



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Camomilo: Colección de ilustraciones NFT y su aplicación  
en el mercado digital online.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Serrano Quintana, Camilo

Tutor/a: Mañas Carbonell, Moisés

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

**TFG**

---

**CAMOMILO: COLECCIÓN DE  
ILUSTRACIONES NFT Y SU APLICACIÓN EN  
EL MERCADO DIGITAL ONLINE**

**Presentado por Camilo Serrano Quintana  
Tutor: Moisés Mañas Carbonell**

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

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo de fin de grado recoge los procesos creativos, producción y postproducción de la realización de una colección de ilustraciones NFT basadas en el personaje “Camomilo” y su implementación en el mercado digital online cryptográfico. El proyecto consta del estudio introductorio del universo NFT su influencia en el ámbito artístico actual, la relación entre humor y arte, la elaboración creativa y artística del producto y la difusión de la colección en los entornos digitales online.

**PALABRAS CLAVE:** NFT, Ilustración, coleccionismo, blockchain, post-internet, arte digital

## ABSTRACT AND KEYWORDS

This final degree project covers the creative processes, production and post-production of the realization of a collection of NFT illustrations based on the character “Camomilo” and its implementation in the cryptographic online digital market. The project consists of the introductory study of the NFT universe, its influence in the current artistic field, the relationship between humor and art, the creative and artistic elaboration of the product and the dissemination of the collection in online digital environments.

**KEY WORDS:** NFT, Illustration, collecting, blockchain, post-internet, digital art

## RESUM Y PARAULES CLAU

Aquest treball de fi de grau recull els processos creatius, producció i postproducció de la realització d'una col·lecció d'illustracions NFT basades en el personatge “Camomilo” i la seua implementació en el mercat digital en línia cryptogràfic. El projecte consta de l'estudi introductor de l'univers NFT la seua influència en l'àmbit artístic actual , la relació entre humor i art, l'elaboració creativa i artística del producte i la difusió de la col·lecció en els entorns digitals en línia.

**PARAULES CLAU:** NFT, Il·lustració, colleccionisme, blockchain, post-internet, art digital

## ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN .....	5
2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
2.1 Objetivo General:.....	6
2.2 Objetivos principales: .....	6
2.3 Objetivos específicos: .....	7
2.4. Metodología. ....	7
3. MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL.....	8
3.1. ¿Qué es un NFT? .....	8
3.2. Cómo funciona un NFT?. ....	8
3.3. ¿Para qué se utilizan los NFT?. ....	9
3.4. ¿Cómo se crea un Nft y qué requisitos debe tener una pieza NFTs para que se aplique?.....	9
3.5. ¿Qué es una <i>cryptomoneda</i> y el modelo <i>blockchain</i> ? .....	9
3.6. ¿Cómo se compra un Nft? Plataformas principales de venta de Nfts (comparativa de plataformas) .....	11
3.7. Reproducibilidad técnica, humor y cultura pop. Una reflexión de partida para la creación en el universo NFT. ....	12
3.7.1 La obra de arte en la época de su reproducibilidad tokenizada.....	12
3.7.2 Humor un material para la creación. ....	13
3.7.3. La relación del humor y juego a través del arte .....	16
3.8. Casos de Estudio .....	19
3.8.1. The Bored Ape Yacht Club ( BAYC) (2011) .....	19
3.8.2 Cyberpunks- NFTs (2017).....	20
3.8.3. Crypto Kitties (2017). ....	21
4. MARCO PRÁCTICO Y DESARROLLO. ....	22
4.1. Camomilo perro. Ideación, creación y producción de una colección Nft de 200 unidades. ....	22
4.2. REFERENTES.....	22
4.2.1 Agallas. el Perro Cobarde.....	22
4.2.2. Ed Roth “Big Daddy” .....	22
4.2.3. Funko Pop. ....	23
4.2.4. Br1 Monster.....	23

4.3. Proceso de creación del personaje.....	23
4.3.1. Proceso de bocetado.....	24
4.3.2. Proceso de creación digital.....	24
4.3.3. Proceso de reproducción.....	25
4.4. Derechos de autor.....	25
.....	25
4.5. Herramientas de creación.....	26
4.5.1. “Procreate 5.2”.....	26
4.6. Plataforma de mercado.....	27
4.7. Plataformas de difusión (RRSS).....	27
4.7.1 Discord.....	27
4.7.2. Instagram.....	28
4.7.3. Twitter.....	28
5. CONCLUSIONES.....	29
6.RECURSOS UTILIZADOS/BIBLIOGRAFÍA.....	30
6.1. TESIS, ENSAYOS Y ARTÍCULOS:.....	30
6.2. WEBS Y RECURSOS AUDIOVISUALES:.....	30
7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	32

# 1.INTRODUCCIÓN

Vivimos en un punto de inflexión histórico en el que el auge de las nuevas tecnologías cada vez aborda más nuestras vidas cotidianas e implementan nuevas maneras de pensar que, a veces, nos asusta y no llegamos a comprender. Es en este ámbito donde se sitúan los Nft y el mundo de las *criptomonedas*<sup>1</sup>, cuya aparición en esta década ha marcado un antes y un después en nuestra sociedad.

Nos adentramos en el inicio del cambio del concepto de lo que hasta ahora considerábamos que era exclusivo, único e irreplicable.

A lo largo de la historia hemos podido adquirir o tener exclusividad de diversas maneras, pero en el mundo digital esto nunca había sido posible ya que la mayoría de cosas se pueden replicar, no parecía que pudiese existir la exclusividad. Es entonces cuando llega a nuestras vidas una nueva tecnología, un nuevo modelo de propiedad que permite convertir en único y exclusivo lo que antes solo era mera e idéntica clonación de otra.

Se trata de una tecnología tan de moda actualmente como, al mismo tiempo, tan innovadora que es desconocida para gran parte de la sociedad e incluso difícil de comprender. Se trata de los Nft (Non Fungible Tokens).

Los Nft generan una exclusividad digital, esto significa que cualquier obra de arte, cualquier documento, cualquier imagen o incluso un artículo digital se puede “registrar” como Nft y pasa a ser exclusivo.

Esto supone una revolución que abre un gran mundo de posibilidades de negocios e impacta a todas las industrias de creación de contenido, desde el arte, a la música o cualquier otro producto en soporte digital.

El Nft no tiene por qué consistir simplemente en una imagen, sino que algunos pueden incluir otras características, como permitir el acceso a determinadas comunidades, o proporcionar derechos sobre propiedades físicas.

---

<sup>1</sup> Criptomonedas: CoinMarketCap- “Principales 100 Criptomonedas por capitalización de mercado”. <https://coinmarketcap.com/es/?page=101>

Se tratará la relación entre humor y arte, desde sus distintos puntos de vista y su evolución cronológica desde la elaboración creativa y artística del producto y la difusión de la colección en los entornos digitales online.

Dentro de los usuarios de Nft se ha hecho habitual el coleccionar Nfts de distintas colecciones Nft que llegan a abarcar miles de unidades. Estas colecciones son muy diversas, las más famosas ya han conseguido recaudar miles de millones de dólares<sup>2</sup>. Por decirlo de un modo tradicional, una colección Nft sería como crear un álbum de cromos de futbolistas o de pokemons propio y mostrárselo al público, estos a su vez se pueden ir revalorizando en el mercado. Es entonces cuando saltamos del mundo del arte al mundo de las inversiones y de los negocios.

## 2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos de este trabajo han sido numerosos y variados, pero podríamos acotarlos en tres grupos; generales, principales y específicos:

### 2.1 Objetivo General:

El objetivo general de este trabajo de fin de grado es idear, planificar y desarrollar una colección gráfica de Nfts de 200 unidades para su venta en el mercado virtual de NFTs. De esta manera, como si de un experimento se tratara, ver cómo se desenvuelve en el mercado, cómo el público lo interpreta y si cualquier artista, solo con su talento y conocimientos básicos tecnológicos, pudiese adentrarse en el mundo de los NFT, su difusión y su comercialización.

### 2.2 Objetivos principales:

- Realizar, de manera básico e introductorio, un estudio y análisis del funcionamiento de a la tecnología Nfts, y todo lo relacionado con el tema como las, *blockchains*<sup>3</sup>, criptomonedas, etc. Desde sus fases de creación su desarrollo y finalmente la comercialización.
- Analizar, entender y aprender, de manera autodidacta, las técnicas y tecnologías para el desarrollo de colecciones Nfts. Revisar la trayectoria e histórico de casos de éxito y a la vez observar los casos que no han logrado destacar, con el objetivo de intentar encontrar las claves para mejorar.

---

<sup>2</sup> Raphael Minter (2022) *Bored Ape Yacht Club supera los \$2 mil millones en histórico de ventas*. Url: <https://es.beincrypto.com/bored-ape-yacht-club-supera-2-mil-millones-historico-ventas/>

<sup>3</sup> Blockchain. Tecnología basada en conjunto de cadenas que nos permiten tener un control de un registro seguro. Tiene una naturaleza digital, descentralizada y síncrona.

- Estudiar y analizar la influencia del proyecto práctico en el ámbito artístico actual, la relación entre humor y arte, y la elaboración creativa del artista.
- Aplicar los conocimientos conceptuales, artísticos y técnicos aprendidos en el grado de Bellas artes para aplicarlos en la ideación, creación y producción de la serie Camomilo.

### 2.3 Objetivos específicos:

- Diseñar un personaje original y protagonista de nuestra serie Nft en base a una búsqueda previa de referencias artísticas.
- Crear un repertorio de variaciones del protagonista, en total unas 200 ilustraciones Nft. Estas variaciones se basarán en personajes ficticios, imaginarios y también en personajes relevantes de la cultura popular contemporánea.
- Comercializar el producto en alguna de las plataformas principales del mercado. Entender todas sus características, funciones y manejo.
- Difundir el proyecto Camomilo por diversas redes sociales con el objetivo de acercar la serie gráfica al mayor número de personas y poner en práctica un plan de ventas.

### 2.4. Metodología.

El proyecto comenzó inicialmente con una idea previa de crear una serie de figuras de coleccionismo en modelado 3D y elaborarlas físicamente, pero debido al auge de los Nft y mi curiosidad por investigar este nuevo fenómeno se optó por cambiar los planes del proyecto para crear una colección Nft.

La primera fase fue crear al personaje base y hacer variaciones de este mismo usando referencias de personajes conocidos y populares, todos ellos ficticios e imaginarios hasta llegar a un total de 200 unidades. El proceso artístico fue creado a mano y perfeccionado con el “iPad 2019” y con la ayuda de la aplicación de ilustración “Procreate 5.2”

A esto, le siguió la comercialización en una de las plataformas más usadas en este momento. Tras esto se elaboró un plan de ventas sostenible que incluía una estrategia de expansión y visibilidad en distintas redes sociales.



## 3. MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL

### 3.1. ¿Qué es un NFT?.

Un Nft (Non Fungible Token - objeto/detalle no fungible) es un elemento digital único e irrepetible que puede ser imágenes, textos, archivos comprimidos, vídeos, etc., que obtienen un identificador único en el que se almacenan todos los datos que describan al elemento registrado, como pueden ser el nombre de autor, su precio e historial de ventas. Todo esto es gracias a la tecnología *blockchain* que garantiza que sea original y quede registrada en internet para siempre. Por lo tanto, los NFT son conjuntos de información únicos, irremplazable (no fungible) y que, en estos momentos, se encuentran dentro del mundo criptográfico online.

### 3.2. Cómo funciona un NFT?.

Los Nft, frente a lo que pueda parecer a priori, son bastante fáciles de usar. Una vez tienes un elemento digital, por ejemplo, una imagen, lo registras en un mercado Nft y queda vinculado a la *blockchain* y ya sería una copia única y que perduraría para siempre.

Una vez estes registrando tu imagen puedes vincularle unas series de características, como la descripción del producto, el precio, hasta si quieres una serie de derechos exclusivos que solo se pueden adquirir al comprar ese bien no fungible.

El Nft puede tener las funciones específicas que le dé su creador. Puede tratarse de una ilustración artística digital, que funciona parecido a cómo se comporta una pieza artística en el mercado físico de la industria del arte. Si esta ilustración digital mostrada en un espacio virtual tiene interés y tiene demanda, con el tiempo, pueda aumentar su precio debida a su exclusividad y que es no fungible, y sólo una persona (cliente) tiene los derechos exclusivos o algunos de los derechos sobre esa ilustración, como podría pasar en el caso de los derechos de una canción, o una patente, etc. en el mundo físico.

Actualmente, la tecnología Nfts se está empezando a aplicar en la industria de los videojuegos, donde el jugador pueden comprar e intercambiar elementos (tiene derechos de estos elementos), por ejemplo, una armadura, y después puedes revender en un mercado digital (*market place*) online de transacciones a través de pasarelas virtuales de pago con criptomonedas.

### **3.3. ¿Para qué se utilizan los NFT?.**

Un Nft a simple vista puede parecer una imagen en formato *.jpg* sin más, pero su valor cambia al certificarse que es autentico y original, por eso pueden ser totalmente exclusivos, muchos se utilizan como medio de coleccionismo y, al ser únicos, su precio varía. Otros tienen varias funcionalidades que puedes descubrir al obtener el Nft, como por ejemplo acceso a comunidades de chat privadas o como objeto único en un videojuego donde te puede otorgar habilidades extra, etc.

### **3.4. ¿Cómo se crea un Nft y qué requisitos debe tener una pieza NFTs para que se aplique?**

Cualquier conjunto de datos que sea una imagen digital en formato GIF (*Graphic Interchange Format*) o JPG (*Joint Photographic Experts Group*), se podría convertir en un Nft.

Para poder convertir nuestra imagen, por ejemplo, una ilustración digital, primero deberíamos registrarla como Nft en un mercado online de compra y venta destinado a la comercialización de Nfts. Para ello, lo primero es crearnos una cryptocartera de cryptomonedas (dinero virtual), en la cual podremos almacenar online nuestros Nft.

Al registrar nuestra ilustración digital como Nft deberemos asignarle unas series de metadatos, los cuales conservará para siempre, como el nombre, una breve descripción si lo deseamos y, en algunos casos, podríamos especificar el nivel de rareza de la obra según sus características, ya que algunas de ellas pueden ser más comunes y otras más especiales al no ser tan común, y si esta tiene alguna posibilidad de tipología y nivel de derechos de autoría que nos permita adquirir algunos de sus derechos. A su vez, le asignaremos un precio de venta si deseamos venderla online.

### **3.5. ¿Qué es una *cryptomoneda* y el modelo *blockchain*?**

Una criptomoneda es un elemento digital activo que se usa para la transacción de bienes y operaciones entre personas y entidades en entornos digitales, que emplea una serie de características que garantiza su titularidad y originalidad. Tiene un número limitado de copias de las cuales garantiza que no se puedan reproducir más de las establecidas, es decir, son como las monedas en el mundo físico, pero en el mundo virtual digital.

Su funcionamiento es posible gracias a la tecnología *blockchain*, una red donde se quedan registradas las transacciones. Gracias a esto no se necesitan otros

intermediarios, ya que no están reguladas por ninguna institución gubernamental física, y es imposible ocultar ni suspender cualquier acción que



Fig 1. Logotipo Bitcoin



Fig 2. Logotipo Ethereum



Fig 3. Logotipo Litecoin



Fig 4. Logotipo Polygon

se haga con ellas puesto que cualquier modificación queda registrada en la *blockchain* y no se puede deshacer.

Se almacenan en una cartera digital, una especie de banco digital donde se guardan e intercambia entre varias criptomonedas. En estos momentos, en este ecosistema, existen más de 1000 criptomonedas en el mundo virtual, muchas de ellas con muy poca estabilidad.

Una *blockchain* es una red formada por varios ordenadores distribuidos por todo el mundo (red descentralizada) que comparten una cadena de bloques de información a la vez, por lo cual al registrar algo se traspasa toda la información a miles de plataformas donde queda registrada, Unas de las principales características que hace segura a las *blockchain* es que una vez registrado algo no se puede modificar, si hay algún error eso quedara para siempre. Actualmente las criptomonedas y Nfts funcionan gracias a este sistema.

Existen dos tipos de *blockchain*, las de tipo público y las privadas. Las públicas son las más comunes ya que es aquí donde puede participar cualquier usuario, y ningún miembro tiene más poder que otro. Las redes públicas más conocidas son *Bitcoin*<sup>4</sup>, *Ethereum*<sup>5</sup> y *Litecoin*<sup>6</sup>. Entre ellas se diferencian por la cantidad de usuarios que la usan, y también por las comisiones que cobran al usar su red, muchas de ellas tienen comisiones desorbitadas `` (Ethereum: comisión de 65\$ por transacción<sup>7</sup>) `` y otras son gratuitas como la red de *Polygon*<sup>8</sup> Funcionan gracias a los usuarios de la misma red, cada usuario que aporta un nuevo bloque es recompensado con criptomonedas, a estos usuarios se le llaman mineros, gente que se dedica solo a la creación de bloques válidos para que pueda funcionar la red. Este ejercicio de revisión, creación y adjudicación de bloques es parte de las acciones que se realizan en el ámbito de la denomina Minería de datos (*Data Mining*).

Las *blockchains* privadas la suelen usar organizaciones específicas, funciona igual que una red pública, pero al estar solicitadas por menos gente, suelen ser más eficaz y rápidas que las públicas.

<sup>4</sup> Bitcoin: <https://bitcoin.org/es/>

<sup>5</sup> Ethereum: <https://ethereum.org/es/>

<sup>6</sup> Litecoin: <https://litecoin.com/en/>

<sup>7</sup> <https://www.criptonoticias.com/mineria/altas-comisiones-red-ethereum-favorecen-mas-mineros-que-usuarios/>

<sup>8</sup> Polygon: <https://polygon.technology/>



Fig 5. Logotipo MetaMask



Fig 6 Logotipo OpenSea



Fig 7. Logotipo Rarible

### 3.6. ¿Cómo se compra un Nft? Plataformas principales de venta de Nfts (comparativa de plataformas)

Para comprar un Nft necesitaremos la criptomoneda específica en la que esté a la venta, para ello necesitaremos una cripto cartera. Hay infinidad de ellas, la más usada es *MetaMask*<sup>9</sup>. Al comprar el Nft deberemos pagar el coste del gas una comisión que nos pide la red de la *blockchain*. Al hacer esta gestión, el precio puede variar según el momento, no todas las *blockchains* cobran esta comisión, pero por ejemplo actualmente en la red de *Ethereum*, el precio del gas asciende a 150 dólares, si bien cada día varía. Unos ejemplos de En estos momentos, hay diversas plataformas de mercados Nfts, las más usadas son ,*OpenSea*<sup>10</sup> y *Rarible*<sup>11</sup>.

**Opensea:** Se fundó en 2017 y consta una infinidad de usuarios, obras de arte, dominios, etc. Permite una gran facilidad a la hora de crear un Nft y te da la opción de elegir entre varios tipos de *blockchain*, como *Ethereum*, donde se tienen que pagar el coste del gas, o *Polygon*, que es gratuita. También está la posibilidad de vender los Nfts con la modalidad de las subastas<sup>12</sup>, no solo mediante un precio fijo. El usuario puede elegir entre estas acciones dándole una libertad de ejecución dentro de la plataforma.

**Rarible:** Se creó en 2020 después de *OpenSea*. Su interfaz es bastante fácil de usar. Además de crear Nfts, puedes generar y acuñar tus propios *tokens*. También obtienes hasta un 50% de comisión cada vez que se vende un Nft.

<sup>9</sup> *MetaMask*: es una billetera de software que se utiliza para interactuar con la cadena de bloques de *Ethereum*. Permite a los usuarios acceder a su billetera *Ethereum* a través de un navegador o una extensión de aplicación móvil, que luego se puede usar para interactuar con aplicaciones descentralizadas.

<https://metamask.io/>

<sup>10</sup> *OpenSea*: <https://opensea.io/>

<sup>11</sup> *Rarible*: <https://rarible.com/>

<sup>12</sup> Modalidad de subastas. *Profesor Tutoriales*. Disponible en URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Y72rSTNSys8>

### **3.7. Reproducibilidad técnica, humor y cultura pop. Una reflexión de partida para la creación en el universo NFT.**

#### **3.7.1 La obra de arte en la época de su reproducibilidad tokenizada.**

No es de extrañar que el famoso ensayo “La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica” de 1935 del filósofo alemán Walter Benjamín se encuentre de actualidad cien años después.

En este texto Benjamín apuntaba que el arte había perdido su esencia y ya no era único, ya que se puede volver a reproducir “el objeto” por medios industriales y procesos químicos (fotografía, grabado, litografía, xilografía y más recientemente serigrafía y procesos digitales de impresión). Ese proceso de perder lo “único”, lo no fungible a lo largo de estos últimos años se pone otra vez en debate debido a la aparición en la actualidad de las experiencias artísticas con tecnologías NFTs. Es curioso que intentamos escapar desde las vanguardias del concepto de “aura”, de lo único, y cien años después retomamos desde un momento de máxima reproductividad, bueno, mejor dicho, un momento de máxima difusión (difusión masiva) la idea de encontrar lo único en la obra de arte, en este caso online.

En otros momentos de la historia del arte la idea de lo único, lo no fungible, quedaba en manos del autor/creador. En esta nueva época de reproductividad la idea de lo “único” queda en manos del comprador que es quien en realidad tiene los derechos de ese “objeto-token”. Los demás usuarios, no propietarios, pueden volver a reproducir, ver, disfrutar, manipular y lanzar a la papelera de su ordenador el fichero, pero no tienen los derechos para hacerla desaparecer.

Este derecho sólo lo tiene el comprador a través de las plataformas de registro. Esto nos hace pensar que, si Duchamp nos invitó a romper el aura de las piezas de arte y ver más allá del propio objeto, descontextualizarlo y manipularlo hasta no reconocerlo como objeto cotidiano para posicionarlo como objeto de reflexión sobre la propia función del arte pensando en el concepto y no en el objeto exclusivamente, podríamos apuntar que las creaciones artísticas en NFTs nos han dejado caer otra vez en la mesa un debate sobre la idea de la nueva reproductividad técnica.

Estos entornos generan una pérdida del trabajo individual creativo en pro de un trabajo de retroalimentación creador-comprador-plataforma que potencia el concepto de postproducción (heredado del cine) y fomenta una maquinización del objeto artístico o mejor dicho una codificación del objeto artístico en términos de convertir el objeto y su identidad en cadenas

criptográficas irrepetibles pero consumibles en masa. Como apuntaba Benjamín, no olvidemos la evolución de la lectura y su reproductividad técnica.

En concreto, el paso de la literatura a la prensa escrita. La literatura, caracterizada por una lectura individual y a principios del S.XX minoritaria, y la prensa escrita, diarios y semanales, caracterizados por estar enfocados a un público mayoritario y generalista. Estos dos elementos nos hacen recapacitar sobre la situación actual respecto al tema Nft. Nos encontramos por un lado “arte en/para las redes” que se centra en sacar el máximo provecho de la red internet, su condición heterogénea y su capacidad hipertextual e hipermedia.

Por otro lado, encontramos los repositorios de creaciones artísticas basadas en tecnología Nft que simplemente muestran a modo de catálogo un conjunto de elementos cotidianos, simples y populares tanto desde su forma de cómo se han realizado hasta en el concepto y el fin con el que se han creado. Por lo tanto, nos encontramos con una experiencia de difusión y reproducción popular, donde la especulación es parte de la experiencia en juego y su valor lo marca el público en general.

Podríamos decir, que este mundo Nft en el ámbito artístico es una experiencia popular, entendiendo popular como algo que se está viviendo en este momento y que en muchos de los casos puede cuestionar nuestra propia realidad mixta (virtual/física) en la que vivimos y que nos hace pensar que si Andy Warhol <sup>13</sup>estuviera vivo, igual hubiera utilizado las plataformas de difusión de Nft como autocrítica de nuestro tiempo y del sistema del arte.

### **3.7.2 Humor un material para la creación.**

Los orígenes del humor y de la risa se remontan a la antigua Grecia. Aristóteles creía que solo los seres humanos tenían la capacidad de reírse y que la risa como tal era algo negativo mientras que Hipócrates pensaba, al contrario, que la risa era beneficiosa para la salud.

En la Edad Media la risa llegó a prohibirse, y llegaron a ubicar la risa en el bazo ya que era considerable como una emoción denigrante, mientras que las emociones más positivas las ubicaban en el cerebro y en el corazón. Mientras el humor se creía que era un rasgo de la personalidad vista de una forma negativa, y las personas que lo tenían eran vistas como personas extrañas o raras.

---

<sup>13</sup>“NFTs de un Warhol original te pueden costar lo mismo que llenar tu tanque de gasoline” <https://www.forbes.com.mx/nfts-de-un-warhol-original-te-pueden-costar-lo-mismo-que-llenar-tu-tanque-de-gasolina/>

Más adelante a finales del siglo XVIII y principios del XIX, el sentido del humor paso a ser de carácter positivo, visto como una virtud muy importante y carismática.

Ahora bien, el término humor se puede definir de varias maneras, ya que tiene una gran variedad de definiciones y hay infinidad de teorías y tesis<sup>14</sup> al respecto.

Según el diccionario de la real academia de la Lengua Española describe el término humor como “genio, índole, condición, especialmente cuando se manifiesta exteriormente”.

Hay variedad de opiniones y definiciones del término humor como por ejemplo la apuntada por Edward *de Bono*<sup>15</sup> quien define el humor como una herramienta que permite cambiar la forma en que adquirimos algunos estímulos, por lo que cambia nuestras emociones.

Rod A. Martin<sup>16</sup> describe el humor como “una respuesta emocional de hilaridad dentro de un contexto social, provocada por la percepción de incongruencia lúdica, que se expresa por miedo de la sonrisa o risa”. Martin describe en tres formas distintas las causas en las que se puede producir el humor:

1. Anécdotas graciosas o chistes que se cuentan con la intención de hacer reír a la otra persona
2. Palabras espontaneas o gestos que causan a veces una interacción humorística en las personas
3. Humor accidental, en el que una persona se ríe al ver a otra caerse, tropezarse, sin tenerlo previsto mientras que esto no suponga nada grave para la persona.

Por último, una vez apuntado algunos autores y una breve síntesis de su punto de vista, no hay que olvidarse del sentido del humor, ya que es muy fácil de confundir con el “humor”, ya que el término humor se define como aquello en

---

<sup>14</sup> GÓMEZ HARO .L *Las especies del humor en el arte contemporáneo. Derivas del humor en la modernidad.* (Tesis Doctoral). Universidad Politécnica de Valencia 2018.

<sup>15</sup> BONO.E. *Wikipedia. Profesor de psicología en la Universidad de Western Ontario y se especializa en psicología clínica. Su investigación se centra en la naturaleza y las funciones del humor y la risa, así como su relación con la salud y el bienestar psicológico.* Disponible en << [https://es.wikipedia.org/wiki/Edward\\_de\\_Bono](https://es.wikipedia.org/wiki/Edward_de_Bono)>>

<sup>16</sup> MARTIN.R. *Wikipedia Profesor de psicología en la Universidad de Western Ontario y se especializa en psicología clínica. Su investigación se centra en la naturaleza y las funciones del humor y la risa, así como su relación con la salud y el bienestar psicológico.* Disponible en << [https://en.wikipedia.org/wiki/Rod\\_A.\\_Martin](https://en.wikipedia.org/wiki/Rod_A._Martin)>>

lo que puede provocar una respuesta humorística o una situación, mientras que el sentido del humor va arraigado a la personalidad del individuo, la cual siempre está presente en la persona que lo tiene.

Una de las definiciones del sentido del humor más completas y valoradas es la de Rod A.Martin “El sentido del humor se refiere a las diferencias individuales relacionadas con los tipos de chistes, viñetas y otros tipos de estímulos humorísticos que la gente encuentra divertidos; con la frecuencia con la cual la persona sonríe, o ríe o presenta manifestaciones de humor; con la habilidad para percibir o crear humor; con la tendencia a contar chistes y a divertir a otras personas; con el grado en el que los individuos comprenden los chistes u otro material humorístico; con la tendencia a usar el humor como afrontamiento de sucesos estresantes; con la tendencia a no tomarse a uno mismo demasiado en serio, y a reírse de sus propios problemas o defectos; y cosas así” (*La Psicología del humor: Un enfoque integrador*; pg 204)

Se puede definir al sentido del humor en cuatro variedades, asignando dos de carácter positivo (humor de afiliación y humor de autoafirmación) y otros dos negativos (humor agresivo y humor autodestructivo).

- El humor de afiliación: su objetivo es fortalecer lazos personales y hacer reír a los demás mediante chistes, o bromas ingeniosas o cualquier cosa de carácter positivo para hacer reír y complacer a otra persona.
- El humor de autoafirmación: es cuando una persona se ríe o se toma de manera graciosa sucesos que le pasan en su día a día en situaciones difíciles o estresantes e intenta mirarlo con alegría y darle un carácter positivo.
- El humor autodestructivo: es aquel en el que su objetivo es reírse, criticar o menospreciar a otra persona.
- El humor autodestructivo: Se usa para divertir a otras personas a costa de humillar o ridiculizar a uno mismo con el objetivo de empatizar y divertir a otras personas.

El sentido del humor puede causar beneficios para la salud mental y física ya que quien utiliza de manera habitual el sentido del humor puede adquirir habilidades como la creatividad, abordar mejor algunas situaciones y minimizar sus riesgos.

El humor aparte de ser una respuesta emocional y psíquica también es un proceso social ya que es una herramienta muy importante a la hora de entender una cultura. El humor siempre va acompañado de quien lo usa, y el contexto donde se produce e interpreta.



La dualidad entre el humor y la seriedad sería como pensar que nuestro estado normal es el de estar siempre serio o sereno y cuando usamos el humor, estamos en un estado más alterado y frenético del actual.

### 3.7.3. La relación del humor y juego a través del arte

El concepto de juego ha ido evolucionando junto al humor de la misma forma a lo largo de la historia ya que las dos se usan para mantener lazos sociales y los dos conceptos son igual de primitivos ya que el resultado de estas dos es aquello que consideramos “divertido”. Estos dos conceptos tienen un gran papel en el arte, estando el humor en segundo plano.

Uno de los muchos ejemplos del uso de la ironía y el humor y juego en el arte puede ser el cuadro de “A friend in need” (1903) de Cassius Marcellis Coolidge, en el que podemos observar un grupo de perros concentrados, actuando como humanos mientras juegan una partida de *Poker*. El juego tiene el papel principal de la imagen y la ironía lo acompaña junto a la personificación/prosopopeya de los personajes que rompen con lo acostumbrado, cambiando a los humanos por perros dándole ese toque tan original y humorístico.

Otro ejemplo que me gustaría apuntar, en el que entra de pleno el humor es la obra “Mierda de artista” (1961) de Manzoni. En el cual la obra consistía en 90 latas llenas de su propio excremento, y lo valoró a peso de oro, luego a vender un ejemplar de estas latas en 2007 por un valor de 124.000 \$. Por lo que esta obra es un claro ejemplo de humor, crítica del propio sistema e industria del arte y autoría del artista ya que es toda una contradicción y de cómo luego a valorar sus propios excrementos en el mismo valor que el oro y pudo llegar a venderlo.

Por último, no podría faltar la obra de Mauricio Cattelan “La Nona Ora (1999)” En el que se muestra una escultura hiperrealista del papa Juan Pablo II aplastado por un meteorito. En el que hace alusión al momento en el que Jesús pronuncia la frase “Dios mío, ¿Por qué me has abandonado?”. Cattelan crea una obra artística desde un humor negro que ataca y se ríe cuestionando el origen de la religión ironizando a través de una ficción que representa una tragedia proveniente de los cielos sobre el máximo representante del catolicismo en ese momento.



Fig 8 “A friend in need” (1903) de Cassius Marcellis Coolidge

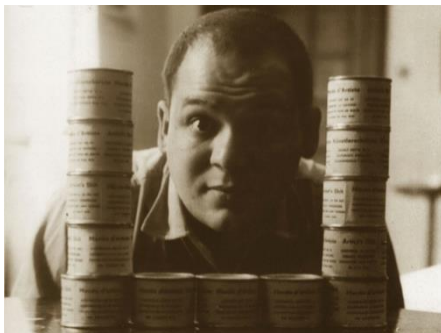


Fig 9. “Mierda de artista” (1961) de Manzoni.



Fig 10. “La Nona Ora” de M. Cattelan 1999



Fig 11. Charlie, Erwin Blumenfeld, 1921

Además del ejemplo de Catelan, en las representaciones contemporáneas los artistas han hallado en el humor una manera perfecta de poder transmitir sus ideas y sentimientos, ya que el humor es una de las estrategias más comunes para intentar llegar al público en general.

El humor y su respuesta biológica, la risa, nos trasmiten nuevas posibilidades de crear y comunicar ideas, fijémonos en la publicidad por ejemplo que está repleta de piezas promocionales que usan el sentido del humor y la ironía para comunicar sus objetivos como marca y como producto.

Desde mi punto de vista, el humor podemos verla desde estas tres maneras: el humor como resultado de una actitud, el humor para conectar con el público o el humor de manera crítica.

El humor siempre ha estado presente en la historia del arte, ha ido cambiando la manera de cómo representarlo y cómo usarlo, pero siempre ha estado de alguna manera incidiendo y en particular en aquellas expresiones artísticas más populares como por ejemplo el comic, la viñeta satírica o la caricatura como ejemplo, esta última, de esa relación entre fisonomía, personalidad y comunicación.

Las vanguardias artísticas han hecho uso del humor, no sólo desde un posicionamiento dadaísta sino también surrealista y pop. Ejemplos de trabajos dadaístas satíricos como el collage del artista y fotógrafo alemán Erwin Blumenfeld de 1921 titulado Charlie, donde se encuentra crucificado la supuesta imagen de Charly Chaplin junto a simbología judía a modo de crítica religiosa o el óleo "Look Mickey" (1961<sup>17</sup>) del artista Roy Lichtenstein donde Mickey Mouse se encuentra riéndose de la inocencia del pato Donald a modo de episodio crítico social de la época.

También me gustaría apuntar el humor absurdo, como una herencia o posicionamiento dada. Seguramente no provoque la risa ni la carcajada fácil a priori, pero es una de las esencias de lo cómico, de los disparatado y supuestamente carente de lógica. En este ámbito podemos encontrar piezas de diferentes ámbitos, desde el dibujo titulado "Gran disparate"<sup>18</sup> de Goya hasta la escultura *Egg Couch* (2006) de Fulvio Banovia. En el caso de Banovaia, su humor nace de la manera en que representa y cómo lo representa, al producir su discurso a través de construcciones con objetos cotidianos contradictorios en cierto modo cómicos como por ejemplo la representación



Fig 12. Look Mickey, Roy Lichtenstein, 1961.



Fig 13. Gran disparate, Francisco de Goya, 1828.

<sup>17</sup> LICHTENSTEIN .R. *Look Mickey* (1961) <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.71479.html>

<sup>18</sup> GOYA .F. *Gran disparate* (1828). <https://historia-arte.com/obras/gran-disparate>

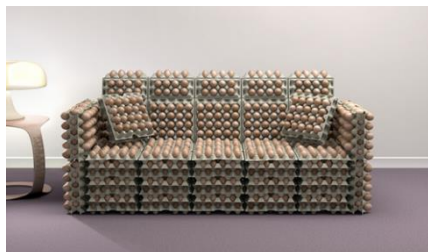


Fig 14. Fulvio Bonavia, *Egg couch*, 2006.

de un sillón echo con huevos que lo hace inútil, incómodo y frágil, todo lo contrario de lo que esperamos de un sillón y nos lleva a recapacitar sobre la fragilidad del propio sistema.

La exageración desmesurada como herramienta para el humor, en muchas ocasiones ha supuesto una clave graciosa debida a su incongruencia, ya que exagerar e hiperboliza un objeto al que estamos acostumbrados, rompe las barreras de lo cotidiano en términos de geometría y escala y genera una situación inestable, fuera de los cánones clásicos de percepción de nuestra realidad y se convierte en escenas a la vez cómicas y terroríficas.

Un ejemplo de uso de la exageración en términos de escala seria la serie de fotografías digitales del artista Marc da Cunha Lopes tituladas *Vertebrara*. En este caso el autor juega con la escala de esqueletos de animales y la recreación del mobiliario para crear especies de dimensiones totalmente imposibles actualmente que nos llevan a percibir este trabajo con una tensión importante y algo de terror, crea como una especie de fábula visual en el relato que nos pretende contar.

El humor en ocasiones tiene algo oculto. Como apunta Jorge Martin (2011) en su texto “El humor y la ironía en La risa de Henri Bergson<sup>19</sup>”.

Por lo tanto, a modo de conclusión de este apartado no gustaría apuntar que la risa es una gran aliada para acercarnos al problema de un modo sutil, llenando el momento de elementos ridículos, divirtiendo, pero criticando.

Es por ello que en la parte práctica realizada en este trabajo titulado “Camomilo”, intentamos crear a través de la imagen, la manipulación, la seriación, el humor, la difusión masiva y especulación construir un experimento artístico para comprender nuestra sociedad desde sus propios avances tecnológicos a través de un animal doméstico y de compañía como es un perro. ¿Existe algo más absurdo e irónico que representar nuestra cultura popular y sociedad a través de la figura fundamental de un perro?.

---

<sup>19</sup> MARTIN, J. (2011). El humor y la ironía en La risa de Henri Bergson. *Revista Filosofía UIS*, 10(1), 143–159. Disponible en: <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistafilosofiauis/article/view/2622>



Fig 15. Bored Ape Yacht Club 8900

### 3.8. Casos de Estudio

#### 3.8.1. The Bored Ape Yacht Club ( BAYC) (2011)

*The Bored Ape* es una colección inspirada en monos, consta de unas 10.000 unidades, generadas algorítmicamente por un programa informático, se calcula que ha generado unos 3000 millones de dólares, fue creado por Solano un editor y escritor de 32 años, alias Gargamel, y por su compañero Aronow de 35 años, alias Gordon Goner. Los dos fundadores del club nacieron en Miami y se conocieron una noche de casualidad en un bar, los cuales posteriormente reclutaron a más miembros en su equipo. Dos ingenieros de software que se hacían llamar *Emperor Tomato Ketchup* y *Sadd*. Juntos crearon la compañía *Yuga Labs*. El 11 de marzo *Yuga Labs* adquirió dos grandes proyectos Nft que son *Crypto Punks* y *Meebits* de *Larva Labs* las cuales eran sus mayores competidores, por lo que así pone a *Yuga Labs* en la cima del mercado Nft, indiscutiblemente. Gracias a este acuerdo *Yuga Labs* posee ahora todos los derechos de propiedad intelectual, marcas y derechos de autor de estas dos colecciones a parte de 1.711 Nfts de *Meebits* y 423 de *Crypto Punks*.

Aparte de obtener el nft, este te otorga el privilegio de entrar en un club privado de discord donde chatear con los demás usuarios que tienen un Nft de esta colección. Numerosos famosos ya tienen uno, como puede ser Justin Bieber o Snoop Dog<sup>20</sup>.

Para poder llevar la idea a cabo contrataron a un equipo de ilustradores independientes, para dar vida este proyecto, *The Bored Ape Yacht Club* (BAYC)

BAYC se lanzó el 23 de abril de 2021 con un precio de salida por unidad de 08 Ethereum, que venía siendo unos 220\$ en ese momento.

Una semana después de su lanzamiento ya se habían vendido unas 500 unidades, y el 1 de mayo ya se habían agotado todas las unidades, (10.000 unidades). Actualmente ya el 22 de mayo de 2022, ya ha superado los dos mil millones de dólares en transacciones.

En mi opinión *The Bored Ape Yacht Club* es un proyecto que fue ambicioso desde el primer momento y que su plan de ventas y de marketing fue bastante exitoso, estando en el pódium de las colecciones Nft, por lo que me intereso bastante desde el primer momento ya que sus ilustraciones son algo más

---

<sup>20</sup> TORRES.R. *Snoop Dogg revela sus colecciones de NFT (2022)*, Disponible en <https://www.cointribune.com/es/columnas/columna-nft/snoop-dogg-revela-sus-colecciones-de-nft/>



Fig 16. Bored Ape Yacht Club 9608

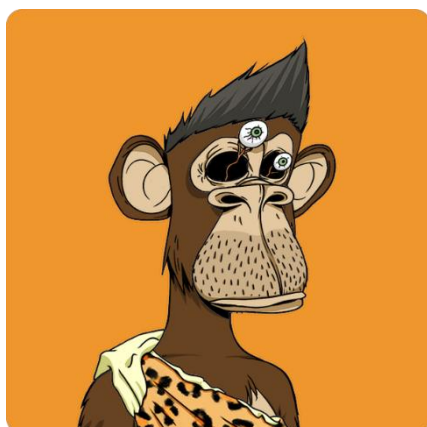


Fig 17. Bored Ape Yacht Club 4770

elaboradas y llamativas que otros proyectos Nft como por ejemplo los ``Crypto Punks``. URL: <https://opensea.io/collection/boredapeyachtclub>



Fig 18. Crypto Punk 9362

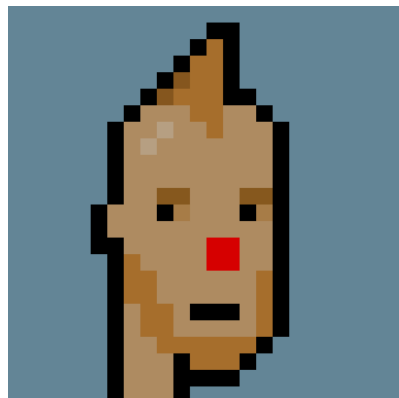


Fig 19. CryptoPunk 7961

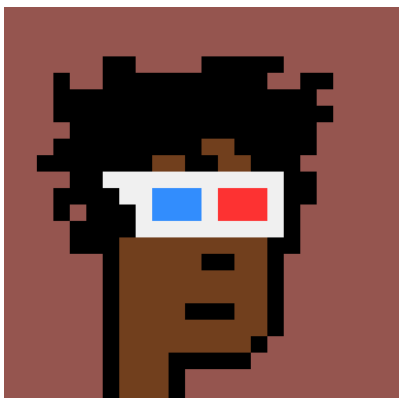


Fig 20. Crypto Punk 5627.

### 3.8.2 Cyberpunks- NFTs (2017)

Los CryptoPunks fue unas de las primeras colecciones Nft, se lanzaron al mercado en 2017 en la blockchain de Ethereum. Fue creado por los londinense Matt Hall y John Watkinson , quienes fundaron la empresa Larva Labs ,inicialmente las ilustraciones, iban a usarse para un juego móvil o una aplicación, pero decidieron probar en el mundo Nft y gracias a ellos el mercado Nft se popularizo tanto y se le dio valor al arte digital, ya que fueron los pioneros de este movimiento. Está inspirado en las escenas punks de Londres. Existen 10.000 CryptoPunks únicos, fueron generados algorítmicamente por un programa para que cada uno fuera original e irrepetible. En su lanzamiento cualquier persona podía obtener uno totalmente gratis.

Cuando se lanzó la colección, la economía estaba reducida a una pequeña comunidad de fanáticos por el mundo crypto. Más tarde el mercado de las criptomonedas exploto y esto altero notablemente a los NFT, muchas personas influyeron en este suceso como grandes millonarios, famosos, etc. Por lo que en poco tiempo los precios subieron notablemente.

Ha llegado a generar más de mil millones de dólares, y un solo Nft exclusivo se llegó a vender por 12 millones de dólares.

CryptoPunks puede que no sea el primer Nft de la historia lanzada en el mercado, pero si ha sido quien estableció unas bases firmes al mercado Nft, y transformó la forma en que las personas poseían y transferían Nfts. También inspiró a muchos artistas a seguir sus pasos y monetizar sus obras digitales.

Sin duda CryptoPunks fue la que más llamo mi atención desde el primer momento, ya que me impresionó bastante toda la especulación que hay detrás para que esta colección triunfara, ya que para mi opinión sus ilustraciones Nft carecen de originalidad y son bastante simples, para llegar a valer tantísimo dinero y el hecho de que en un principio se regalaban me parece un dato bastante sorprendente.

URL: <https://opensea.io/collection/cryptopunks>



Fig 21. Crypto Kitties  
Holydaycheer 1296788



Fig 22. Crypto kitties. Old  
Whammoo 191444

### 3.8.3. Crypto Kitties (2017).

Crypto Kitties es una colección de ilustraciones nfts combinada a la vez con un innovador juego, fue creada por la compañía Axiom Zen en 2017. Consiste en un juego donde puedes criar, comprar e intercambiar gatos Nft, mediante la red de Ethereum.

En caso de tener dos gatos de géneros distintos, masculino y femenino, podrás hacer que estos tengan un hijo que será único y podrá tener unas características exclusivas, según la rareza de estas podrá variar su precio. Cada gato, tiene un carácter único y existen 4000 variaciones disponibles que hacen cambiar de color de pelo, ojos, etc.

El precio de cada gato varia bastante, los más baratos se llegan a vender por 0.03eth (US12\$), pero los más caros se han llegado a cotizar por 50 eth, unos 23000\$ y hasta 246 eth, en torno unos 113.000\$

Este proyecto ha sido bastante innovador y ha sabido mezclar las colecciones Nft con un entretenido juego, ya que la metodología que usa es bastante llamativa para los usuarios al poder obtener un Nft más poderoso que el anterior, apareando a estos gatos. Por eso me llamo la atención al destacar sobre las demás al tener esta metodología.

URL: <https://www.cryptokitties.co/>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=4CtqluOFdzs>

## 4. MARCO PRÁCTICO Y DESARROLLO.

### 4.1. Camomilo perro. Ideación, creación y producción de una colección Nft de 200 unidades.

Toda la colección de Camomilo desarrollada hasta el 20/06/2022 se puede consultar desde los siguientes enlaces de estas plataformas, en concreto en la plataforma de *Opensea*, donde esta toda la colección catalogada y a la venta, mientras que en las otras hay publicaciones variadas de la colección para atraer a los clientes.

- **Opensea:** [https://opensea.io/collection/camomilo-dogs?search\[sortAscending\]=false&search\[sortBy\]=CREATED\\_DATE](https://opensea.io/collection/camomilo-dogs?search[sortAscending]=false&search[sortBy]=CREATED_DATE)
- **Instagram:** <https://www.instagram.com/camomilodogs.nft/>
- **Twitter:** [https://twitter.com/Camomilo\\_Nft](https://twitter.com/Camomilo_Nft)

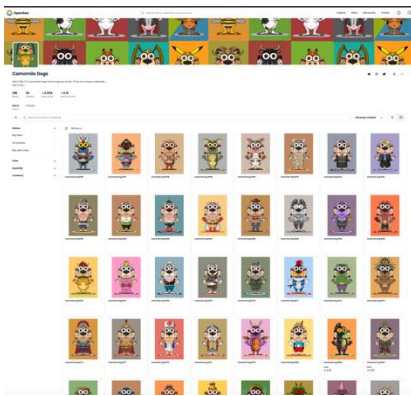


Fig 23. Camomilo en Open Sea



Fig 24. Agallas. el Perro Cobarde

### 4.2. REFERENTES.

#### 4.2.1 Agallas. el Perro Cobarde.

Camomilo Dog, fue inspirado en cierta parte por el personaje “Agallas, el Perro Cobarde”, su anatomía, sus ojos y dientes grandes, fueron elementos clave a la hora de inspirarme, ya que este personaje siempre despertó mi interés y sus rasgos eran perfectos para lo que yo tenía en mente. Agallas, el perro cobarde es una serie animada dirigida por *Cartoon Network* y creada por John R. Dilworth en 1999. La serie trata sobre un perro que le tiene miedo absolutamente a todo, pero, que aun así, hace lo posible para poder proteger a sus dueños de todos los peligros que hay en el exterior, como monstruos, extraterrestres y más criaturas peculiares.

#### 4.2.2. Ed Roth “Big Daddy”.

Ed Roth fue un artista y diseñador de coches de carreras personalizados estadounidense. Roth fue una de las figuras más representativas del movimiento Kustom Culture y Hot Rod del sur de California a finales de los años 50 y 60.

Roth tenía un estilo muy particular mediante el que creaba monstruos y criaturas muy peculiares, su personaje más representativo y del que me inspiré para crear el mío fue la Rata Fink, una rata verde monstruosa con unos ojos

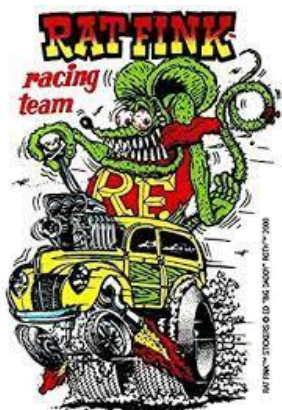


Fig 25. Ed Roth. Rath Fink

saltones que conducía un coche de carreras. Además de la rata Fink hacía todo tipo de criaturas, siempre con su mismo estilo, ojos saltones y mirada diabólica, siempre conduciendo autos de carreras de todos los estilos y colores. Influyó mucho en el sur de California, gracias a sus pegatinas, camisetas, carteles y maquetas. Ed Roth murió de un infarto a los 69 años en 2001. Actualmente sigue siendo muy representativo en la industria de coches de carreras en los Estados Unidos.

#### 4.2.3. Funko Pop.

Es una colección de figuras realizadas en vinilo, son muy características por ser simpleza. Con una cabeza grande y cuerpo pequeño, con las cuales se pueden representar muchos personajes de ficción, es parecido a las colecciones de Nfts pero reproducidas en formato físico, en esculturas de coleccionismo. Su cuerpo pequeño, cabeza grande y su gran variedad de rasgos fueron clave a la hora de inspirarme en mi proyecto.

Funko Pop fue creado en 1998, cuando un grupo de tres amigos llamados Mike Becker, Sean Wilkinson y Rob Schwartz empezaron a crear una nueva forma de diseñar sus propias figuras de sus personajes favoritos de ficción. En la actualidad la marca Funko Pop ha evolucionado bastante al igual que los cambios en sus personajes. A día de hoy han conseguido vender millones de ejemplares, convirtiéndose en una de las marcas más representativas en el mundo de las figuras de colección.



Fig 27. Funko Pop Michael Scott

#### 4.2.4. Br1 Monster.

Es un artista que gran parte su estilo lo ha adquirido del ya mencionado antes Ed Roth. Casi todas sus obras están inspiradas en el arte de Roth, coge sus criaturas y personajes y los pasa a su campo, que es la escultura. Realizadas en plastilina polimérica las elabora con un grandísimo detalle y precisión. También se destaca por su gran manejo de la pintura, dándoles un toque muy único y llamativo. Es bastante popular en Instagram con más de setenta mil seguidores, y cuando hace una nueva escultura consigue venderla en cuestión de horas. No se conoce mucha información personal sobre el artista lo único que se puede averiguar de él es lo que aparece en la red social "Instagram", donde solo muestra sus obras. Sus piezas, como el estilo de Ed Roth, tienen componentes muy llamativos y similares. Gran parte de los cuales me sirvieron para la creación de mi Camomilo.



Fig 28. Maxx. Br1 Monster

URL Br1 Moster: <https://www.instagram.com/br1monsters/>

### 4.3. Proceso de creación del personaje.

Para la creación del personaje se sucedieron los siguientes procesos: búsqueda de referencias e inspiración, realización del boceto partiendo de las imágenes





Fig 29. Boceto previo de "Camomilo Dog"



Fig 30. Camomilo Dog 1



Fig 31. Camomilo Dog 146

de referencia con ayuda de mi creatividad, proceso digital en "Procreate 5.2"<sup>21</sup> donde perfeccionar y acabar la ilustración base y búsqueda de referencias para hacer variaciones del personaje base en famosos y criaturas, etc.

-Proceso de búsqueda de referencias e inspiración: En este proceso mi referencia principal era crear una colección parecida a la de "Funko Pop", una serie de figuras de coleccionismo hechas en vinilo ya mencionadas anteriormente en el capítulo XXXX. Con el auge del movimiento Nft quise enfocar el proyecto en este nuevo movimiento. Una vez tenía claro lo que ya quería hacer, investigué varias colecciones Nft, cómo habían sido creadas, y cómo habían conseguido crecer en el mercado y difundirse. Seleccioné varias colecciones Nft y artistas ya mencionadas anteriormente, como *Crypto Punks*, *Br1 Monster*, *The Bored Ape Club*, etc., y analice desde el punto de vista formal algunas de sus obras y tomando apuntes de detalles y características que me gustaban para mi personaje.

Videos en Instagram donde se muestra el proceso de elaboración del personaje:

- **Video Instagram .1.** "The Origin of Camomilo Dog":  
<https://www.instagram.com/reel/CXljSnfATj0/?igshid=MDJmNzVkMjY=>
- **Video Instagram. 2.** "Camomilo Dog Simpson Nft":  
<https://www.instagram.com/reel/CZ7QMYFFGQb/?igshid=MDJmNzVkMjY=>
- **Video Instagram. 3.** "Camomilo Dogs Sonic":  
<https://www.instagram.com/reel/CaCahIAlcD7/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

#### 4.3.1. Proceso de bocetado.

Una vez tenía claro las referencias y en mente algo previo, realicé un boceto analógico sencillo, realizado con lápiz, una especie de perro con sobrepeso con algunas características muy peculiares como unos ojos saliendo de sus orbitas de manera muy llamativa para no pasar desapercibido ante el espectador de igual manera que hacerla la dentadura bien pronunciada, dando una sensación al personaje de terror, pero a la vez inofensiva.

#### 4.3.2. Proceso de creación digital.

Posteriormente con el boceto ya en físico, le realicé una foto con el iPad 2019 y con el programa de edición "Procreate 5.2" comencé a perfeccionarlo. Este programa tenía una herramienta llamada simetría, la cual me permitía dibujar de manera simétrica el personaje, ahorraba bastante trabajo a la hora de

<sup>21</sup> Procreate: URL: <https://apps.apple.com/es/app/procreate/id425073498>



Fig 32. Camomilo Dog 20

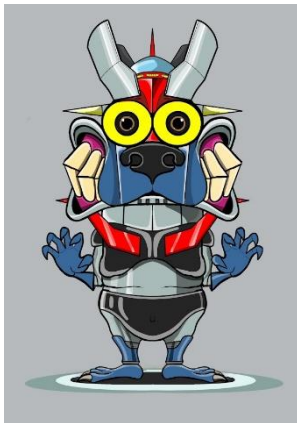


Fig 33. Camomilo Dog 198



Fig 34 Camomilo Dog 125



Fig 35 Camomilo Dog 52

dibujar y le da un toque más profesional. Después de varias pruebas, logré tener el personaje base dividido en varias capas para que, posteriormente, me fuera más fácil la reproducción: capas del delineado, capa del color, capa de sombras, capa de luces, capa de sombras y algunas otras capas secundarias donde añadí más detalles

### 4.3.3. Proceso de reproducción

Con el personaje base ya acabado, el proceso de reproducción era bastante simple, aunque a veces según la propuesta adquiría mayor complejidad. Cada vez que quería hacer un personaje nuevo inspirado en algún personaje de ficción o imaginario cogía imágenes de referencia, y después, al tener fragmentado el personaje en capas, solo tenía que editar esa capa. Por ejemplo, si quería hacer a “Mickie Mouse”, debía elegir la capa donde había hecho las orejas y modificarlas o añadirle una capa nueva con las nuevas orejas. Para el color actuaba de la misma forma, me dirigía a la capa del color y lo modificaba a mi gusto. Si el personaje del que me inspiraba era muy complejo, pues añadía tantas capas como fuera necesario.

### 4.4. Derechos de autor.

En temas legales, debido a los derechos de autor y licencias al inspirarme en varios personajes famosos, tuve que investigar e informarme bien. Es decir, saber si lo que quería hacer suponía algún impedimento legal, ya que, por lo general, utilizar imágenes de personajes reales o ficticios para beneficio propio, suele estar limitado por los derechos de propiedad intelectual y de imagen.

Sin embargo, comprobé que se puede crear una Caricatura o Parodia sin necesitar el consentimiento del autor ya que el artículo 39 del Real Decreto Legislativo del 12 de abril de 1996, establece que «no será considerada transformación que exija consentimiento del autor la parodia de la obra divulgada, mientras no implique riesgo de confusión con la misma ni se infiera un daño a la obra original o a su autor».

De modo que la Ley de Propiedad Intelectual permite la caricatura de obras protegidas por derechos de autor sin ser necesario el consentimiento de su titular siempre que se cumplan determinados requisitos, como no crear confusión con el original.

En mi caso, dado que se quiere caricaturizar a unos personajes animados, seguramente algunos de ellos estén registrados como marca ( además de estar protegidos como derechos de autor=propiedad intelectual) por lo que la parodia como excepción no está contemplada en la Ley de Marcas. El reglamento europeo relativo a las Marcas, reconoce que ciertos usos humorísticos pueden darse ocasionalmente en el mercado siempre que la

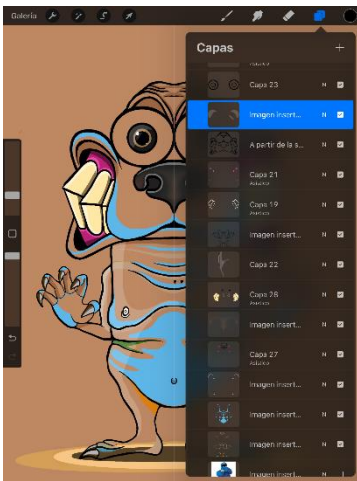


Fig 36. Capas de Camomilo en Procreate 5.2



Fig 37. Camomilo Dog 162



Fig 38. Camomilo Dog 138

intención no sea desprestigiar o causar un daño económico o moral a los titulares de marcas.

En conclusión, este proyecto no está vulnerando ninguna ley ni normativa vigente en la medida en que no se está vulnerando los derechos de autor ni de marcas, ya que no produce confusión, no perjudica la explotación normal de la obra original ni implica un desprestigio de la marca.

## 4.5. Herramientas de creación.

Para la realización de creación de este personaje usé dos procesos, en el primero fueron herramientas manuales, ya que el boceto previo lo realicé a lápiz usando varias imágenes de referencia y con ayuda de mi imaginación. Más adelante, como ya señalé, le saqué una foto y seguí todo el proceso en el iPad con la ayuda del programa de dibujo de "Procreate".

### 4.5.1. "Procreate 5.2"

Procreate 5.2 es una aplicación de ilustración muy parecida al Photoshop, pero de manera muy intuitiva y fácil de usar. Solo se puede usar mediante iPad y un Apple pencil que es un lápiz específico para utilizar en el iPad. Procreate tiene una gran variedad de pinceles y efectos, que se pueden usar para simular que pintas al óleo, acuarela, carboncillo, etc. En total consta de unos 200 pinceles predeterminados y categorizados en 18 estilos diferentes.

Consta con la capacidad de poder personalizar cada pincel con más de 100 ajustes diferentes.

Como cualquier otra aplicación de diseño o ilustración, también funciona con un sistema de capas que nos permite fraccionar nuestra ilustración y trabajar más detalladamente, lo que facilita mucho el trabajo. Una cualidad destacable de la aplicación es el control del color, ya que nos permite seleccionar el color de cualquier imagen con tan solo presionar con el dedo o el *Apple pencil* unos segundos. De este modo podemos cambiar el color con mayor facilidad.

Unas de las herramientas de gestión que utilicé a la hora de poder llevar la colección Nft, a artículos físicos, fue mediante la imprenta tradicional. Esto me permitió imprimir mis ilustraciones Nfts en *prints*, carteles, postales y camisetas.

## 4.6. Plataforma de mercado



Fig 40. Camomilo Dog 195



Fig 41. Camomilo Dog 140



Fig 42. Camomilo Dog 181

Para poder comercializar esta colección Nft he usado la plataforma de *Open Sea* ya que esta te da la opción de poder elegir entre varias *blockchains* para usar. La diferencia entre ellas es que algunas son más usadas (como es la *blockchain* de *ethereum*), pero para poder utilizarla has de pagar una tasa bastante elevada, unos 200 dólares. Por ello, decidí usar otra *blockchain* llamada *polygon*, que permite vender y comercializar mis Nfts de manera gratuita.

Open Sea tiene una estructura muy fácil de usar y muy llamativa, cualquier persona puede poner a la venta un Nft, en cambio, si uno quiere comprar ya es mucho más complejo. Para poder llegar a vender mis obras primero tuve que crear una cripto cartera, la que yo usé fue *Metamask*, ya que es la más usada y la que te permite trabajar con *Open Sea*. Una vez hecho esto, podrás vincular tu cartera con *Open Sea* y posteriormente crear una colección, asignándole un nombre y una breve descripción, y también podrás añadir el logo de tu colección y un fondo llamativo para los compradores. Seguidamente, podrás ir añadiendo artículos los cuales deberás asignarles un nombre, una descripción si lo deseas y el precio de venta.

## 4.7. Plataformas de difusión (RRSS).

Este apartado es el más importante a la hora de poder vender tu cripto arte, ya que la plataforma de mercado te da la posibilidad de vender, pero no de que te vean y llegar a personas. Es en esto donde debes buscar plataformas externas para poder anunciarte. Las más usadas en este sector son: *Discord*, *Instagram* y *Twitter*. Además, siempre viene bien crear una página web externa (*landing page*) donde el comprador pueda ver una información más detallada de tu proyecto y aporta un punto más profesional.

### 4.7.1 Discord.

Esta red social da la posibilidad de crear un servidor proporcionando toda la información del proyecto y un chat para poder conversar con los integrantes del grupo. El inicio del triunfo de *discord* en la comunidad Nft se remonta a 2015 cuando la aplicación fue lanzada y orientada al sector de videojuegos gracias a sus servicios y funcionalidades que ofrece, lo que permite una comunicación perfecta para la promoción de Nfts .

Otras características que tiene esta aplicación es la capacidad de poder comunicarse por llamada de voz en grupos públicos y privados y los intercambios de archivos multimedia. Discord también posee mecanismos para poder hacer funcionar el grupo correctamente, como detección de cuentas falsas, capacidad del usuario para poder escalar niveles y obtener recompensas, e incluso poder asignar moderadores. Todas estas características

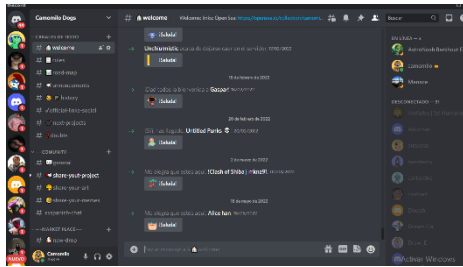


Fig 43. Camomilo Discord

hacen que Discord sea la herramienta perfecta para poder crear una comunidad y poder manejar a su gusto y explicar todo tu proyecto y publicarlo.

URL Camomilo Discord (50 miembros- 22/06/2022):  
<https://discord.gg/gEp9Ys2Dxk>

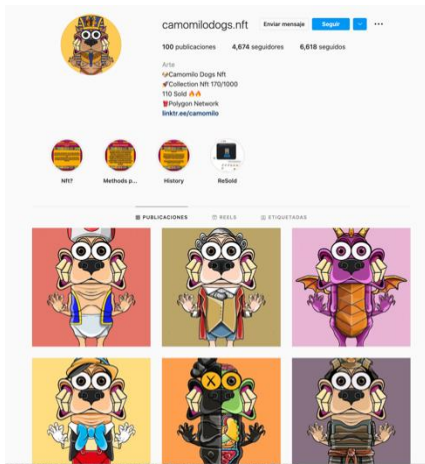


Fig 44. Camomilo en Instagram

#### 4.7.2. Instagram.

Es una plataforma para compartir imágenes y arte digital por lo que la convierte en el formato perfecto para dar a conocer Nfts. Aunque personalmente es con la que más cómodo me siento usándola y con la que más resultados positivos he tenido.

Las ventajas que tiene esta red social respecto a las otras es que tiene una gran comunidad llena de millones de personas de todo el mundo y es muy fácil poder crecer en ella por sus grandes herramientas de difusión como los hashtags, mencionar a gente y subir historias, y seguir a un número ilimitado de personas. Es aquí donde he podido interactuar con artistas de varios países del mundo y poder ayudarnos mutuamente entre sí para crecer entre todos, compartiendo los trabajos en las publicaciones e historias. También destacar que Instagram te dejar fijar algunas publicaciones donde puedes detallar un resumen de tu proyecto, de esa manera el usuario puede ver de qué trata, además de poder insertar links que llevan al resto de redes sociales.

- URL Camomilo en Instagram (4674 seguidores – 21/06/2022):  
<https://www.instagram.com/camomilodogs.nft/>

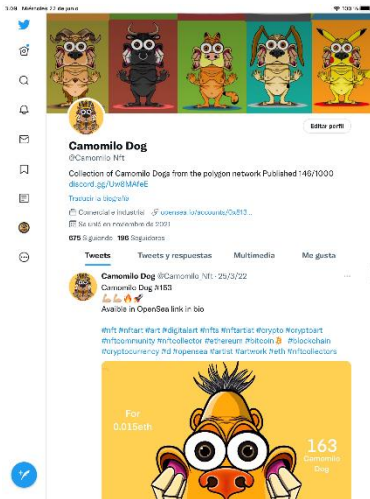


Fig 45. Camomilo en Twitter

#### 4.7.3. Twitter.

Es considerada la plataforma más eficaz para promocionar tus Nfts. Aunque para mi uso personal no lo es, ya que si no tienes una comunidad grande previamente, es bastante complicado llegar a la gente. En Instagram que es mucho más fácil conseguir seguidores y crecer tu comunidad. La ventaja de Twitter es que muchos de los usuarios están relacionados con el mundo Nft y *cripto*, por lo que puedes llegar a un gran número de compradores mediante los oportunos hashtags, y de poder acceder al mercado de venta de tus Nfts solo pinchando en tu publicación. Todo ello facilita mucho al cliente y aumenta la visibilidad de tu producto, también el hecho de poder retuitear a otros artistas hace que puedas crecer más rápido y ayudarnos mutuamente.

- URL Camomilo en Twitter (196 seguidores – 22/06/2022):  
[https://twitter.com/Camomilo\\_Nft](https://twitter.com/Camomilo_Nft)

## 5. CONCLUSIONES.

Como conclusión en este proyecto, y haciendo una reflexión sobre los objetivos planteados al inicio de este trabajo, puedo decir que se han alcanzado gran parte muchos de los mismos y con buenos resultados.

Considero que se ha logrado elaborar una colección de ilustraciones digitales con 200 variaciones de composición, relacionadas, con sentido narrativo y relación entre ellas y que juegan con unas cualidades y características similares al resto de colecciones en el sector.

Por otra parte, al usar vías de difusión gratuitas, ha mostrado resultados positivos obteniendo unas ganancias de unos 1000\$ en casi 3 meses (entre el 1 de diciembre del 2021 al 19 de febrero de 2022) que estuve realmente activo con las redes sociales, ya que estas debían tener una gran actividad de gestión para poder difundir el contenido y hablar con los clientes correctamente. Actualmente la colección en redes sociales esta inactiva, por lo que las ventas decayeron bastante desde el 19 de febrero de 2022. La cuenta de Instagram cuenta actualmente con 4.765 seguidores y se llegaron a vender más de 100 unidades del Nft “Camomilo Dog”, siendo la última venta el 19 de febrero de 2022.

Uno de los retos más complejos artísticamente ha sido ir buscando propuestas nuevas ya que cada personaje era distinto al anterior. A su vez, el hecho de manejar tantas redes sociales y estar tan activo para conseguir buenos resultados ha conllevado un gran esfuerzo y dificultad, pero con los conocimientos adquiridos durante estos meses han hecho posible su realización.

La necesidad de buscar información sobre herramientas tecnológicas y métodos para la realización de ciertas partes del proyecto, a través del autoaprendizaje constante, ha sido otro de los aprendizajes más valiosos conseguidos.

Finalmente, la realización de este trabajo me ha ayudado a dar el paso de adentrarme en el mundo de los Nft y crear una colección Nft sólida, con expectativas de que en un futuro, pueda ir evolucionando y que de el salto al mundo físico en forma de una colección de figuras escultóricas 3D coleccionables en resina.

## 6. RECURSOS UTILIZADOS/BIBLIOGRAFÍA

### 6.1. TESIS, ENSAYOS Y ARTÍCULOS:

MARTOS, F.J: *Revisión teórica sobre el efecto del sentido del humor y la risa en el estrés, la ansiedad y la depresión* [Trabajo final de máster] Jaén. Universidad de Jaén, 2018

CASADO, M.I: *El humor desde las ciencias sociales. El humor como herramienta de resistencia en movimientos sociales. El caso del 15M* [Revista de recerca y formación en antropología] Madrid. Universidad Complutense de Madrid, 2017

GARZÓN, N: *A través del prisma del humor El humor en prácticas artísticas contemporáneas.* [Trabajo Fin de Grado] Madrid. Universidad Complutense de Madrid, 2017-2018

SOS ALCÁCER, J : *Museo Inacabado del humor contemporáneo. Migraciones entre el juego, el humor y el arte contemporáneo* [Tesis de máster] Valencia. Universitat Politècnica de València, 2020

GÓMEZ, L: *Las especiales humor en el arte contemporáneo. Derivas del humor en la modernidad.* [Tesis de máster] Valencia. Universitat Politècnica de Valencia, 2008

### 6.2. WEBS Y RECURSOS AUDIOVISUALES:

MATESANZ, V. *NFT: qué son, cómo funcionan y cómo invertir*, Finect, 2022, [Consulta: 2022-05-12]. Disponible en: <  
<https://www.finet.com/usuario/vanesamatesanz/articulos/nft-como-funcionan-como-invertir> >

MAS, A. *Qué es un Nft y cómo funciona.* Periódico el Mundo, 2022 [Consulta: 2022-05-12]. Disponible en: <  
<https://www.elmundo.es/como/2022/03/10/6229eb5c21efa072618b4578.html>>

*¿Qué es una criptomoneda? y cómo funciona.* Disponible en: <  
<https://latam.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-is-cryptocurrency> >

*Guía para saber que son las criptomonedas* .Disponible en : <  
<https://www.santander.com/es/stories/quia-para-saber-que-son-las-criptomonedas> >

“Principales 100 Criptomonedas por capitalización de mercado”. Disponible en < <https://coinmarketcap.com/es/?page=101> >

¿Qué es la tecnología de Blockchain?. Disponible en < <https://www.ibm.com/es-es/topics/what-is-blockchain> >

PASTOR, J. ¿Qué es la tecnología de Blockchain?: La explicación definitiva para la tecnología más de moda, 2017. Disponible en: < <https://www.xataka.com/especiales/que-es-blockchain-la-explicacion-definitiva-para-la-tecnologia-mas-de-moda> >

LEAL, A. ¿Qué es una wallet de bitcoin y criptomonedas?, 2022. <https://www.criptonoticias.com/criptopedia/que-es-wallet-bitcoin-criptomonedas/>

MATESANZ, V. Qué es Ethereum y cómo funciona: Guía para principiantes, 2022. Disponice en < <https://www.finect.com/usuario/vanesamatesanz/articulos/que-ethereum-como-funciona-guia-principiantes> >

CALLEJO, G. ¿Qué es Polygon (MATIC) y cuáles son sus casos de uso?, 2019. Disponible en: < <https://observatorioblockchain.com/blockchain/que-es-polygon-matic-y-cuales-son-sus-casos-de-uso/> >

PARMAR, D. Las 4 mejores plataformas para acuñar/vender un NFT. 2022. Disponible en < <https://geekflare.com/es/finance/nft-selling-platforms/> >

GENC, E. Guía Para Principiantes De NFTs: Cómo Comprar NFT De Ethereum 2022. Disponible en < <https://decrypt.co/es/resources/guia-principiantes-como-comprar-nft-ethereum> >

MILLÁN, V. Quién hay detrás de Bored Ape Yacht Club: la polémica colección NFT más exitosa del mundo, 2022. Disponible en < <https://hipertextual.com/2022/03/bored-ape-historia-nft> >

Colección Nft de Bored Ape Yacht Club en OpenSea, 2022. Disponible en < <https://opensea.io/collection/boredapeyachtclub> >

¿Qué son los CryptoPunks? Una guía completa, 2021. Disponible en < <https://es.beincrypto.com/aprende/cryptopunks/> >

¿Qué son los cripto-gatitos y por qué la gente los compra masivamente?, 2022. Disponible e <https://www.bbva.com/es/cripto-gatitos-gente-compra-masivamente/>



*Ed 'Big Daddy' Roth: dibujante, Hotrodder Legend, 1932-2001. Disponible en <  
<https://longboardrules.com/2020/03/14/ed-big-daddy-roth-dibujante-hotrodder-legend-1932-2001/> >*

*Funko Pop!, la historia detrás de las figuras de éxito, 2018. Disponible en <  
<https://www.diariosur.es/sociedad/funko-historia-detras-20180905205904-nt.html> >*

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig 1. Logotipo Bitcoin .....	10
Fig 2. Logotipo Ethereum.....	10
Fig 3. Logotipo Litecoin .....	10
Fig 4. Logotipo Polygon.....	10
Fig 5. Logotipo MetaMask .....	11
Fig 6 Logotipo OpenSea .....	11
Fig 7. Logotipo Rarible .....	11
Fig 8“A friend in need” (1903) de Cassius Marcellis Coolidge.....	16
Fig 9. “Mierda de artista” (1961) de Manzoni.....	16
Fig 10. “La Nona Ora” de M. Cattelan 1999.....	16
Fig 11. Charlie, Erwin Blumenfeld, 1921.....	17
Fig 12. Look Mickey, Roy Lichtenstein, 1961.....	17
Fig 13. Gran dispárate, Francisco de Goya, 1828. ....	17
Fig 14. Fulvio Bonavia, Egg couch, 2006.....	18
Fig 15. Bored Ape Yacht Club 8900.....	19
Fig 16. Bored Ape Yacht Club 9608.....	19
Fig 17. Bored Ape Yacht Club 4770.....	19
Fig 18. Crypto Punk 9362.....	20
Fig 19. CryptoPunk 7961.....	20
Fig 20. Crypto Punk 5627.....	20
Fig 21. Crypto Kitties Holydaycheer 1296788.....	21
Fig 22. Crypto kitties. Old Whammoo 191444.....	21
Fig 23. Camomilo en Open Sea .....	22
Fig 24. Agallas. el Perro Cobarde .....	22
Fig 25. Ed Roth. Rath Fink .....	22
Fig 26. Ed Roth. Rath Fink .....	22
Fig 27. Funko Pop Michael Scott.....	23
Fig 28. Maxx. Br1 Monster.....	23
Fig 29. Boceto previo de “Camomilo Dog” .....	24
Fig 30. Camomilo Dog 1.....	24
Fig 31. Camomilo Dog 146.....	24
Fig 32. Camomilo Dog 20.....	25

Fig 33. Camomilo Dog 198 .....	25
Fig 34 Camomilo Dog 125 .....	25
Fig 35 Camomilo Dog 52 .....	25
Fig 36. Capas de Camomilo enProcreate 5.2 .....	26
Fig 37. Camomilo Dog 162 .....	26
Fig 38 Camomilo Dog 168 .....	26
Fig 39. Camomilo Dog 195 .....	27
Fig 40. Camomilo Dog 140 .....	27
Fig 41. Camomilo Dog 181 .....	27
Fig 42. Camomilo Discord .....	28
Fig 43. Camomilo en Instagram .....	28
Fig 44. Camomilo en Twitter.....	28

