



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Screws. Libro de artista

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Becerra Boluda, Luna Nicoleta

Tutor/a: Lloret Ferrándiz, M. Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

TFG

SCREWS

LIBRO DE ARTISTA

Presentado por Luna Nicoleta Becerra Boluda
Tutora: Carmen Lloret Ferrándiz

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Screws es una serie de imágenes, que conforman un proyecto orientado a la aplicación del transhumanismo en el arte, una corriente de pensamiento que trata el tema de cómo superar los horizontes que marcan nuestra humanidad, refiriéndose a las limitaciones de nuestro cuerpo.

Parte de la intención de visibilizar una serie de discapacidades físicas enfocándolo desde un lado positivo y futurista. Sin embargo, también considera las posibilidades de mejora para la gente con un cuerpo normativo. La expresión personal de uno mismo, junto a la posible aplicación de la tecnología futurista, construyen este escenario donde la realidad y la ficción se mezclan.

La memoria a continuación muestra el desarrollo del proyecto, desde la investigación más teórica hasta los dibujos finales.

PALABRAS CLAVE

Ilustración; transhumanismo; ciberpunk; dibujo.

ABSTRACT

Screws is an image series that conforms a project aimed to the application of transhumanism in art, a philosophical trend that deals with the issue of how to overcome the horizons that mark our humanity, such as the limitations of our body. It starts from the idea of making visible a series of physical disabilities, approaching it from a positive and futurist side. However, it considers the upgrading possibilities for people with normative bodies. The personal expression of oneself, together with the possible application of futurist technology, builds this scenario where reality and fiction mix.

The following document shows the development of the project, from the more theoretical research to the final drawings.

KEYWORDS

Illustration; transhumanism; cyberpunk; drawing.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora, Carmen Lloret, por brindarme su apoyo mediante incontables tutorías.

A mi pareja, por estar ahí cada vez que necesitaba un empujón para salir adelante con este trabajo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS	8
3. METODOLOGÍA	8
4. MARCO TEÓRICO	9
4.1. TRANSHUMANISMO Y CIBERPUNK.....	9
4.1.1. CUERPO Y PRÓTESIS.....	10
4.1.2. CUERPO Y RENDIMIENTO.....	12
4.2. MODA E IDENTIDAD.....	13
4.2.1. TECHWEAR.....	15
5. REFERENTES	16
6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	18
6.1. DOCUMENTACIÓN Y BOCETOS.....	18
6.2. DIBUJO DIGITAL.....	19
6.3. LAS ILUSTRACIONES.....	20
6.4 IDEAS EN EL TINTERO.....	23
7. CONCLUSIONES	24
8. REFERENCIAS	25
9. ÍNDICE DE FIGURAS	27
10. ANEXOS	28

1. INTRODUCCIÓN

Screws surge gracias a representaciones del ciberpunk¹ en el mundo del arte y entretenimiento, explorada en obras ya clásicas y de culto como *Blade Runner* o *Tetsuo, el hombre de hierro*. A éstas le siguen un amplio repertorio de productos tanto literarios como audiovisuales que suscitan el interés en la temática. En realidad, la base teórica de este movimiento es la corriente filosófica del transhumanismo tecnocientífico y, su parte más cultural, conocida como posthumanismo.

A partir de esto se decidió empezar a incorporar la temática a la producción artística, ya que el concepto del biomejoramiento humano es más real cada día. *Screws* juega con el concepto del movimiento transhumanista, real pero no muy popular, con los universos ficticios de las distopías ciberpunk.

Dicho lo cual, la intención con este proyecto es hacer una investigación más exhaustiva de estos movimientos y producir una serie de imágenes que reflejen su parte más positiva, y cómo podría la tecnología cambiar los cuerpos de las personas, o seres vivos en general. Al tener el formato de libro de artista, va dirigido a personas que disfruten del arte y de la temática que aquí se trata.

El proyecto es individual, y el resultado final ha sido realizado mediante medios digitales. En el proceso se han usado medios tradicionales.

¹ El ciberpunk es un subgénero de la ciencia ficción, conocido por reflejar visiones distópicas del futuro en las cuales se combinan la tecnología avanzada con un bajo nivel de vida.
<https://es.wikipedia.org/wiki/Ciberpunk>

2. OBJETIVOS

- Crear un mundo propio, imaginario, que se entienda mediante el conjunto de las imágenes, que represente escenas cotidianas, oportunidades y posibilidades. Debe incluir nuevas tecnologías y personajes variados que muestren diversas situaciones de discapacidad mitigadas por éstas. El mundo tendría tintes ciberpunks y diferentes ambientaciones.

- Plasmar desde un punto creativo las posibles aplicaciones de la tecnología futura, tanto aplicada a gente que la necesita para vivir y paliar ciertas dolencias, como para gente que quiere ser capaz de hacer nuevas cosas con la ayuda de ésta.

- Emplear composiciones diferentes en las ilustraciones, y darles a los escenarios una iluminación y contexto que aporte variedad. También se plantea ser inclusivo con la representación del ser humano.

- Mostrar un punto de vista positivista de un universo similar a lo ciberpunk, ya que la tecnología se concibe en muchas ocasiones como algo negativo que podría terminar con el ser humano por su mal uso. En esta ocasión nos centraremos en ver aspectos positivos.

- Reafirmar la idea, mediante esta memoria, de que las prótesis e implantes también pueden formar parte de nuestra expresión personal, tal y como hace la moda. Que muestre la normalización de éstas, y no el deseo de pasar desapercibido.

3. METODOLOGÍA

La metodología para desarrollar este trabajo ha sido la siguiente: en primer lugar, surgió la idea a base de ver una gran cantidad de arte con la temática futurista, lo que de una forma u otra llevó al término “transhumanismo”. A partir de entonces, y antes de comenzar con la producción artística y el desarrollo de la memoria, empezó el proceso de documentación mediante algunos libros. Cobra especial relevancia *Transhumanismo*, de Antonio Diéguez, que fue importante debido a su carácter introductorio y la sencillez de la redacción, a pesar de estar tratando de un tema tan complejo. Poco a poco se fueron teniendo claros los límites del trabajo y lo que éste quería comprender. Este proceso continuó durante la creación de ilustraciones con otros documentos y artículos, además de descubrir nuevas referencias y material audiovisual. También se llegaron a consultar algunos TFG de la UPV, no necesariamente de la misma temática que este, con tal de comprender la estructura del trabajo.

Finalmente, se escogió el formato de libro de artista porque se buscaba algo que pudiese recopilar varios dibujos que se explicasen a sí mismos sin la necesidad de ir acompañados por un texto. Las ilustraciones cuentan la historia sin necesitar de un complemento.

Para las ilustraciones se realizó un proceso de selección de bocetos, conceptos y paletas para su posterior desarrollo. Se siguió una metodología específica para dar cohesión a las ilustraciones, que se realizaron en varias sesiones de tiempo previamente establecido. Para el proceso de maquetación tuvo importancia el realizar pruebas con pequeños papeles para planificar el orden de las páginas. Este proceso se explicará con más detalle en el apartado de producción artística (pág 9).

4. MARCO TEÓRICO

4.1. TRANSHUMANISMO Y CIBERPUNK

El transhumanismo es una filosofía que se define como la búsqueda del biomejoramiento humano. Es una corriente existente en nuestros días, y su popularidad va creciendo con los años. Hablando en términos generales la podríamos dividir en dos corrientes: el transhumanismo tecnocientífico, y el transhumanismo cultural, más conocido como posthumanismo. Éste primero se centra ciegamente en las posibilidades de mejora del cuerpo humano, eliminando lo que en nuestra sociedad se consideran desventajas e imperfecciones, mediante el uso de la ciencia y las nuevas tecnologías. Sin embargo, muchos de sus defensores tienden a quitarle importancia a la cantidad de problemas éticos y morales que todos estos cambios podían ocasionar. Hay abierto un gran debate con respecto a si deberíamos dejar que todos estos avances siguiesen adelante, y tanto los argumentos de las personas afines al transhumanismo, como las de sus detractores, están sometidos a constante discusión². Para este trabajo se tratará más a fondo su parte tecnocientífica.

El transhumanismo nos dice en su discurso que la ciencia ficción no es tan ficticia como podríamos creer; todo aquello que era producto de nuestra imaginación es capaz de llegar hasta nosotros mediante la ciencia. Plantea unas ideas un tanto utópicas con respecto al ser humano y la inmortalidad, cosa que han acostumbrado a hacer las religiones hasta el momento. Esta corriente, situada en medio de lo real y lo imaginario, apuesta a que en el futuro estas ilusiones se tornarán reales.

La opinión que tiene de la muerte es que se podría evitar, eje central de esta filosofía. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el envejecimiento es beneficioso para el ser humano. ¿Qué ocurriría si nadie muriese? La superpoblación nos llevaría a la extinción por falta de recursos. La búsqueda de la inmortalidad ha sido tratada en innumerables ocasiones en el género de la ciencia ficción.³ En este trabajo, *Screws*, no se contemplará la inmortalidad como uno de los conceptos principales, sino más bien el aumento de la calidad

² Diéguez, A. (2017) *Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Barcelona: Herder, págs.16-17.

³ Ídem. págs.20-23.

de vida y una prolongada longevidad. Aunque no se ahondará demasiado, se comentarán en esta memoria algunas obras de ciencia ficción que exploran este deseo del ser humano de tener cuerpos que rocen la inmortalidad.

El ciberpunk, por su parte, es un subgénero de la ciencia ficción que surgió de la literatura, y a menudo trata los conceptos mencionados con anterioridad. Este género trata distopías futuristas en las que la tecnología es un eje central de la sociedad, cuyos problemas son generados por éste mismo y grandes corporaciones. Una de las grandes películas que impulsó al género fue *Blade Runner*, lanzada en 1982, que dio un giro radical a cómo se concebía la imagen de la tecnología y sociedad del futuro. Sustituyó esta visión por una nueva, llena de negatividad y autodestrucción; la búsqueda de la identidad y la creación de nuevas inteligencias cibernéticas se convirtió en un tema recurrente.

Es común en este género encontrar la figura del cibernético: una mezcla entre animal y máquina. Pero, a decir verdad, eso ya no es ficción, ya que hace bastante tiempo que las personas comenzaron a convertirse en cibernéticos. Si partimos desde la interpretación más sencilla y visual de lo que es un cibernético, nos daremos cuenta de que nuestra sociedad ha incorporado una amplia gama de prótesis e implantes, que convierten a quienes los llevan en la mezcla antes mencionada; ser vivo y máquina. Es decir, ya nos apoyamos en la tecnología para suplir los problemas que puede llegar a tener nuestro cuerpo.⁴

Aunque todavía no hemos llegado al punto de normalizar y crear inteligencias artificiales como seres independientes, se ha avanzado en tema: por ejemplo, podemos encontrar al androide *Sophia*, diseñada para aprender y adaptarse al comportamiento de los humanos, que se ha convertido en la primera robot con la ciudadanía de un país.⁵

4.1.1. Cuerpo y prótesis

Es un hecho que encontrarse en una situación de discapacidad física nos moldea. La sociedad establece unas expectativas con respecto al cuerpo de las personas, una de las cosas que primero se perciben y que por ello conlleva un factor importante para la elaboración de nuestra identidad. En función de este, nos diferenciamos en diversos grupos, ya sean edad, género, clase social..., y creamos una imagen de nosotros mismos para integrarnos. De este modo, la autoimagen de un individuo afecta a cómo se comportará en muchos casos, tomando como base los cánones de nuestra sociedad. Las personas con una visible situación de discapacidad son afectadas por este sistema.

El funcionamiento de este sistema afecta especialmente a las mujeres, que tienden a ser juzgadas por el físico según se acerquen o no a los estándares de belleza del grupo social en el que se encuentran. Éstas, al verse alejadas del

⁴ Haraway, D. (2019) *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. (s.l.): Letra Sudaca, págs.20-23.

⁵ [https://es.wikipedia.org/wiki/Sophia_\(robot\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Sophia_(robot))

canon ideal al estar en una situación de discapacidad, generan un cambio en cómo se perciben a sí mismas y en su autoestima.⁶

En muchas ocasiones estas personas sufren discriminación en sus propios círculos, con comentarios en referencia a su aspecto o a sus prótesis. Esto puede llegar a cambiar su vida social y hacer que se aislen de ciertos eventos.⁷

Según Nick Bostrom, el máximo exponente del movimiento transhumanista, éste tiene el deber moral de mejorar las capacidades, tanto físicas como cognitivas, de nuestra especie. Esto conlleva utilizar las nuevas tecnologías en el propio cuerpo, de forma en que podamos eliminar nuestros “defectos”⁸. Habiendo visto cómo una situación de discapacidad cambia la vida social del individuo, ¿quién no querría eliminar desventajas o prevenirlas, asegurándose así de que nuestras familias crezcan sanas? Pero, por otro lado ¿quién decide qué es un defecto y qué no? Diéguez expone en su libro el caso de una pareja de lesbianas sordas (Sharon Duchesneau y Candace McCullough), que decidieron que sus hijos lo fuesen también, y para ello utilizaron el semen de un donante sordo. El caso desató la polémica, ya que chocaba entre sí los conceptos de mejorar al ser humano y el derecho a la libertad morfológica (decidir acerca del fenotipo). En cualquier caso, es importante que cada persona conserve su autonomía y no se “mejore” de forma impuesta, por lo que una de las ilustraciones propuestas para *Screws* trata de plasmar precisamente este concepto: la libertad de elegir sobre el propio cuerpo.⁹ A pesar de no constar en esta entrega, se planea realizar en un futuro.

En general, en esta serie de ilustraciones se muestran a personas diversas que han decidido implementar prótesis o tecnología avanzadas en diversos aspectos de sus vidas, de forma completamente voluntaria, que mejoran la calidad de ésta. Se muestran personajes que aprovecharon las prótesis para salir de su situación de discapacidad, y otros que las emplearon también sin tener ningún problema previo. El cuerpo convertido en máquina pasa a ser un concepto normalizado en este mundo creado, y no existe ningún tipo de discriminación hacia los cíborgs.

⁶ Shum, G. - Conde, A. (2009) *Género y discapacidad como moduladores de identidad*. Universidad de Alicante, págs.120-123.

⁷ Ídem, pág.124

⁸ Torralba, F. (2017) *El Transhumanisme sota la lupa*. Barcelona: The club of Rome, pág.13.

⁹ Diéguez, A. (2017) *Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Barcelona: Herder, págs.154-155.



Fig. 1: Chung, P: *Aeon Flux* (1992)

4.1.2. Cuerpo y rendimiento

Otro de los puntos del transhumanismo es que, mediante los mejoramientos tecnológicos, se podría acelerar la evolución sin ayuda del proceso natural. Las tecnologías cambiarían para aplicarse a esto, y al no seguir los esquemas de la propia naturaleza, se produciría un cambio en los humanos de las generaciones venideras, convirtiéndose estos en seres post-humanos.¹⁰

En sí, mejorar el cuerpo para paliar y solucionar enfermedades ya es un gran avance, pero aquí se habla de mejorar las propias capacidades del humano; de su cuerpo, para realizar cosas que de normal no se habrían podido realizar con ese mismo nivel de rendimiento. Tomemos como ejemplo el mundo del deporte. En cierto momento en la historia de los deportes físicos se llegó a un punto en el que la competición en sí misma comenzó a perder cierta relevancia, ya que lo que suscitaba cada vez más interés era la idea de mejorar nuestras marcas; algo que ha ido resultando cada vez más difícil con cada nuevo récord, teniendo en cuenta las limitaciones del propio cuerpo.¹¹

Uno de los artistas contemporáneos cuya obra se centra en la búsqueda del mejoramiento del cuerpo humano es Stelarc, con su filosofía del cuerpo obsoleto. Para él, el cuerpo es un territorio explorable, ya que la tecnología que nos envuelve abre un gran abanico de posibilidades. En sus performances ya ha tratado de fusionar la carne con la máquina, empleando sus órganos como instrumentos musicales al amplificar su sonido, o cosas más extravagantes como su proyecto *Extra ear*, donde llegó a implantarse una oreja en su propio brazo, conectada a bluetooth.¹² Stelarc ve el cuerpo como un foco de atención que refleja lo que somos o no capaces de hacer. De esta forma las carencias de nuestras funciones y nuestro cuerpo, cada vez más obsoleto, se vuelven evidentes. Le fascina cómo el cuerpo puede adaptarse a diferentes campos según los impedimentos que pueda tener, al igual que diferentes arquitecturas anatómicas, que recrea en algunos de sus trabajos.¹³ Actualmente, como al igual que dentro del movimiento transhumanista, su mayor interés es la búsqueda de la inmortalidad.

No es el único artista que ha experimentado con las posibilidades del cuerpo humano, ya que encontramos a otros como Neil Harbisson, el primer cibernético reconocido como tal, con una antena implantada. Ésta le permite recibir multitud de información que los demás sólo pueden consultar en un dispositivo externo.¹⁴

¹⁰ Torralba, F. (2017) *El Transhumanismo sota la lupa*. Barcelona: The club of Rome, págs.9-10.

¹¹ Ídem, pág.175.

¹² El cuerpo como arte: Orlan y Stelarc. (29 de octubre de 2011) *La filosofía del cuerpo obsoleto: Stelarc*. <http://elcuerpocomoarteorlanysterlarc.blogspot.com/2011/10/la-filosofia-del-cuerpo-obsoleto.html>

¹³ González, J. (2013) *Stelarc, cuando el cuerpo humano se queda obsoleto y necesita de la tecnología*. Xataka. <https://www.xataka.com/otros/stelarc-cuando-el-cuerpo-humano-se-queda-obsoleto-y-necesita-de-la-tecnologia>

¹⁴ https://es.wikipedia.org/wiki/Neil_Harbisson

En el mundo de la ciencia ficción siempre se ha soñado a lo grande, desde la época en la que se prometía un futuro dorado lleno de mejoras y comodidades, hasta nuestro pensamiento actual, donde prevemos un futuro más distópico centrado en la tecnología. Dentro de todo este mundo imaginado podemos encontrar múltiples ejemplos de aumentos de rendimiento corporales, y por supuesto, mucho más extremos de lo que se ha conseguido en la realidad a día de hoy; al menos por el momento. Desde lenguas con fuertes ganchos en *Aeon Flux* (1992), dedos desplegados para navegar rápidamente en la web como en *Ghost in the Shell* (1995), a mejoras más obvias como extremidades más fuertes y capaces de las que recibimos biológicamente, en *Cyberpunk 2077* (2020).

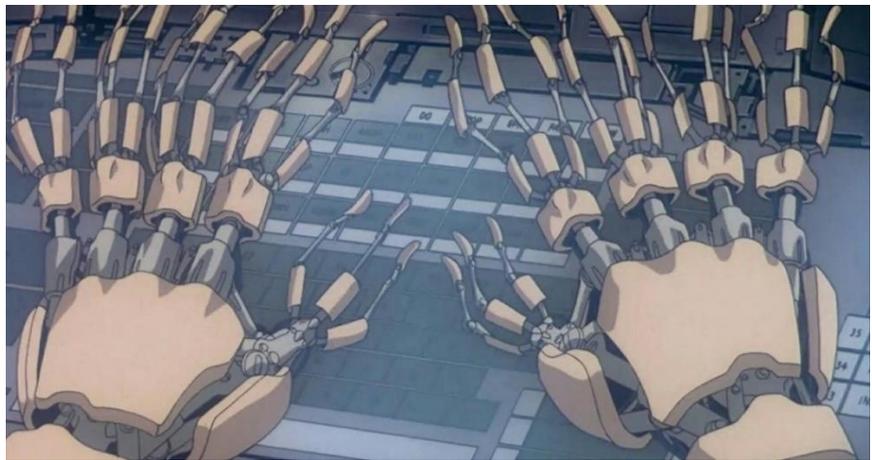


Fig. 2: Oshii, M: *Ghost in the shell*, 1995.

En Screws se pretende mostrar como muchas de estas mejoras, ya en proceso de volverse realidad, se integran en nuestras vidas.



Fig. 3: Ellison, K: s.t., 2021

4.2. MODA E IDENTIDAD

Si repasamos la función básica de la ropa podríamos decir que es, en resumen, tapar, ocultar y proteger. Sin embargo, en los tiempos que corren y a través de la tecnología se pueden potenciar las funciones de la ropa y definir otras nuevas. Las funciones materiales (o funciones físicas) son protección, ocultación y atracción. Las funciones culturales (incluidas las funciones sociales y psicológicas) son la comunicación, la expresión individualista, el estatus social o económico y la afiliación política o religiosa.¹⁵

En la edad contemporánea la ropa se ha convertido en un gran símbolo de identidad: se ve a simple vista y se complementa con accesorios adicionales que

¹⁵ Seymour, S. (2008) *Fashionable Technology : the Intersection of Design, Fashion, Science, and Technology*. Viena: Springer, pág.13.

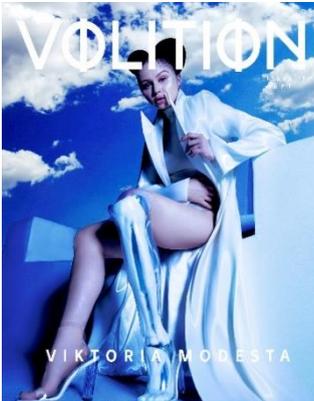


Fig. 4: Emmanuelle, S: *Chronosphere*, 2018. Viktoria Modesta en portada de la revista *Volition*.

constituyen la imagen de una persona. Tiene también una gran parte artística y creativa, relacionada con la construcción de nuestra imagen individual.

De esta forma, la moda se convierte en algo que relaciona a los sujetos, basándose en parte en las reacciones de los demás, y permite anunciar quién es cada individuo dejando a la vista una parte de su personalidad. Y a pesar de que se pueda considerar que, la industria de la moda más que permitir la individualidad, impone lo que debemos llevar, también desencadena la formación de grupos de resistencia ante esta homogeneización (como la moda punk, lolita, etc.). Es decir, surgen nuevas identidades no sólo de la invención de unos pocos, sino también de las calles. Estos grupos tienen su propio lenguaje, símbolos y discursos que transmiten a través de la ropa. Ésta es algo que se mezcla con los gestos y los comportamientos del cuerpo de quien lo lleva y, actualmente, es difícil por parte de las empresas el poder imponer productos al público sin atender a sus deseos y preocupaciones.¹⁶

Si seguimos con la línea de pensamiento de que la ropa, tan ligada al cuerpo, es una herramienta capaz de expresar fragmentos de nuestra personalidad, estatus social, cultura, etc., ¿por qué no hacer lo mismo con las prótesis? Éstas pasan a formar parte de nuestro cuerpo, y al igual que las prendas que tanto nos quitamos y ponemos, algunas son capaces de hacer lo mismo. Incluso si no es algo generalizado, hay ejemplos reales que demuestran lo capaces que somos de hacer de estas prótesis parte de nuestra identidad; uno de los puntos que se busca reflejar en el trabajo.



Fig. 5: Yvmin, s.t, 2021. Prótesis de Xiao Yang.

La Fig. 3, muestra una de las fotografías de Kellsey Ellison, que encargó una prótesis ocular personalizada de un aspecto bastante poco común¹⁷. Por otro lado, tenemos la Fig. 4, en la que la modelo Viktoria Modesta posa en la portada de la revista *Volition* con su pierna prostética, que reivindica en sus vídeos musicales. En muchas de sus fotografías sale con prótesis diferentes, preparadas de forma artística para cada ocasión. Un caso parecido se muestra en la Fig. 5, con una pierna prostética diseñada por Yvmin, de aspecto metálico y con la rodilla en forma de corazón. En nuestra sociedad no es tan fácil hacer este tipo de cosas: por norma general, las prótesis son muy caras y muchas personas no desean ir mostrando la situación en la que se encuentran. En este proyecto, la sociedad planteada las ha aceptado como algo común, por lo que lo es también tratarlas como una parte personalizable que nos permite expresar una parte de nosotros, al igual que se hace con la ropa.

¹⁶ Salazar, J. (s.f) *Moda, identidad y cambio social. Tres aspectos importantes del estudio de la industria cultural*. Universidad Central de Venezuela: Chile, págs.7-13.

¹⁷ Ellison, K. (14 de septiembre, 2021) *I got a custom prosthetic eye!*
<https://www.youtube.com/watch?v=BW8gPw05h10>

4.2.1. TECHWEAR

El techwear es una moda que cada vez es más popular, y ha sido designada por algunos como “la moda ciberpunk”, motivo por el cual tiene su propia categoría dentro de esta memoria. Esta asociación se debe a que su principal máxima es combinar el utilitarismo y la comodidad. Dicho de otra forma, se llevan prendas que combinan la ciencia y la moda, lo que permite al usuario estar preparado para diversas situaciones a las que se puede enfrentar en el día a día.¹⁸

Esta corriente, al igual que muchas otras, surgió en Japón, como respuesta al movido estilo de vida de los japoneses y la necesidad de que la ropa fuese funcional. Los tejidos que se emplean suelen ser caros y de buena calidad, para aportar a las piezas cualidades como la transpirabilidad, permeabilidad, absorbencia o una gran adaptación a los movimientos para garantizar la comodidad. La ropa pasa a ser una extensión del propio cuerpo, y es común que vengan accesorios como ganchos, cierres, cintas, múltiples bolsillos..., todo con tal de hacer la vida más fácil. Aunque tienen un precio bastante elevado, es esto mismo lo que garantiza su duración y resistencia. El color negro es el tradicional, aunque se pueden encontrar variaciones.¹⁹

El mundo cinematográfico y la ciencia ficción ya venía mostrando esta tendencia. No hay que irse muy lejos para encontrar ejemplos: la ropa que usa el personaje Neo, de *Matrix* (1999), es una muestra sencilla de la moda techwear. Podemos encontrar prendas similares en *Altered Carbon* (2018) o en *Alita: Ángel de Combate* (2019).

En *Screws* se intenta mostrar una gran variedad de expresiones individuales por medio de la moda, por lo que no todos los personajes estarán usando prendas techwear. Sin embargo, se consideró que esta tendencia era digna de mención.



Fig. 6: Wachowski, L: *Matrix*, 1999.

¹⁸ Rosales, L. (27 de agosto, 2019) *Techwear: ¿Cómo luce y de qué trata?* Heabbi. <https://heabbi.com/techwear-que-es-y-en-que-se-basa>

¹⁹ Castañeda, D. (11 de abril, 2020) *Techwear: el futuro de la moda es apocalíptico, según esta tendencia.* Badhombre. <https://badhombremagazine.com/techwear-el-futuro-de-la-moda-es-apocaliptico-segun-esta-tendencia/>

5. REFERENTES



Fig. 7: Eunice Cruzabra: A I R (Art Imitates Reality), 2020

EUNICE CRUZABRA

Eunice, o Eunpyon en redes, es una ilustradora y *concept artist* con un estilo muy reconocible y personal. Pinta chicas atractivas con colores vivos, demostrando un gran conocimiento de la teoría del color; usa en gran parte de su obra la contraposición de un área cálida y otra fría, causando un contraste entre ambas. Tiende a sobrecargar sus obras con múltiples elementos y símbolos. Es precisamente por estas características por las que es un referente para el trabajo: su uso del color para resaltar partes específicas de la obra, el equilibrio de sus composiciones y su constante *horror vacui*. La sobrecarga de elementos es un aspecto que se quería conseguir en algunas de las ilustraciones que contiene *Screws*.



Fig. 8: Eunice Cruzabra: *Where the Wind Blows: Keyart*, 2020

CYBERPUNK 2077

Cyberpunk 2077 es un juego lanzado a finales del 2020 de temática ciberpunk, como su propio nombre indica. Aunque según los críticos en cuanto a jugabilidad terminó siendo menos impresionante de lo que prometía, es innegable que, tras él, hubo un gran trabajo artístico para crear todo el universo. En este juego encontramos el trabajo de muchísimos artistas que sin duda sirvieron de inspiración para el proyecto. Se aprecian diferentes corrientes estilísticas, decoraciones de neón, cables por doquier y toda una distopía ciberpunk que se desarrolló visualmente durante ocho años. También presenta el caso de discapacidades paliadas mediante implantes biónicos, así como su aceptación, e incluso admiración por parte de la sociedad. Este es uno de los aspectos por lo que ha servido de inspiración para este trabajo, ya que su parte

estética es uno de los más destacables. El desmedido uso de las prótesis, implantes y la variedad de diseños en cuanto a personajes bebe directamente del ciberpunk más moderno.

LOVE, DEATH & ROBOTS

Como su propio nombre inspira, *Love, Death & Robots* (2019), consiste en una antología de cortos animados cuya principal temática es la ciencia ficción. Cada uno de sus capítulos, realizado por directores diferentes, cuenta una historia nueva que gira en torno a robots y tecnología (aunque hay algunos capítulos que llegan a salirse un poco del tono principal). Cada uno de ellos tiene estilos diferentes, han sido animados mediante diversas técnicas y cuentan historias en mundos ficticios que casi nada tienen que ver los unos con los otros. Encontramos comedia, drama, misterio...

Cabe mencionar que uno de los cortos, *The Witness*, es obra del director y animador español Alberto Mielgo, que en 2022 ganó el Oscar al mejor corto animado con *El limpiaparabrisas*.²⁰

Muchos de los capítulos de la serie tocan temas sociales y filosóficos, por lo que podríamos decir que gran parte de lo que ha influenciado este proyecto ha sido el apartado estético, la cantidad de situaciones diferentes que se dan y el diseño de los robots.

Sin embargo, destaca con relación a *Screws* el corto *Three Robots*, donde tres robots, cada uno con diferentes personalidades, protagonizan un corto de comedia. En *Screws* se pueden encontrar en varias ocasiones robots de diseño simpático que acompañan a las escenas y dan contexto al mundo que se quiere crear.

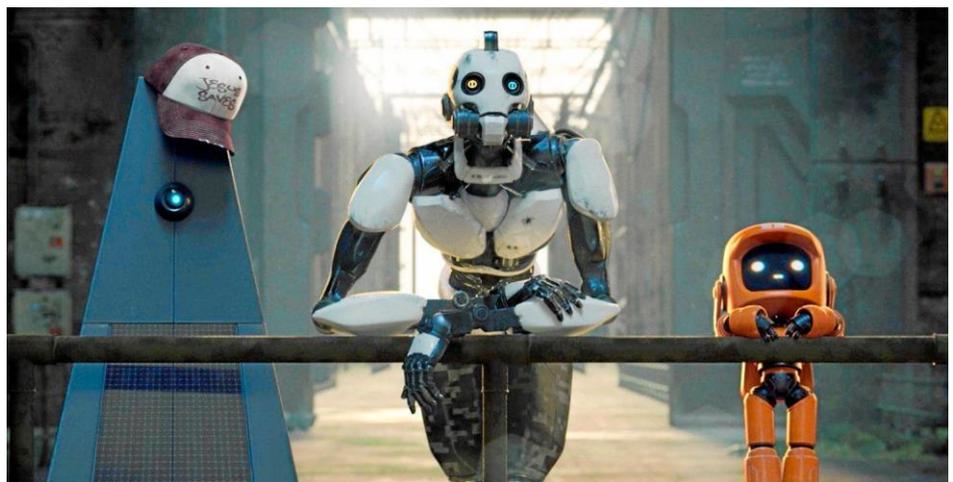


Fig. 9: Maldonado, V - Torres, A: *Love, Death & Robots: Three Robots*, 2019.

²⁰ La Vanguardia. (28 de marzo, 2022) *Alberto Mielgo gana el Oscar a mejor corto de animación por 'El limpiaparabrisas'*. *La Vanguardia: Barcelona*. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20220328/8155508/ganador-mejor-corto-animacion-alberto-mielgo-premios-oscar-2022-the-windshelter-wiper.html>

OTROS

Cabe mencionar a un conjunto variado de artistas que, aunque no tuvieron tanto peso como referentes, sí ayudaron cada uno a la hora de sacar pequeñas ideas e inspiración con partes individuales. Estos artistas tienen en común con *Screws* que su obra se centra en la ciencia ficción, o tiene elementos relacionados con la tecnología. Estos son Nikolay Georgiev (@fuelstains), Ryan Barry (@9monkeys) y Katerina Belikova (@ninjajo_art), artistas que se dedican al dibujo tradicional y la pintura digital, que dominan tanto anatomía como qué tipo de atmósferas se encuentran en distopías tecnológicas.

6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

6.1. DOCUMENTACIÓN Y BOCETOS

El proceso de la producción artística de este trabajo se inició realizando una serie de moodboards, muy útiles como recordatorio visual de qué elementos importantes se debían añadir o no. Esto fue acompañado de una lluvia de ideas en papel para intentar estructurar de lo que se iba a hablar en la memoria, e intentar planificar un índice.

Las discusiones surgidas en torno a la moda, los implantes o prótesis son muy extensas en muchos aspectos, tanto que, a nivel individual, se podían investigar para hacer un trabajo nuevo, por lo que un panel de inspiración sirvió para regresar a él y coger nuevas ideas sin perder el rumbo.

Antes de comenzar a dibujar se tuvo en cuenta un planteamiento inicial de las páginas, y un cálculo aproximado del número de ilustraciones a realizar para esta primera entrega.

Una vez apuntadas las ideas en papel con bocetos iniciales, muy rápidos y sencillos para plasmar conceptos básicos, comenzó el proceso de creación de ilustraciones. En esta fase se realizó la primera búsqueda de composiciones, elementos, personajes e ideas principales de cada dibujo. Posteriormente el trabajo se trasladó a digital, empleando el programa *Clip Studio Paint*²¹ y una tableta gráfica *XP-Pen Artist 22E Pro*. Los pinceles que se usaron para realizar las ilustraciones pertenecen al paquete original que incluye el programa ya mencionado. El formato que se seleccionó para cada una de ellas fue de 28,5cmx24cm, incluyendo un pequeño margen de 5mm. De esta forma, el tamaño de las ilustraciones de doble página es de 48 centímetros de ancho, manteniendo la misma altura y margen que las anteriores.

En muchos casos hubo que replantear aspectos iniciales de los bocetos, hasta el punto de llegar a rehacer toda la composición o algunos elementos aislados.



Fig. 10: Algunos de los primeros apuntes.

²¹ <https://www.clipstudio.net/es/>

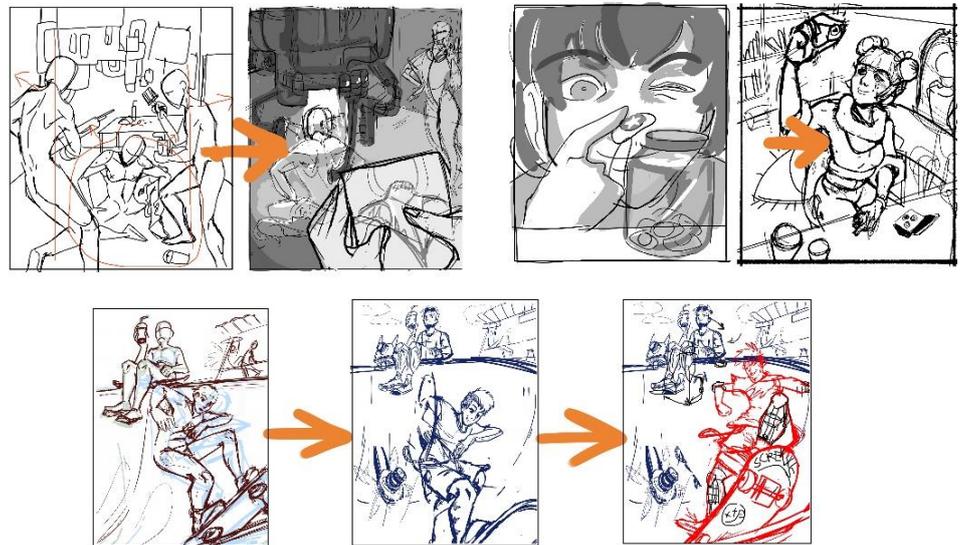


Fig. 11: Ejemplos de cambios realizados en las ilustraciones.

Por lo general y para dar cohesión artística a todo el conjunto de ilustraciones, se siguió una metodología muy específica, a exceptuar en algunos puntos estéticos en los que hubo cambios para dar un poco de carácter a los dibujos. También se planteó al inicio, empleando sencillos recortes, cómo podrían estar ordenadas las páginas y si los dibujos podrían interactuar entre sí, a pesar de estar en diferentes páginas. Al final, priorizando plasmar adecuadamente el concepto de cada una, ésta última idea fue descartada.

6.2. DIBUJO DIGITAL

Para comenzar, se revisaron las ideas de los primeros bocetos rápidos, escogiendo las más aptas para desarrollar en un boceto digital. Tras definir la ilustración en las capas de boceto necesarias, se realizó una grisalla sencilla por bajo el dibujo para establecer algunos tonos.

Después se creó una capa de línea para pasar el dibujo a limpio. En la capa de línea se fueron ajustando pequeños aspectos de cara a ilustración final, como los elementos de la composición y el encuadre. En algunos casos se emplearon herramientas 3D para tener referentes de figuras, anatomía, perspectiva, etc., como *Posemaniacs*²² o *Designdoll*²³, siendo ambas gratuitas.

Una vez bien definido el dibujo, la siguiente fase consistía en establecer una paleta y poner colores base. Para esto se llegó a emplear la herramienta *Coolors*²⁴, que resultó de ayuda para generar paletas y seleccionar colores. Tras hacerlo se revisó cómo funcionaban todos los colores en conjunto, y tras hacer los cambios pertinentes, se daba paso a la fase de dar volumen al dibujo mediante una capa de sombras. Para esto se emplearon modos de capa, tales

²² <https://www.posemaniacs.com/>

²³ <https://terawell.net/index.php>

²⁴ <https://coolors.co/>

como superponer, multiplicar, etc., mientras que para la siguiente capa de luces se utilizaron modos como claro suave, añadir brillo...

Durante todo este proceso de darle vida al dibujo se iban añadiendo detalles que no se encontraban en el dibujo de línea, como patrones y texturas que tenían los personajes o fondos de la ilustración. En algunos casos también se usó la herramienta para degradados.

Cada una de las ilustraciones se trabajó en sesiones de dos horas, con un total de aproximadamente ocho o nueve horas por ilustración. Esta medida aproximada cambia con respecto a las ilustraciones de doble página, que tardaron más en terminarse.

Para la posible difusión del proyecto se podrían considerar algunas redes sociales como Twitter o Instagram. Éstas son plataformas famosas donde los artistas tienden a publicar su obra para darse a conocer, a pesar de no ser la principal función de la página, como podrían ser Behance o Artstation.

6.3. LAS ILUSTRACIONES

En general, cada ilustración va de la mano con un concepto relacionado con los beneficios del biomejoramiento humano, claro que visto desde un punto meramente ficticio. En algunas de éstas se trata la mejora de la calidad de vida mediante implantes y/o tecnología avanzada que lograría borrar enfermedades, o dar opciones a personas en situación de discapacidad física, mientras que otras tratan las prótesis desde el punto de vista del rendimiento del ser humano. En algunas de estas ilustraciones ambos puntos se juntan y es decisión del espectador cómo interpretarlo.

En esta sociedad imaginaria, donde la tecnología ayuda a mejorar la calidad de vida del ser humano, los tornillos son una pieza indispensable. Es por esto por lo que el nombre del proyecto es *Screws*, tornillos en inglés: una palabra que se convierte en una marca de identidad dentro de este mundo creado, que sirve para representar parte de lo que encontraremos en él. Se buscaba un nombre corto, sencillo de recordar y que tuviese una estrecha relación con el proyecto. Es por eso por lo que, para la imagen de la portada, se escogió ilustrar un botiquín, que guarda una estrecha relación con el cuerpo humano. Sin embargo, en esta ocasión, también hay elementos que encontraríamos en una caja de bricolaje, incluyendo, por supuesto, tornillos.

Las guardas son una modificación de un fragmento de otro trabajo. En años anteriores se realizó un proyecto llamado *2.0*, que podría considerarse el precursor de este: fue similar en muchos aspectos, ya que se trataba de un conjunto de ilustraciones que representaban escenas cotidianas de una sociedad avanzada, centrándose especialmente en la tecnología. No ahondó especialmente en el transhumanismo o las prótesis, pero sí despertó un interés por ir más allá en la temática. Puesto que las guardas representan la conexión

que tendría el ser humano con los robots y las nuevas tecnologías, se decidió incluirlas también en este trabajo.

Lo siguiente a realizar fue, tal y como se hace en los libros, una página más sencilla repitiendo el título del libro y el autor. En el fondo se empleó un fragmento de lineart de una de las ilustraciones.

A continuación, se explicarán las ilustraciones del interior por orden de numeración, que cada una tiene apuntada en la esquina inferior del margen. Se debe tener en cuenta que, en caso de extender el proyecto y realizar una segunda entrega, el orden de éstas podría cambiar al tener que incluir dibujos nuevos y repensar cómo sería la forma de lectura óptima.

1: La idea central de esta ilustración es, por supuesto, los implantes oculares. Como se ha mencionado anteriormente en el 4.2, las posibilidades para gente con prótesis de llevar un ojo personalizado son reales, y es un concepto al que se había estado dando vueltas durante un tiempo. Aunque hoy en día las prótesis de ojos se usan, principalmente, para pasar desapercibido en la sociedad, el cable que en la ilustración está saliendo de la cuenca, da a entender que son ojos funcionales. Se escogieron unas sombras fuertes, ya que la escena ocurre en una habitación de interior.

2: Esta ilustración se centra en la mejora de la ciencia de la medicina. Tiene el formato de un cartel informativo y promocional, y la idea era que mostrase el clásico bote de crema hidratante. El brazo tiene la piel dañada, y aunque no sabemos qué le ocurre, se deja entrever que el recipiente contiene una serie de nanobots, parecidos a insectos, que pueden afectar a las células y así curar enfermedades cutáneas y subcutáneas, incluyendo aquellas que actúan a nivel intracelular, cómo un cáncer de piel. El título del cartel está escrito en un idioma inventado, y el color del fondo es de un verde azulado, que trata de inspirar higiene y contrasta con los tonos cálidos.

3: Aunque en otras ilustraciones ya aparecen pequeños robots que acompañan las escenas, se quería hacer un dibujo donde las IA tuviesen especial protagonismo. Es un mundo imaginario, por lo que en esta ilustración se ven a una persona y a un androide que vuelven de compras. La intención era darle un toque animado, que transmitiese buenas vibraciones. El androide lleva un vestido pomposo que le da personalidad y se está tomando un brik de aceite con sabor a fresa, un detalle divertido. Los personajes no están situados en ningún escenario en específico, ya que se pretendía que la relación entre humano y androide fuese el tema de la imagen.

4: Para esta ilustración de doble página se buscaba dar un poco de contexto a la ciudad, creando para ello un plano desde las afueras. Los personajes están sobre una enorme estructura compuesta por tuberías metálicas y cables, lo que

le da un aire industrial. La fuerte iluminación del atardecer hizo que no fuese necesario añadir demasiado color a las dos figuras, que se integran con su entorno. En esta ocasión se presenta un concepto que, más que mejora del propio cuerpo, trata de las posibilidades de las nuevas tecnologías para crear herramientas, como es el dispositivo del personaje que vuela, algo similar a la clásica mochila propulsora.

5: En la siguiente ilustración se muestra de una forma bastante auto explicativa cómo una persona está en directo en una red social, anunciando que está preparada para su operación. En la mano sostiene un envoltorio, dentro del cual se halla un corazón artificial, también de colores similares al cartel de la ilustración 2, con la intención de inspirar una sensación de ser un producto estéril y libre de cualquier patógeno. La mujer está feliz, radiante, de al fin poder ir a cirugía. Se tenía la intención de dar una sensación de seguridad con respecto a estas complicadas dolencias y procedimientos.

6: En esta ocasión el concepto gira en torno a prótesis corporales funcionales y mejoradas. Se buscaba un poco de contraste con respecto a esto, y por ello se incorporó un skate tradicional de madera, a pesar de que en este mundo fácilmente podrían encontrarse aerodeslizadores al más puro estilo, *Regreso al futuro*. Ambos personajes tienen piernas artificiales, y un robot con cámara incorporada graba al que está en primer plano, que muestra una mayor cantidad de implantes. El cielo le da un toque mágico e incluso “alienígena” al lugar. Para dar la impresión de que se trata de un lugar animado, se añadió un puesto de comida en el fondo.

7: De nuevo, esta ilustración guarda una gran relación con el proyecto pasado 2.0. Como el dibujo se ajustaba a la temática, se decidió incluirlo en este trabajo haciendo las modificaciones pertinentes. Se ajustó la composición para que las máscaras se viesen de una forma más clara y los colores se aplicaron desde cero para arreglar el contraste, ya que la original era demasiado oscura. En este caso la idea se centra en las Inteligencias Artificiales y la personalización de prótesis o partes cibernéticas. El androide de la parte central tiene una colección de máscaras, o caras, que puede ponerse cuando le apetezca. Cada una de ellas tiene un estilo distintivo muy diferente a las demás, algunas incluso alejadas del típico aspecto humanoide.

8: Aquí encontramos otra doble página que une dos conceptos: el rendimiento del cuerpo y cómo las prótesis se podrían aplicar también a otros seres vivos. Aunque el proyecto se centra en la tecnología aplicada a los humanos, aquí se muestra cómo su uso se podría extender para hacerle la vida más fácil a nuestras mascotas con dificultades. No se pretende insinuar que esos animales habrían sido modificados con tal de aumentar su rendimiento, ya que estos no pueden decidir al respecto, sino en pos de suplir algunas de sus

carencias. La escena se mezcla con un personaje con dos brazos biónicos extra que le resultan de utilidad a la hora de cocinar de forma más eficaz. Se quería transmitir una escena que fácilmente podría ocurrir en un hogar con mascotas revoltosas.

9: En esta ilustración encontramos una escena tierna con tintes cómicos, en la que dos niñas están coloreando y poniendo pegatinas al brazo protésico de la persona que duerme en el sofá. De nuevo encontramos una situación de normalización de partes cibernéticas, donde las niñas aprovechan este nuevo contexto para realizar su travesura sin plantearse siquiera la posibilidad de un tabú en el sustituto de un miembro amputado. A las niñas no se les ha añadido ninguna biomejora, porque son demasiado jóvenes para personalizar de tal forma su cuerpo, a excepción de casos de necesidad, como lo sería si su salud estuviese en riesgo.

10: En concepto principal es la camaradería y, tal y como se menciona en la memoria, la posibilidad de convertir las prótesis en partes personalizables. La escena transcurre en un garaje, donde un grupo de amigos están pintando los implantes de uno de ellos con ayuda de una compleja máquina. En el papel del primer plano se muestra un dibujo de lo que quieren hacer. Es la mezcla entre hacerse un tatuaje o *tunear* un coche. No se pretendía crear un ambiente formal, sino un lugar desordenado donde la gente se lo pasa bien. Uno de los personajes lleva ropa *techwear*, resaltando la utilidad de la indumentaria y forma de expresión.

Al final de todo encontramos una contraportada muy sencilla, que tiene en común con la portada el color de fondo para crear la imagen de unión entre las dos partes del libro de artista.

6.4. IDEAS EN EL TINTERO

A lo largo de todo el proceso creativo se estuvo pensando de forma constante nuevas ideas para ilustraciones, por lo que, dado que el objetivo para este proyecto era hacer alrededor de diez, algunas tuvieron que quedarse en la fase de apuntes. En caso de seguir llevando adelante el libro de artista *Screws*, se tendría la intención de incluir algunos conceptos como los siguientes:

La mejora del rendimiento corporal durante la vejez. No necesariamente sería a través de sustituciones biónicas completas, sino mediante implantes que paliarían algunos problemas de la edad según las necesidades.

La libertad de elegir, mostrando a dos o más personajes en la ilustración, donde por lo menos uno no tuviese implantes y se encontrase en una situación de discapacidad visible. Es decir, que hubiese escogido no modificarse de ninguna forma de las que se muestran en otras ilustraciones. Esto no aislaría al sujeto socialmente de ninguna forma.

Mejora de los dispositivos de audición para sordos, mostrando a una persona con uno de estos, dando a entender que el rango de utilidad y efectividad es más amplio que hoy en día.

Cambios en salas de cirugía, donde se mostraría a un paciente jugando con una consola mientras le operan a la vez. Ésta estaría planteada para una doble página y con un tono cómico.

La introducción de los androides al trabajo de niñeras, tema muy tocado en la ciencia ficción. En la ilustración se mostraría a un robot interactuando con un niño/a en situación de orfandad, que recibe toda la atención que necesita gracias al androide.

7. CONCLUSIONES

En primer lugar, hay que mencionar que esta ha sido una gran oportunidad de investigar sobre un tema intrigante y muy actual. El proceso de documentación y lectura de libros ha arrojado luz a muchas de las dudas que se tenían sobre el transhumanismo, incluyendo los debates sobre la moralidad de éste, que se han evitado explicar en esta memoria. No sólo se ha aprendido mucho con respecto a esta corriente filosófica, sino que a lo largo de todo el proceso de producción se ha tenido la oportunidad de desarrollar habilidades relacionadas con el dibujo digital.

Tal y como se ha comentado a lo largo del trabajo, este es el comienzo de un proyecto a largo plazo, por lo que, a día de la presentación de esta memoria, todavía se encontrará en desarrollo y con posibilidades de expandirse.

El impacto de los referentes expuestos en la memoria es visible en muchas de las ilustraciones, ya que han sido de bastante ayuda a la hora de agregar elementos de ciencia ficción en los dibujos.

Con respecto a los objetivos, se diría que se han cumplido todos en cierto modo. En las ilustraciones la tecnología siempre tiene un cierto grado de relevancia y se muestran las diferentes aplicaciones que podría tener con respecto al cuerpo humano, u otro uso beneficioso para la sociedad. Por otro lado, uno de los objetivos se centraba en aportar una gran variedad de escenarios y composiciones diferentes. Aunque es verdad que la mayoría de las ilustraciones muestran escenas diversas, muchas de éstas se centran en espacios interiores, y en las exteriores, el personaje toma demasiada relevancia. De cara a nuevas ilustraciones se intentaría hacer algo similar a lo mostrado en la número 4, en la que se ve una estructura de tuberías y la ciudad de fondo, incluyendo nuevas perspectivas y dando un contexto más amplio a este mundo por medio de la arquitectura y escenarios más grandes, donde cabrían más elementos narrativos. Este sería uno de los puntos a mejorar.

Asimismo, de cara al futuro se podría cambiar un poco el enfoque de las ilustraciones, abriendo la temática y dando paso a la representación de algunas repercusiones negativas, tanto a nivel ético como social, que tendría la implementación de estas nuevas tecnologías en este mundo creado.

8. REFERENCIAS

- Alan, J [Jazza] (23 de noviembre, 2015) *How to draw robots and mecha suits*. [Archivo de Video]. Youtube. [Consulta: 08 de enero de 2022]
https://www.youtube.com/watch?v=MXWdzbc_46A&t=1s
- Aoki, S. (2001) *Fruits*. Londres: Phaidon
- Batylda, M. (2020) *The World of Cyberpunk 2077*, Italia s.l.: Dark Horse.
- Bou, L. (2008) *Street Art*. Barcelona: Monsa.
- Braidotti, R. (2015) *Lo posthumano*. s.l.: Gedisa.
- Castañeda, D. (11 de abril, 2020) *Techwear: el futuro de la moda es apocalíptico, según esta tendencia*. [Consulta: 9 de enero de 2022]
Badhombre.
<https://badhombremagazine.com/techwear-el-futuro-de-la-moda-es-apocaliptico-segun-esta-tendencia/>
- Coffey, C [Corbin] (9 de febrero, 2021) *Cyberpunk and Fashion | A Video Essay*. [Archivo de Video]. Youtube. [Consulta: 08 de enero de 2022]
<https://www.youtube.com/watch?v=NJOmE167ON8>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2017). *Uso de lenguaje inclusivo: persona en situación de discapacidad*. Chile. [Consulta: 15 de mayo, 2022]
<https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2017/01/guia-recomendaciones-lenguaje-inclusivo-discapacidad.pdf>
- Cruzabra, E [Eunpyon]. (30 de enero, 2021). *The girl with the 3 heart earring* [Imagen] Instagram. [Consulta: 3 de junio de 2021]
<https://www.instagram.com/p/CKsbV3Aljey/>
- Diéguez, A. (2017) *Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Barcelona: Herder.
- Garcés Fernández, L. (2020) *Atmayaan: La ciudad de los sueños. Concept Art para novela visual*. (Trabajo fin de grado) Riunet. [Consulta: 29 de mayo de 2021]
<https://riunet.upv.es/handle/10251/148528>
- González, J. (2013) *Stelarc, cuando el cuerpo humano se queda obsoleto y necesita de la tecnología*. Xataka. [Consulta: 20 de mayo de 2022]
<https://www.xataka.com/otros/stelarc-cuando-el-cuerpo-humano-se-queda-obsoleto-y-necesita-de-la-tecnologia>
- Haraway, D. (2019) *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Buenos Aires: Letra Sudaca.

Hopkings, O. (2020) *Less is a bore: Postmodern Architecture*. Londres: Phaidon

Jáuregui Castelló, R. (2016) *Actualizando Neuromante. Preproducción novela gráfica*. (Trabajo fin de grado) Riunet. [Consulta: 09 de enero de 2022]
<https://riunet.upv.es/handle/10251/76136>

Kesh [Kesh] (5 de febrero, 2021) *3 PRACTICAL Tips for Character Designing*. [Archivo de Video]. Youtube. [Consulta: 30 de mayo de 2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=EnlqQYWDnKE>

Minguet, E (2008) *Ilustración de vanguardia*. Barcelona: Monsa.

Ortiz Antonino, I. (2020) *Erebo, Concept de personajes. Diseño y desarrollo para videjuegos*. (Trabajo fin de grado, Universitat Politècnica de València) Riunet. [Consulta: 29 de mayo de 2021]
<https://riunet.upv.es/handle/10251/150261?show=full>

Rosales, L. (27 de agosto, 2019) *Techwear: ¿Cómo luce y de qué trata?* Heabbi. [Consulta: 09 de enero de 2022]
<https://heabbi.com/techwear-que-es-y-en-que-se-basa>

Seymour, S. (2008) *Fashionable Technology : the Intersection of Design, Fashion, Science, and Technology*. Viena: Springer

Shum, G. - Conde, A. (2009) *Género y discapacidad como moduladores de identidad*. Universidad de Alicante.

The Documentary Network (12 de Julio, 2017) *The Deepest Depths of the Burrow - Street Art & Graffiti Documentary*. [Archivo de Video]. Youtube. [Consulta: 4 de junio de 2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=ln54lV-vm94>

Torrallba, F. (2017) *El Transhumanisme sota la lupa*. Barcelona: The club of Rome.

Tran, R [Rossdraws] (17 de mayo, 2019) *Illustration Master Course - Ep. 4: LANDSCAPES & ENVIRONMENTS*. [Archivo de Video]. Youtube. [Consulta: 30 de mayo de 2021]
<https://www.youtube.com/watch?v=AKXkTDSvb1k>

Wiedeman, J. (2005) *Illustration now!* Hohenzollerning: Taschen.

9. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1: Chung, P: *Aeon Flux*, 1992.
<https://i.somethingawful.com/news/2005/07/01-aeon6.jpg>
- Fig. 2: Oshii, M: *Ghost in the Shell*, 1995.
<https://i.pinimg.com/originals/9b/36/e2/9b36e28a09307e46125dab1d1beca793.jpg>
- Fig. 3: Ellison, K; s.t., 2021 <https://www.instagram.com/p/CYJ30toI0OE/>
- Fig. 4: Emmanuelle, S: *Chronosphere*, 2018.
<http://www.xsstudio.com/viktoria-modesta-volition-magazine>
- Fig. 5: Yvmin, s.t, 2021 <https://www.instagram.com/p/CSEUUj0BPH8/>
- Fig. 6: Wachowski, L: *Matrix*, 1999. <https://www.espinof.com/otros/20-anos-matrix-20-ingredientes-que-dieron-forma-a-obra-maestra-wachowski>
- Fig. 7: Cruzabra, E: *A I R (Art Imitates Reality)*, 2020.
https://www.instagram.com/p/BsTJzoAgedj/?utm_source=ig_web_copy_link
- Fig. 8: Cruzabra, E: *Where the wind blows*, 2020.
https://www.instagram.com/p/CGMg_qOFC1G/?utm_source=ig_web_copy_link
- Fig. 9: Maldonado, V - Torres, A: *Love, Death & Robots: Three Robots*, 2019.
<https://www.larazon.es/cultura/love-death-robots-varias-formas-turgentes-en-busca-de-fondo-LA24537480/>
- Fig. 10: Becerra, L: *S.I.*, 2022.
- Fig. 11: Becerra, L: *S.I.*, 2022.

10. ANEXOS

A continuación, el resultado de todo el trabajo. Para ver las ilustraciones en más calidad, se ha adjuntado un documento junto a la memoria.

