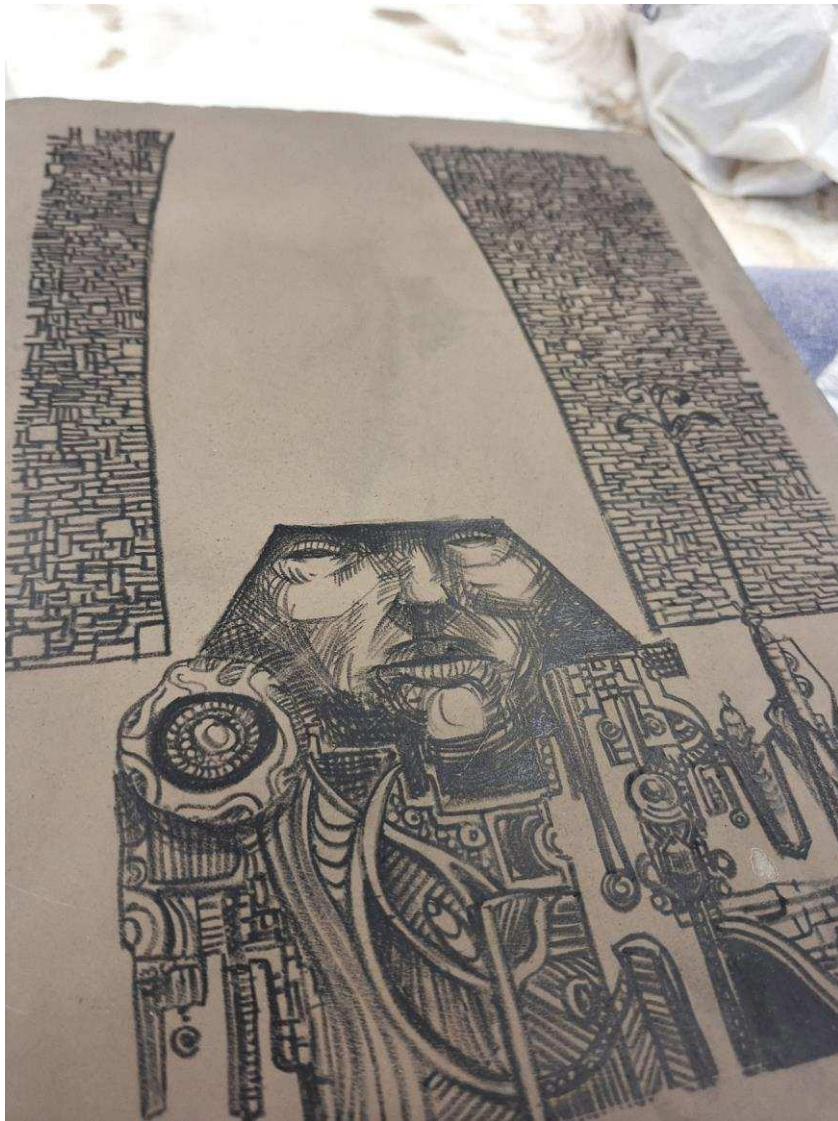
***Chamán***

2024

Litografía s/papel Offset

30 x 22 cm.





**Viajero**

2024

Litografía s/papel

42 x 29,7 cm.







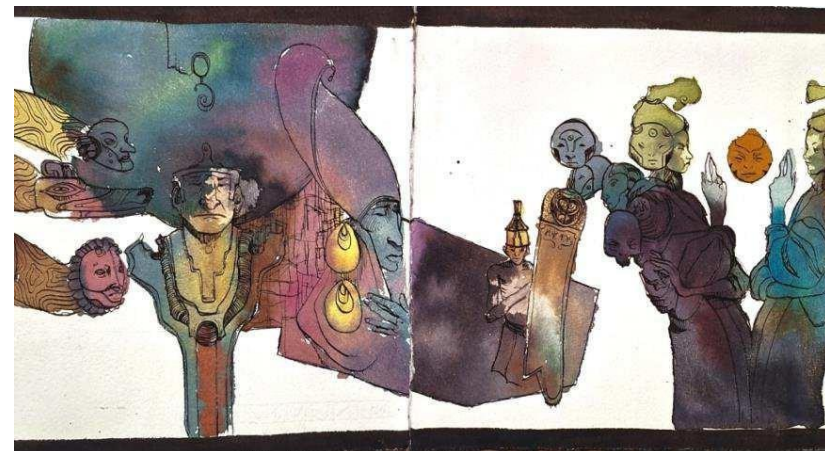
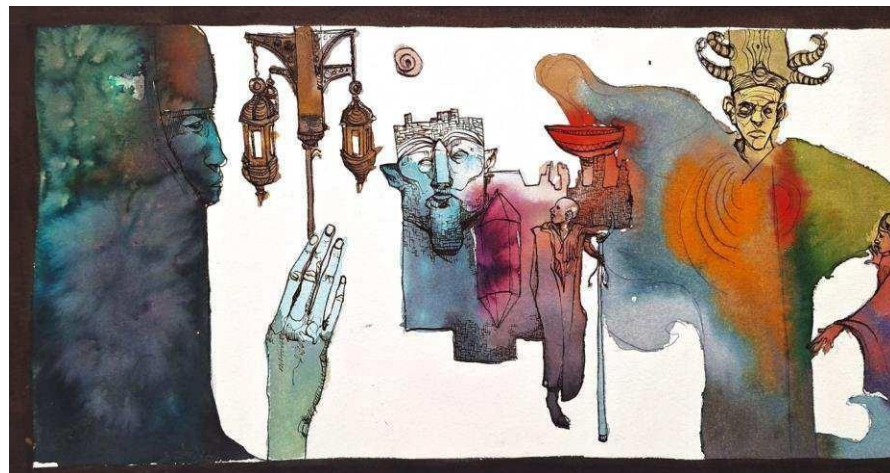
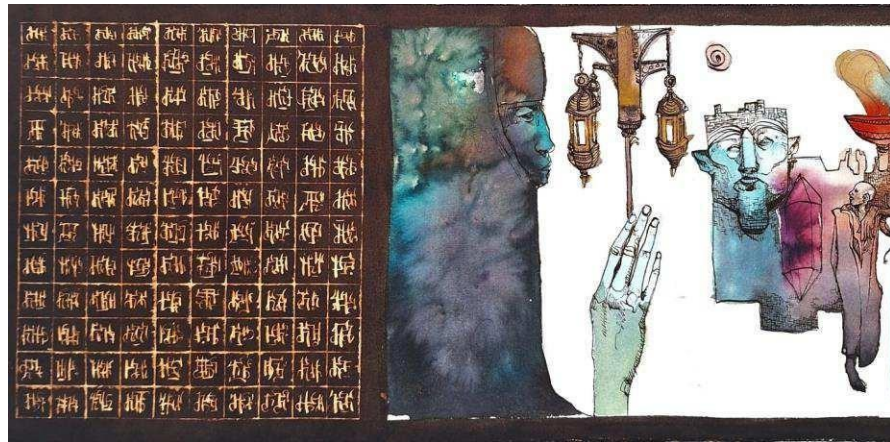
***Epopeya 1***

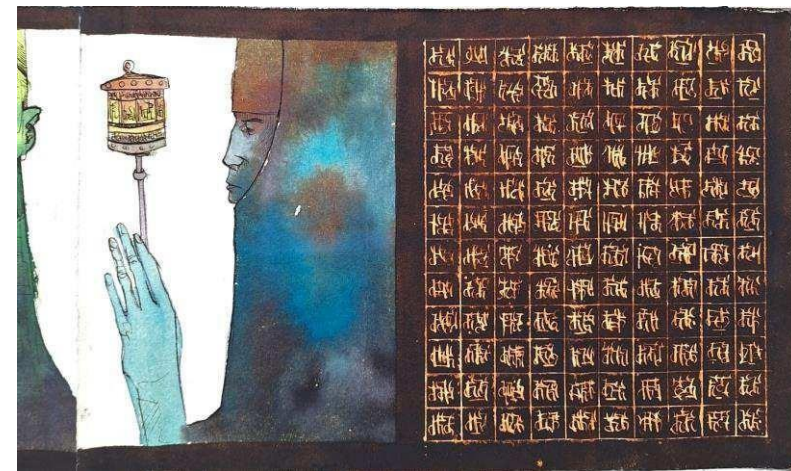
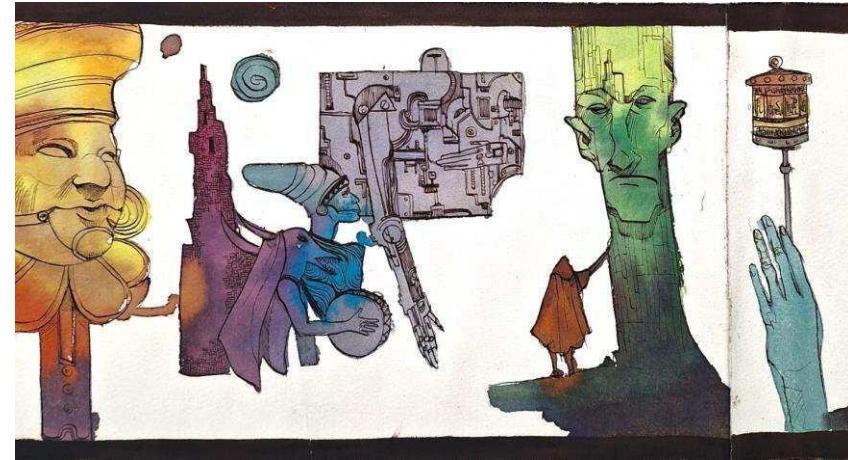
2024

Acuarela y tinta china s/papel

23,7 x 246 cm.

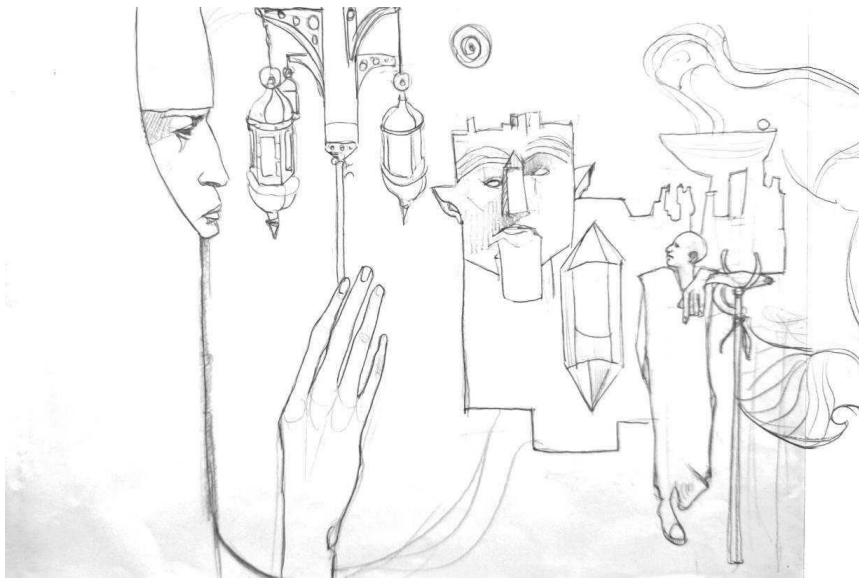


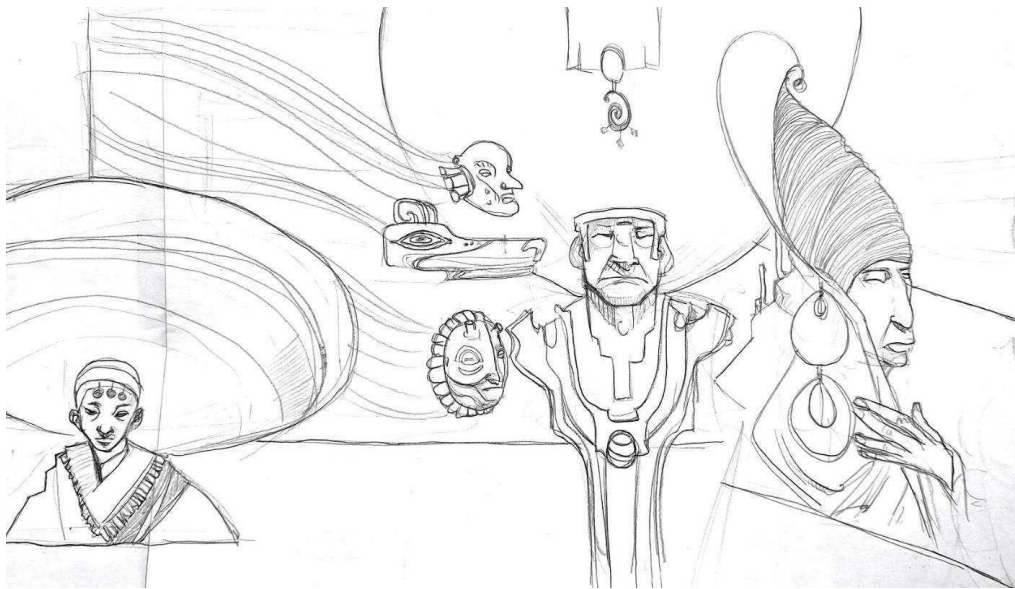


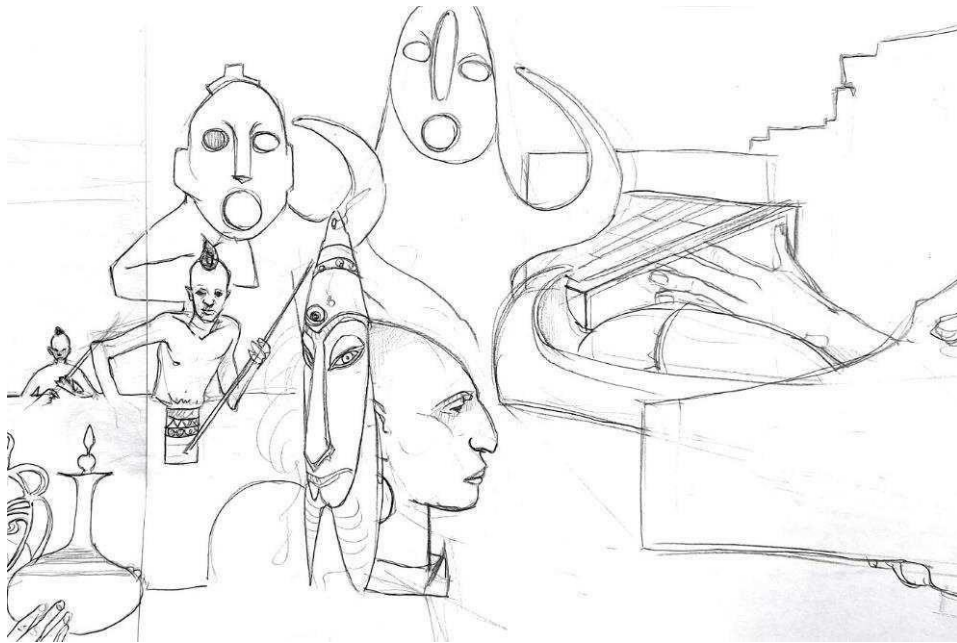


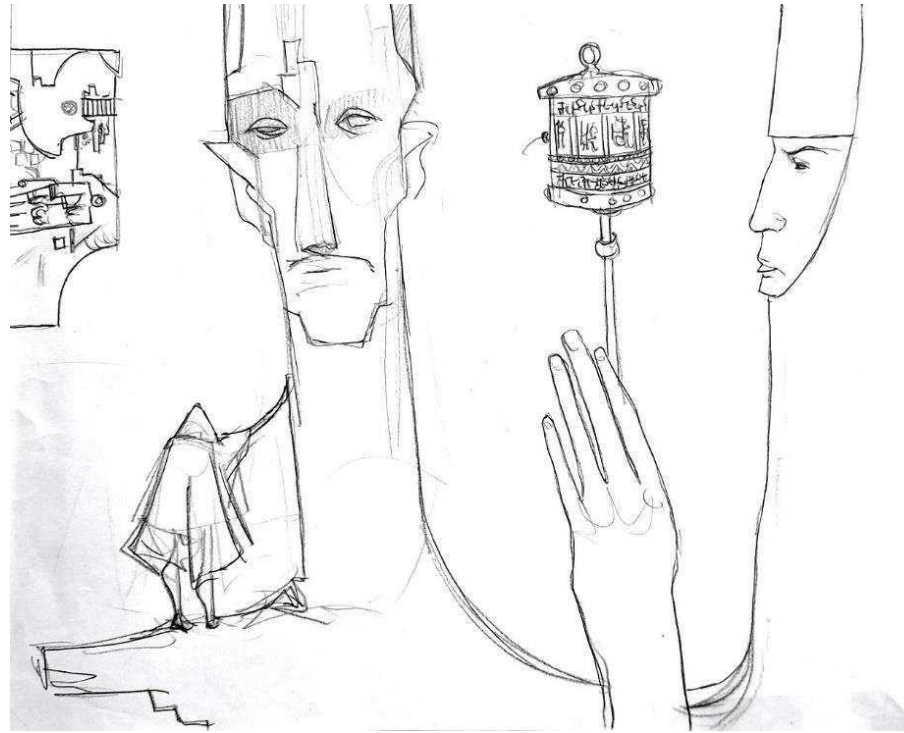
**BOCETOS**

***Epopéya 1***











## BOCETOS PARA PRÓXIMOS PROYECTOS

Estos bocetos que presento fueron la primera opción para el proyecto de *Epopeya* mostrado en los anexos. Sin embargo, tenía un carácter mucho más fantástico y desentonaba un poco con el resto de la producción realizada hasta el momento. Por ello, los presento aquí a modo de registro para una posible obra futura.











## ANEXO II: Ficha ODS



UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA

ADE

Facultat d'Administració  
i Direcció d'Empreses /UPV

**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
ODS1. Fin de la pobreza.				X
ODS2. Hambre cero.				X
ODS3. Salud y bienestar.				X
ODS4. Educación de calidad.				X
ODS5. Igualdad de género.				X
ODS6. Agua limpia y saneamiento.				X
ODS7. Energía asequible y no contaminante.				X
ODS8. Trabajo decente y crecimiento económico.			X	
ODS9. Industria, innovación e infraestructuras.				X
ODS10. Reducción de las desigualdades.				X
ODS11. Ciudades y comunidades sostenibles.				X
ODS12. Producción y consumo responsables.	X			
ODS13. Acción por el clima.		X		
ODS14. Vida submarina.				X
ODS15. Vida de ecosistemas terrestres.				X
ODS16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				X
ODS17. Alianzas para lograr objetivos.				X

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

---

---

En lo referente a los nuevos **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)** y en relación con el desarrollo conceptual y material de nuestra propuesta, nos han servido como punto de apoyo para la toma de decisiones en algunas fases del proyecto. La mayoría están relacionados con los ODS 12 (Producción y consumo responsables) y ODS 13 (Acción por el clima):

- Utilizar materiales recuperados como madera, hierro y arcilla seca para la producción de nuestra obra artística, en relación a la escultura y sus procesos.
- Sustituir materiales tóxicos como resina de poliuretano y de poliéster por resinas acrílicas (en base al agua) y materiales tradicionales de escultura.
- Priorizar el uso de materiales de modelado reciclables y reutilizables como arcillas, ceras naturales y plastilinas.
- Clasificar y separar los materiales no reutilizables, para su transporte y distribución a puntos limpios.
- Condicionar la estructura de nuestro taller a favor del aprovechamiento máximo de materiales recuperados (adquisición de maquinaria específica, espacio de clasificación de recursos recuperados, etc.).
- Utilizar plataformas de compraventa de segunda mano para la adquisición de herramientas, y recursos propios de talleres escultóricos.
- Apostar por los comercios y proveedores de cercanía con el objetivo de favorecer el comercio local.



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

**ADE**

Facultat d'Administració  
i Direcció d'Empreses /UPV

**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.** (Numere la página)

Editor:SecretariaGeneral/UPV-D.L.:V-5092-2006-ISSN:1887-2298-www.upv.es/secgen



