

# tf g

**memoria**

**bellas artes**

2018-2019



**MENCIÓN:** Artes Visuales y Diseño

**TÍTULO:** El cable rojo

**ESTUDIANTE:** Norima María Sevilla Molina

**DIRECTOR/A:** Silvia Mercé Cervelló

**PALABRAS CLAVE:** Conciencia, identidad, evolución, emocional, natural, artificial

**RESUMEN:** Desarrollo y definición de conciencia e identidad a partir del límite difuso entre lo natural y lo artificial en la actualidad, así como el cambio y evolución del yo en relación con el entorno y el paso del tiempo, a partir del desarrollo de un concept art book, o libro de arte



## Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

5 - 6

2. Referentes

7 - 9

3. Justificación de la propuesta

10 - 11

4. Proceso de Producción

12 - 14

5. Resultados

15 - 21

6. Bibliografía

22 - 22

## 1. Propuesta y Objetivos

La propuesta inicial aborda el tema de la identidad del individuo, centrándose en el “yo”, concretamente en cómo afecta el entorno y el paso del tiempo con relación a la identidad individual. Partiendo de la base de la definición de la conciencia y del límite difuso entre lo natural y lo artificial, haciendo asimismo referencia a la relación actual de las personas con las nuevas tecnologías y como esta evolución impacta a su vez al marco sociocultural, se presentaría esta perspectiva de cambio, transformación y evolución del yo.

Este tipo de cuestiones distópicas, o utópicas, sobre un futuro imaginario, la simbiosis y tensión entre lo natural y la máquina y la conciencia del yo, aunque se inspiraban directamente en obras como “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?” o “Ubik” de Philip K. Dick, o en la serie de robots como por ejemplo el cuento del “El hombre bicentenario” dentro de la recopilación de “Visiones de robots” de Isaac Asimov, y que se enfocan dentro de la ciencia ficción, va más allá del género literario, manifestándose bajo la moda, el arte y la arquitectura entre otras expresiones artísticas. Así, el principal diseño estético que caracterizaría la propuesta sería una mezcla entre cyberpunk y retrofuturista, siendo este último un movimiento basado justamente en estos conceptos sobre fusión de la estética clásica (incluso feudal) con la tecnología moderna y de actualidad.

Así, se desarrollaría un Concept Art book (o libro de arte) donde a partir de la historia de un androide o IA (Inteligencia Artificial) a través de tres historias situadas en tres periodos diferentes en una misma línea espacio-temporal, buscaría hablar de esta transformación que va sufriendo el yo (representado por el androide), debido tanto a la influencia del entorno; la sociedad en la que se sitúa o las relaciones que traza, como al paso del tiempo que altera de por sí a los factores anteriores mentados; mediante la ilustración del personaje y los entornos, además de la historia.

Por último, cabe destacar que se ha escogido esta temática debido al interés en intentar representar la reflexión de hasta dónde llega la conciencia del yo, la complejidad que verdaderamente supone definir la identidad, así como también el cómo afecta, o el rumbo que toma, nuestra relación tanto a nivel individual como colectivo tanto entre nosotros como con este desarrollo tecnológico, pasando desde internet hasta el desarrollo de prótesis corporales e inteligencias artificiales cada vez más complejas.

- Ilustrar la incertidumbre generada entre persona y máquina por parte de la alumna, reflejada desde la normalización de internet hasta las nuevas tecnologías que se integran en la medicina
- Invitar a los espectadores a la reflexión sobre la conciencia del ser en relación con el desarrollo tecnológico y cómo afecta al marco social
- Crear una narrativa coherente y uniforme de la temática, de manera no solo conceptual, sino también artística



## 2. Referentes

**Philip Kindred Dick** (Chicago, Illinois; 16 de diciembre de 1928-Santa Ana, California; 2 de marzo de 1982), más conocido como Philip K. Dick, fue un escritor y novelista estadounidense de ciencia ficción, que influyó notablemente en dicho género. En su novela “*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*” trata temas como el impreciso límite entre lo artificial y lo natural, la decadencia de la vida y la sociedad, y aborda diversos problemas éticos sobre los androides. También, dado su estética y descripciones de un mundo destruido, abandonado, donde la tecnología es omnipresente, dentro de la ciencia ficción se la puede enmarcar en el subgénero ciberpunk.

**Isaac Asimov** (RSFS de Rusia, 20 de diciembre de 1919jul./ 2 de enero de 1920greg. -Nueva York, Estados Unidos, 6 de abril de 1992) fue un escritor y profesor de bioquímica en la facultad de medicina de la Universidad de Boston de origen ruso, nacionalizado estadounidense, conocido por ser autor de obras de ciencia ficción, historia y divulgación científica. Temas como el futuro imaginario y la relación entre la robótica y la consciencia del yo, podemos encontrarlo en su serie de robots, por ejemplo, el cuento de “*El hombre bicentenario*”, dentro de la recopilación de “*Visiones de robots*”.

**Andrzej Sapkowski** (Łódź, Polonia, 1948) es un escritor polaco de fantasía heroica. Sus obras están fuertemente influenciadas por la cultura y mitología eslavas, así como por las narraciones tradicionales. Su estilo de escritura es fluido y directo adaptando el lenguaje popular de la Polonia actual. Entre sus obras más populares se encuentra la saga del brujo **Geralt de Rivia**, compuesta por siete volúmenes, y que comienza como una recolección de cuentos particulares que estructuran implícitamente una historia global, para posteriormente cambiar la narrativa. Su primera historia, “*El Brujo*”, publicada en la revista *Fantastyka* en 1986 constituyó un gran éxito ante el público y la crítica, y fue el inicio de la saga de Geralt.

**Cloud Atlas** es una película de ciencia ficción escrita y dirigida por Tom Tykwer y las hermanas Lilly y Lana Wachowski. Está basada en la novela homónima de 2004 escrita por David Mitchell. La película se compone de seis historias interrelacionadas y entrelazadas por el viaje de un alma, basado en la sabiduría budista de la reencarnación (o renacimiento), a través del espacio-tiempo (que identificaremos por una pequeña marca en forma de cometa) que nos lleva desde el siglo XIX, hasta un futuro post-apocalíptico. A diferencia de la novela original, la película se estructura

como una recolección de cuentos, en este caso visuales, donde te mantienes en cada mundo solo el tiempo considerado oportuno para impulsar la trama hacia adelante, y así la narrativa global siga fluyendo, pues, el tiempo no es una medida o un reloj, es simplemente la diferencia, o la distancia entre una causa y un efecto.

***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** es el título oficial del videojuego de acción-aventura de la serie The Legend of Zelda, desarrollado por Nintendo EPD. Esta saga nos presenta la reencarnación de los protagonistas, Link y Zelda, a lo largo de las diferentes eras, épocas y tiempos. En este juego se introduce un mundo abierto en el que los usuarios serán capaces de encontrar distintos caminos o vías para llegar a un objetivo u objeto en el mapa, y nos cuenta la historia de Link, un héroe que lleva en letargo 100 años, y ha perdido la memoria. Al principio descubrirá que tiene como misión acabar con un ser maligno que destruyó su reino y que aparece desde tiempos inmemoriales, y su única pista será un extraño aparato, entre antiguo y tecnológico, que nos recuerda a un teléfono móvil, llamado piedra Sheikah. A medida que avanza la aventura, Link recuperará sus memorias perdidas, e irá descubriendo qué fue lo que realmente ocurrió.

Aunque se han escogido tres entornos diferentes donde se desarrollará cada una de las historias, el diseño estético de la propuesta se centraría en una mezcla dentro de los movimientos **cyberpunk** y **retrofuturista**, conjuntos de expresiones artísticas que encuentran su nacimiento en la añoranza del pasado influidas por descripciones distópicas, o utópicas, sobre un futuro imaginario. Se caracterizan principalmente por la fusión de la estética clásica (conocida como retro, en latín) con la tecnología moderna y vanguardia de actualidad, explorando la tensión existente entre lo antiguo y lo nuevo. Como referentes secundarios dentro del movimiento retrofuturista el **steampunk** y el **dieselpunk** son ejemplos dentro de la cultura popular al imaginar futuros que nunca fueron.





p.e. Fig. 1.



p.e. Fig. 2.

### 3. Justificación de la propuesta

Pese a los avances de los cuales somos espectadores en nuestra era, aun hoy en día la definición de lo que consideramos consciencia es un campo complejo. El tema de la consciencia del ser y por consiguiente de lo que se considera “humano”, pensante o emocional lleva despertando el interés de la humanidad desde siempre, y multitud de científicos (como otros profesionales) a lo largo de la historia han buscado y buscan explicar el funcionamiento de la mente y el cerebro, ya sea de maneras más racionales, o fantasiosas. ¿Qué es un ser humano? ¿Por qué somos así? ¿Qué es lo que nos hace tan particulares?

Estas preguntas nos abren camino a múltiples interpretaciones y realidades, y justamente más aún en nuestros tiempos, donde el sector tecnológico está cada vez más presente en nuestras vidas y nos permite experimentar esta relación entre lo artificial y lo natural. Y lo vemos no solo en como el límite es cada vez más difuso, sino que además está continuamente más normalizado debido a la integración en nuestra vida diaria de dispositivos como los teléfonos móviles, e internet, y por extensión el espacio social virtual (o más correctamente realidad aumentada). Sin contar de los avances tecnológicos que se integran directamente dentro de otros campos, como el desarrollo de la nanotecnología o inteligencias artificiales (IA) fuertes (al mismo nivel de la inteligencia humana) o superinteligencias artificiales (superiores a la inteligencia humana), la inclusión de la impresión 3D para el desarrollo de prótesis y medicamentos, etc. como bien imaginaban autores de ciencia ficción como Philip K. Dick o Isaac Asimov.

Partiendo de esta extensión del espacio social natural (physis) y urbano (polis) a la nueva realidad expandida y la actual intercomunicación virtual global, podemos apreciar que ha cambiado la manera de relacionarnos y en cierta medida también la construcción de relaciones, creando interacciones inmateriales. Aquí, pese a esta intangibilidad y la incertidumbre que genera, la emocionalidad (sentimientos, sensaciones), se ven igual desarrollados o incluso más que en los espacios sociales físicos, pues justamente debido a esta intangibilidad, es el factor psicológico el que toma protagonismo. Así, esta incertidumbre, junto a los puntos anteriormente expuestos, nos sugeriría intrínsecamente la duda de dónde se sitúa la línea de lo real, y yendo más allá, por qué no podría llegar a desarrollar esta especie de consciencia, “alma”, una inteligencia artificial compleja y programada para este fin.

Esta cuestión nos propondría un nuevo enfoque de la definición de consciencia, y por extensión, de alma, presentándonos un viaje de la consciencia (conocido como reencarnación, o

renacimiento, en el budismo) genuino, donde ésta iría más allá de su cuerpo palpable y del tiempo mismo, como bien presenta el largometraje Cloud Atlas, o incluso el videojuego Soma o la serie Altered Carbon, donde el alma directamente se convertiría en un archivo digitalizado y transferible. Y justamente guiándonos por esta línea, basada tanto en la sabiduría budista, como en el desarrollo tecnológico, no es arbitrario que nos situemos en Asia, cuna del primero y preponderante del segundo.

Y es que es bien sabido la importancia de la tradición en lugares como China, Corea o Japón, sin contar que muchos de los proyectos a futuro de “ciudades sostenibles” (green buildings, en inglés) se sitúan en estos tres puntos, donde la más minimal y futurista arquitectura se acopla a jardines y plantaciones, en pos de reducir el impacto negativo para el medio ambiente; y por esto cobran tanta importancia los fundamentos del retrofuturismo, donde la tensión entre natural y artificial finalmente bien se convierte en fusión.

Pese a esto, tampoco es raro que aparezcan extremos tan ampliamente marcados, como son las capitales cosmopolitas cada vez más hiper modernizadas, frente a los pueblos rurales, o la ambientación de muchos mundos de MMORPG (World of Warcraft, League of Legends, Blade and Soul) que poseen inspiración claramente feudal, creando espacios de lo más significativos y fantásticos como el caso aparte de The Legend of Zelda. Sin contar que, será también de la mano de la cultura nórdica, tanto en el caso del último mentado (la gran relevancia del número tres), como del mundo creado por Andrzej Sapkowski, a partir del cual se construya parte de esa “interrelación” entre oriente y occidente.

#### 4. Proceso de producción



Los primeros bocetos se llevan a cabo tanto en soporte tradicional (papel DIN A4, 297x210 mm) como en soporte digital (Procreate, 1536x2048px), y posteriormente se realiza el entintado definitivo (Lineart) en soporte digital.



A partir del lineart se hace la grisalla (soporte digital), para estructurar los planos y las luces básicas del escenario, y así poder utilizarla como base para el primer coloreado en tintas planas, para ir situando y concretando colores, tonos y subtonos, así como las primeras sombras y luces.



Coloreado definitivo (soporte digital) a partir del uso de distintos pinceles con diferentes trazos y acabados para las texturas, así como la integración difuminada entre mancha y línea para marcar mejor el volumen.

## 5. Resultados

En un libro de arte (o concept art book), al ser un recopilatorio de imágenes artísticas o inéditas sobre una obra o idea conceptual específica, lo que prima en él no es la obra finalizada en sí, sino el proceso. Es por eso por lo que las diferentes ilustraciones realizadas para el trabajo se sitúan en diferentes puntos de dicho proceso, y para llegar a los resultados finales aquí presentados, previamente se han llevado a cabo otros bocetos y trabajos más.

Y es que, para presentar una visión global de la narrativa, se ha escogido desarrollar tanto el diseño de espacios, como el de personajes, y como la historia se desarrolla en tres periodos espacio-temporales diferentes, si bien se han creado ilustraciones de los tres, se ha decidido hacer hincapié tanto en las localizaciones del primer periodo, concretamente del mundo virtual, que es donde comienza la historia, como del personaje protagonista, el cual aparece a lo largo de dichos tres periodos.

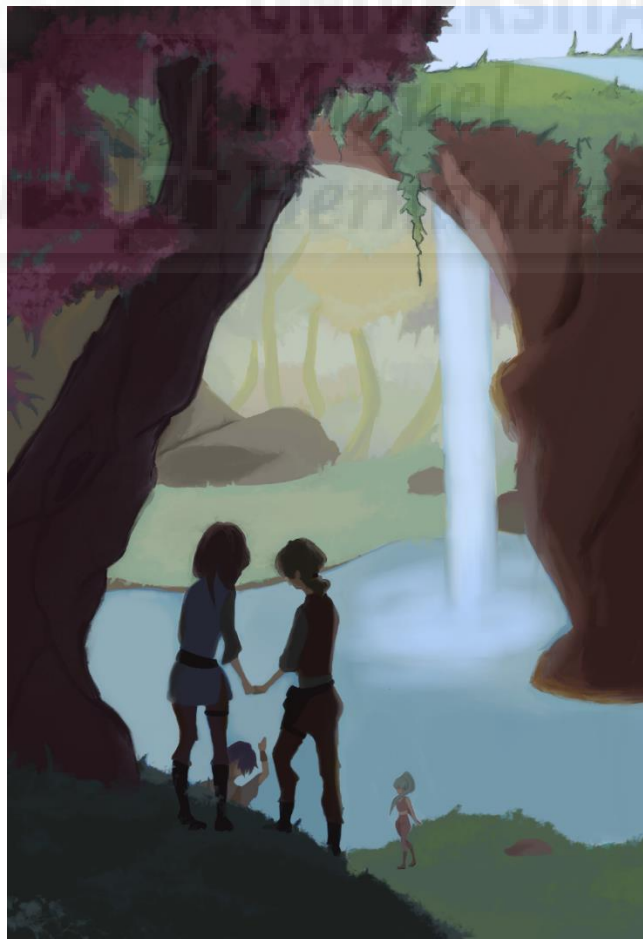
Como era necesario para el proyecto mostrar la idea estética global del trabajo, también se incluyen ilustraciones del segundo y tercer periodo, aunque no a un grado de detalle tan alto como las del primer periodo, para así poder ilustrar tanto el periodo retrofuturista y post-apocalíptico, como la tensión entre natural y artificial, así como también real y virtual, que presenta en el discurso a lo largo de la propuesta.

Así, en los resultados finales nos encontramos con seis ilustraciones de concept art de paisajes y tres ilustraciones de concept art de personajes, donde podemos observar cómo en las ilustraciones realizadas del primer periodo prima la mancha sobre la línea, donde esta última prácticamente se fusiona con la primera, y otras donde la línea prima sobre la mancha, como es en el caso de las ilustraciones del segundo y tercer periodo, así como de las de diseño de personajes.

Cabe destacar que considero interesante plantear para futuro la opción de poder seguir desarrollando y ampliando tanto temática, estética como concepto de dicho proyecto para una tesis doctoral.

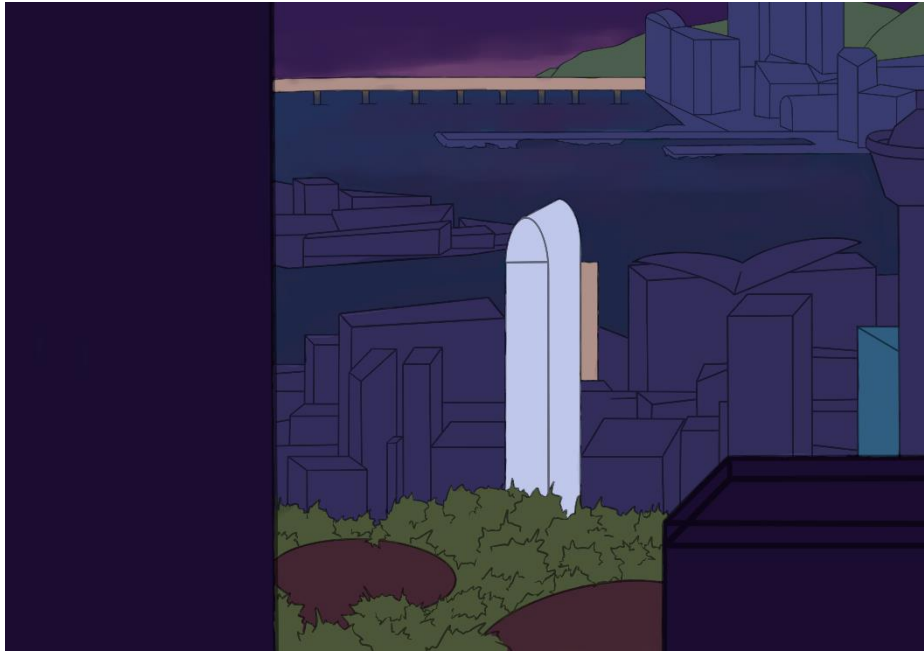


Sevilla Molina Norima María: Diseño de espacios; Primer periodo, Mundo virtual, Isla de Dantya (2019), pintura digital, 1536x2048px



Sevilla Molina Norima María: Diseño de espacios; Primer periodo, Mundo virtual, Isla de Dantya, detalle (2019), pintura digital, 1536x2048px

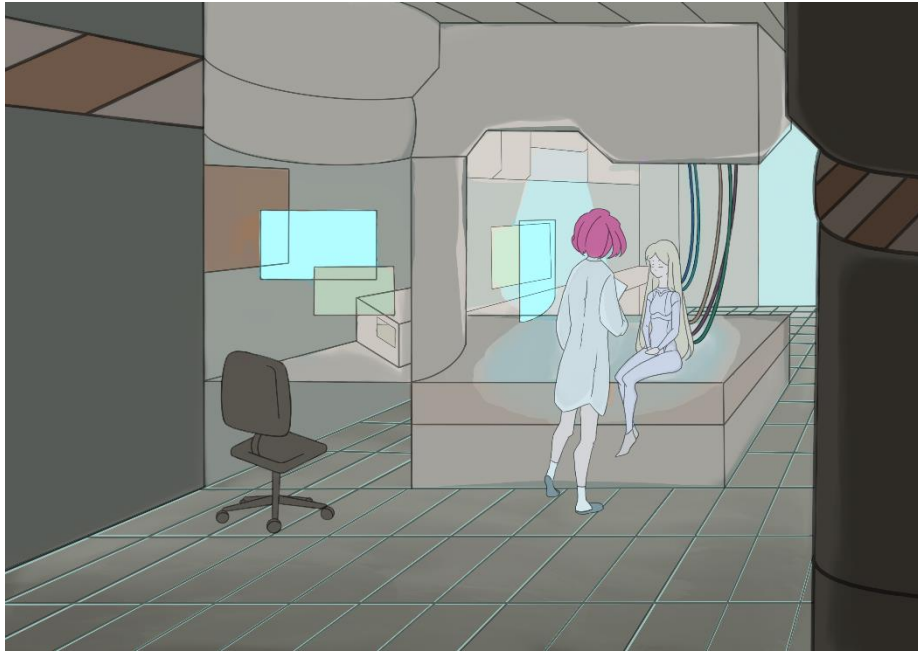




Sevilla Molina Norima María: Diseño de espacios; Primer periodo, Busan, Korea (2019), pintura digital, 1536x2048px



Sevilla Molina Norima María: Diseño de espacios; Primer periodo, Busan, Korea, detalle (2019), pintura digital, 1536x2048px



Sevilla Molina Norima María: Diseño de espacios; Segundo periodo, Laboratorio (2019), pintura digital, 1536x2048px



Sevilla Molina Norima María: Diseño de espacios; Segundo periodo, Beijing, China (2019), pintura digital, 1536x2048px



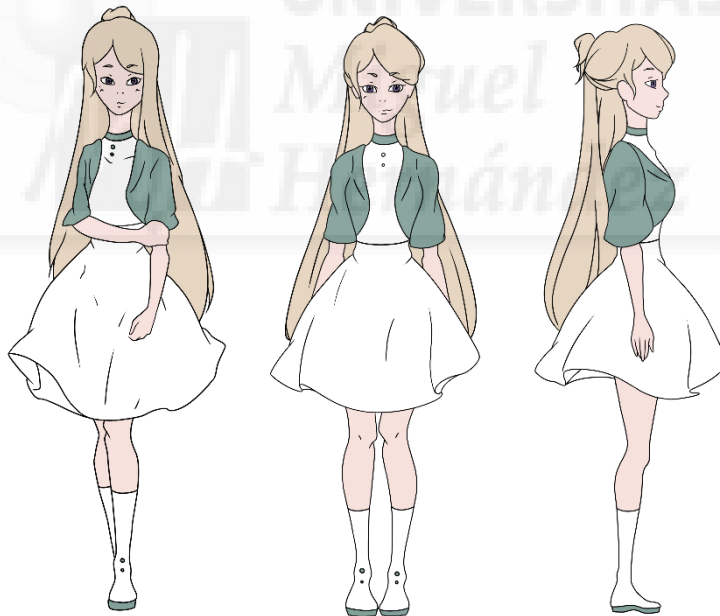
Sevilla Molina Norima María: Diseño de espacios; Tercer periodo, Shikoku, Japón (2019), pintura digital, 1536x2048px



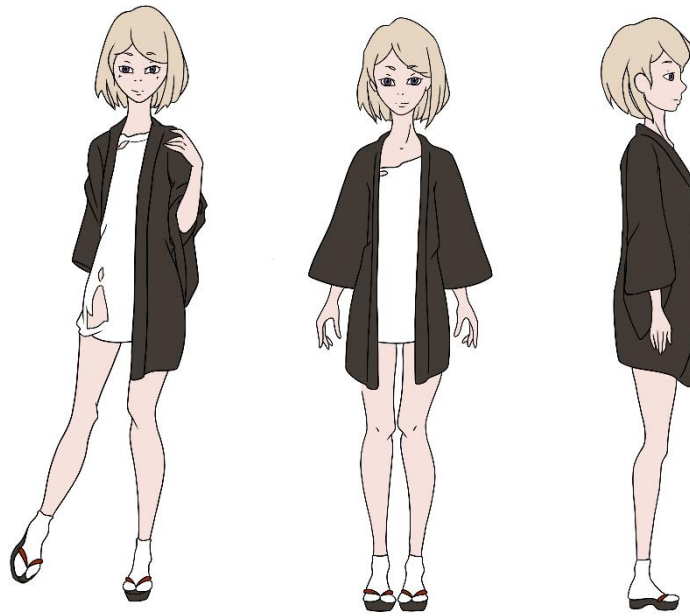
Sevilla Molina Norima María: Diseño de espacios; Tercer periodo, Ruinas (2019), pintura digital, 1536x2048px



Sevilla Molina Norima María: Diseño de personajes; Primer periodo, Aige (Alfie) (2019), pintura digital, 1536x2048px



Sevilla Molina Norima María: Diseño de personajes; Segundo periodo, Alfie (2019), pintura digital, 1536x2048px



Sevilla Molina Norima María: Diseño de personajes; Tercer periodo, Alfie (2019), pintura digital, 1536x2048px



## 6. Bibliografía

- Domingo Hernández Sánchez (Editor). *Arte, cuerpo, tecnología*. Ediciones Universal Salamanca.
- Juan Eduardo Cirlot. *Diccionario de los sueños*. Ediciones Siruela.
- Isaac Asimov (1950). *Visiones de robots (Serie Robots)*. Ediciones Debolsillo.
- Isaac Asimov (1953). *Las bóvedas de acero (Serie Robots)*. Ediciones Debolsillo.
- Isaac Asimov (1956). *El sol desnudo (Serie Robots)*. Ediciones Debolsillo.
- Isaac Asimov (1983). *Los robots del amanecer (Serie Robots)*. Ediciones Debolsillo.
- Isaac Asimov (1985). *Robots e imperio (Serie Robots)*. Ediciones Debolsillo.
- Isaac Asimov (1951). *Fundación (Serie La fundación)*. Ediciones Debolsillo.
- Isaac Asimov (1952). *Fundación e Imperio (Serie La fundación)*. Ediciones Debolsillo.
- Isaac Asimov (1953). *Segunda Fundación (Serie La fundación)*. Ediciones Debolsillo.
- Andrzej Sapkowski (1993). *El último deseo (Saga El brujo Geralt de Rivia)*. Ediciones Alamut.
- Andrzej Sapkowski (1992). *La sangre de los elfos (Saga El brujo Geralt de Rivia)*. Ediciones Alamut.
- Andrew Niccol (1997). *Gattaca*.
- Lilly Wachowski; Lana Wachowski (1999). *Matrix*.
- Lilly Wachowski; Lana Wachowski (2003). *The Matrix Reloaded*.
- Lilly Wachowski; Lana Wachowski (2003). *The Matrix Revolutions*.
- Tom Tykwer; Lilly Wachowski; Lana Wachowski (2012). *Cloud Atlas*.
- Laeta Kalogridis (2018). *Altered Carbon*.
- Kenji Kamiyama (2002). *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*.
- Bee Train (2002). *.hack//SIGN*.
- MoonScope (2003). *Code Lyoko*.
- Porter Robinson; Madeon (2016). *Shelter*. A-1 Pictures&Crunchyroll.
- CD Projekt (2007). *The Witcher*.
- CD Projekt (2011). *The Witcher 2: Assassins of Kings*.
- CD Projekt (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*.
- Frictional Games (2017). *Soma*.
- Nintendo (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.