

tf g  
memoria  
bellas artes

2020- 2021

MENCIÓN: Artes plásticas

TÍTULO: Parasitx

ESTUDIANTE: Belén Hernández Roig

DIRECTOR/A:

# ÍNDICE

**PALABRAS CLAVE:** ALTER-EGO, CYBORG, HUMANIDAD, NEUROBIOLOGÍA, DUALIDAD

**RESUMEN:**

En esta investigación artística se trabajarán una serie de piezas textiles basadas en la dualidad de un humano y la figura de su alter ego. La parte humana simboliza la vulnerabilidad y el alter ego, en su contrario, la fuerza. A raíz del alter ego se crea un personaje que no es del todo humano, es un cyborg, este, neutraliza la humanidad y todo lo que se percibe como vulnerable en un ser humano.

<b>1. PROPUESTA Y OBJETIVOS</b>	<b>5</b>
<b>2. REFERENTES</b>	<b>6</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA</b>	<b>15</b>
<b>4. PROCESO DE PRODUCCIÓN</b>	<b>18</b>
<b>5. RESULTADOS</b>	<b>24</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>33</b>

# 1. PROPUESTA Y OBJETIVOS



La propuesta para este TFG se fundamenta en la creación de una serie de piezas, dos esculturas textiles y ocho fotografías vinculadas a las obras textiles, que se expondrán conjuntamente.

El objetivo general es realizar una serie de prendas textiles y llevar a cabo una sesión fotográfica con las mismas para obtener ocho obras fotográficas

Los objetivos específicos son:

- Investigar sobre diferentes referentes artísticos y conceptuales vinculados al tema trabajado
- Crear dos obras textiles vinculadas al humano y al alter-ego
- Realizar ocho fotografías como parte de la obra
- Realizar dos sesiones fotográficas con las obras textiles para obtener ocho fotografías

# 2. REFERENTES

## GHOST IN THE SHELL

Es un manga de ciencia ficción creado por Masamune Shirow, que tiene varias películas inspiradas en el manga.

Ambientada en el cyberpunk, narra las misiones de una espía especializada en crímenes tecnológicos y de cyber-terrorismo. Lo que me inspira de este referente, es que la protagonista, Motoko Kusanagi, es un cyborg, posee todo un cuerpo artificial, que le permite ser más fuerte físicamente, más poderosa e inteligente. Su diseño interior lleva piezas que no se encuentran fácilmente en el mercado, haciéndola más única.

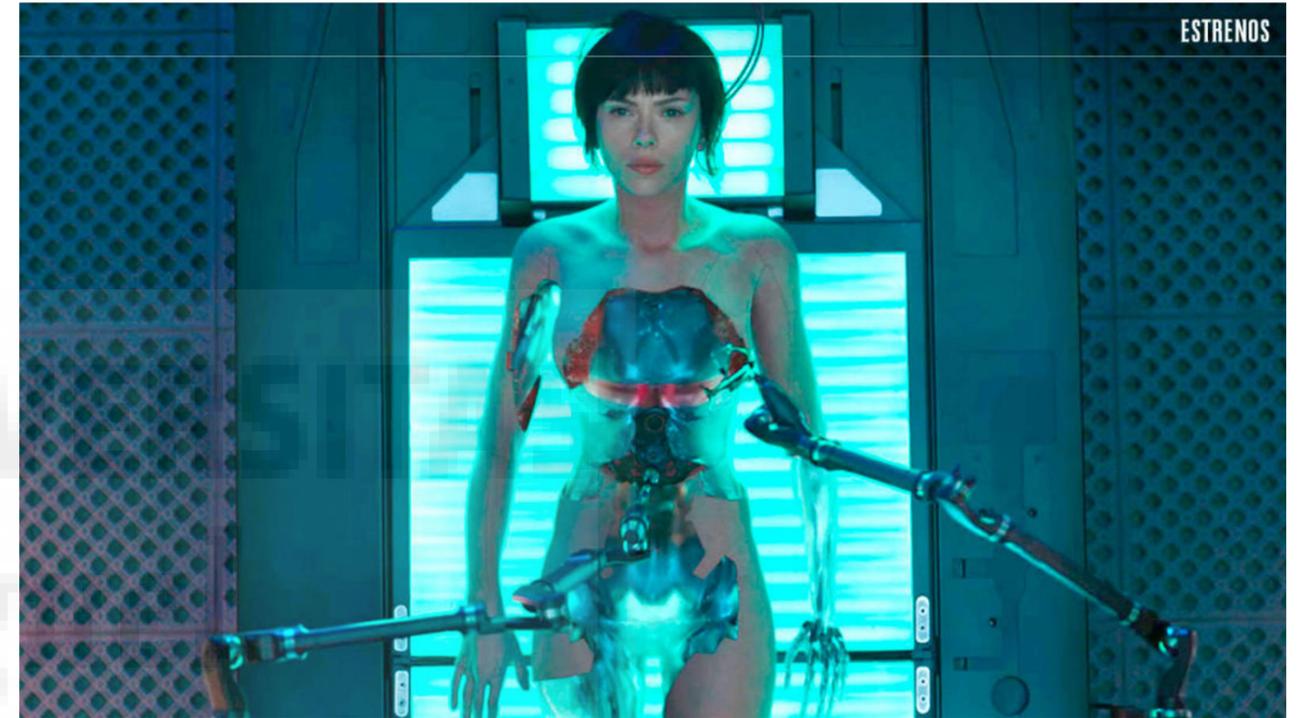


Fig 1, Rupert Sanders (2017) "Ghost in the Shell", 107 min, fotograma, medidas variables.

# LYNN HERSHMAN LEESON



Lynn Hershmann Leeson (1941) es una artista norteamericana pionera en Interactive Media Art. A lo largo de su carrera ha trabajado con diferentes medios como la fotografía, vídeo, performance, y Net Art. Basa su trabajo en la relación de los humanos y la tecnología, identidad y el mundo virtual, lo que la hace una gran artista multidisciplinar.

Cabe destacar su obra performance *Roberta Breitmore Series* (1974-1978), donde da vida a un personaje ficticio, un alter ego, llamado Roberta Breitmore. Cuestiona temas como la identidad, la verdad y la autenticidad, la delgada línea entre la realidad y la ficción, y el cómo las apariencias engañan. Consistió en una transformación física (maquillaje, ropa, etc.) y de personalidad, y donde se puede encontrar hasta un carnet de conducir y cartas a su nombre. Es una exploración de como un personaje ficticio puede convertirse en un ser humano real, donde refleja las experiencias reales de ser una mujer en 1970 en San Francisco.

De esta obra performativa hay constancia a través de fotografías.

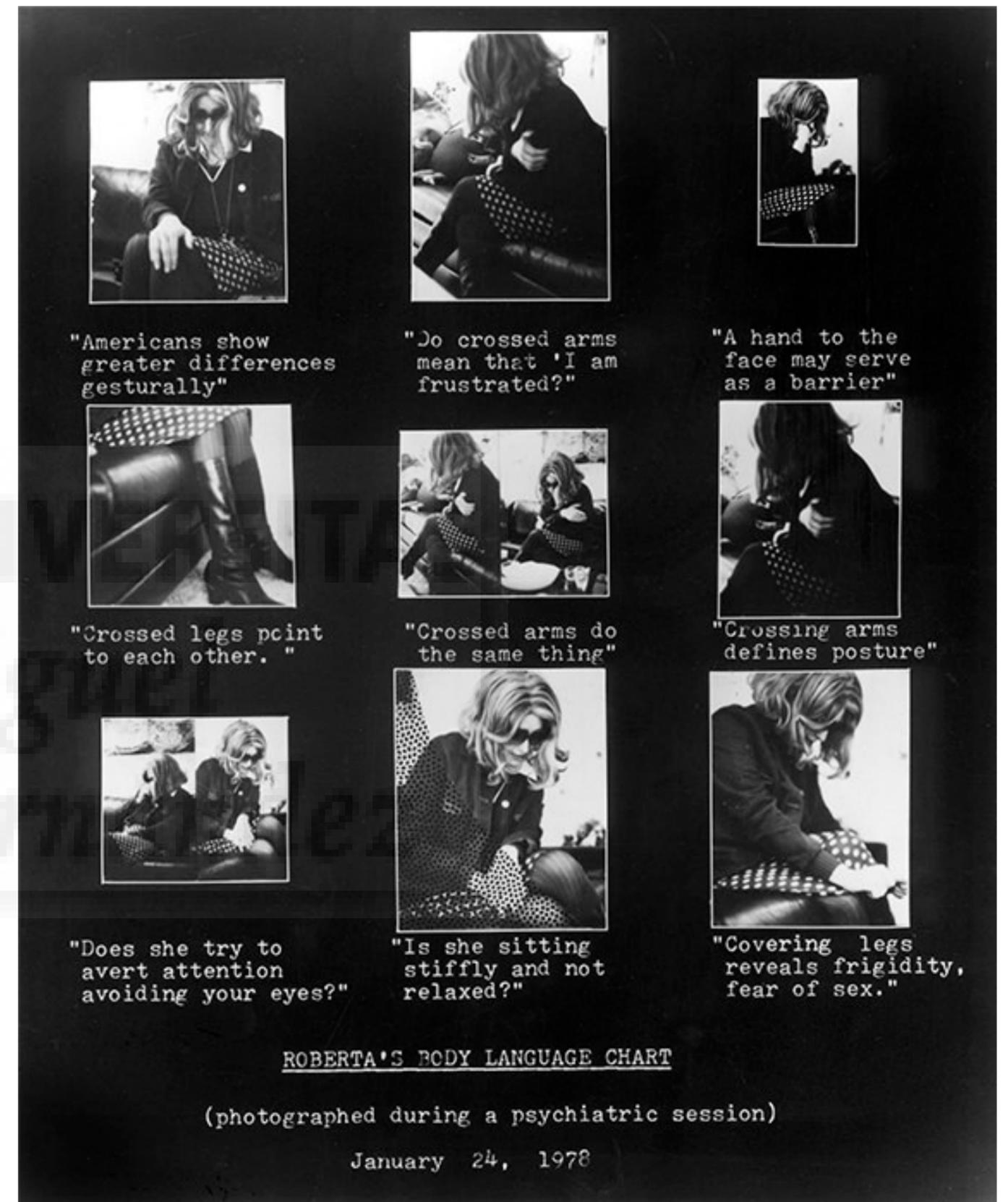


Fig 2, Lynn Hershman Leeson. (1975) Roberta's Construction Chart 1, archival digital print and dye transfer, 58.4 x 43.2 cm

# GREG DUNN



Greg Dunn es un neurocientífico y artista norteamericano que utiliza sus conocimientos en el campo de la neurociencia para crear sus obras en torno al cerebro, mediante pinturas y micrograbados inspirados en el arte asiático.

Sus obras van desde neuronas pintadas con tinta y pan de oro hasta llegar al micrograbado reflectante, donde, utiliza la luz reflejada para crear escenas animadas sobre una pared.

En su obra *Action Potential microetching* (2017), se puede apreciar como el artista ha sabido captar en este micrograbado animado como una neurona recibe e integra señales entrantes de neuronas conectadas para activar un potencial de acción.



Fig 3, Greg Dunn (2017). "Action Potential microetching" 22K gold handmade gilded microetchings 24" X 32" (framed dimensions 28" X 36", edition of 10)

# ORLAN



Mireille Suzanne Francette Porte, mejor conocida como Orlan, es una artista que trabaja directamente con su cuerpo, sometiéndose a diferentes cirugías plásticas para modificar su aspecto para hacer sus performances.

De esta artista, lo que inspira en mi proyecto son los cambios corporales, el oponerse a la presión social y crear un nuevo ser físico a su gusto, algunas personas la consideran un cyborg y podría decirse que es su alter ego llevado a la realidad.

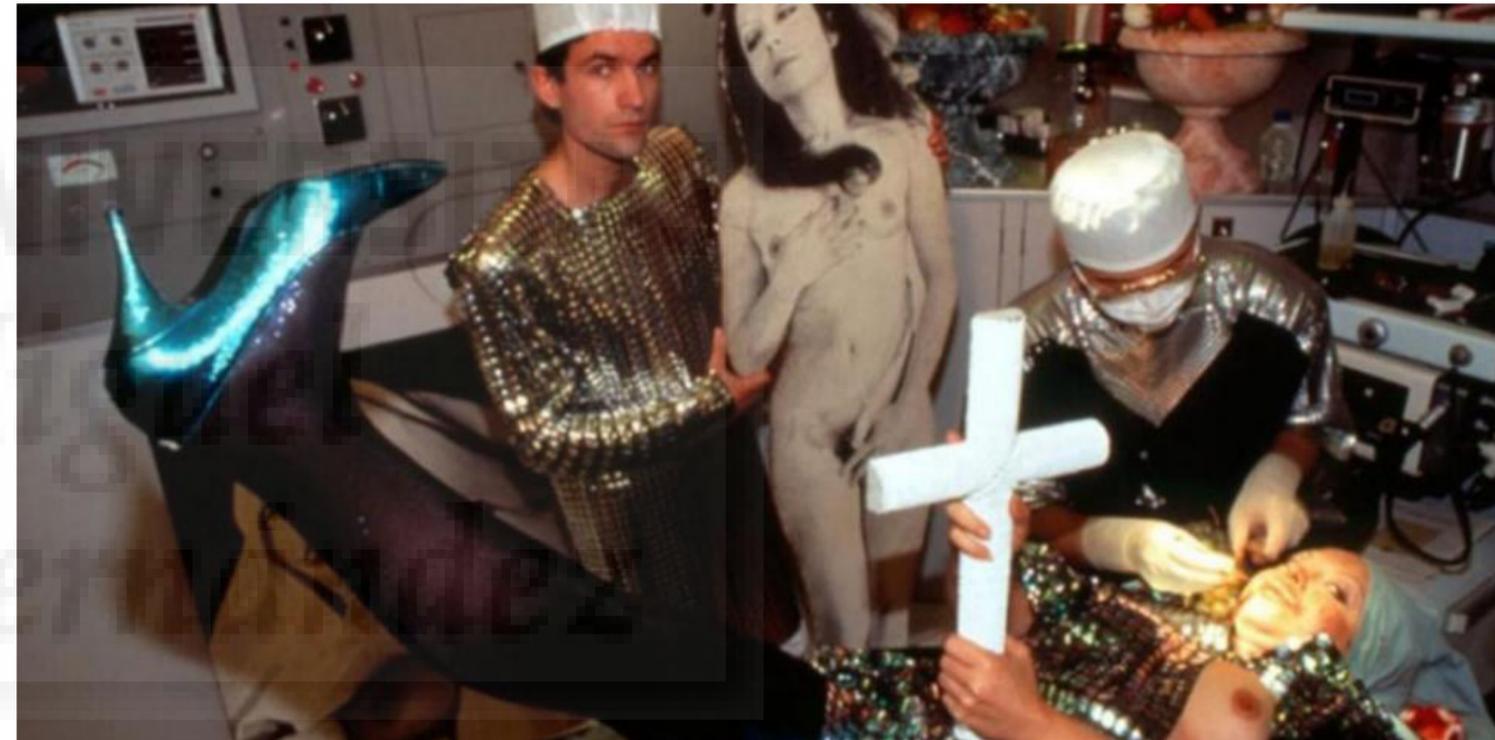


Fig 4. Orlan. (1991). Durante su cuarta cirugía, París.

# 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Para llevar a cabo esta investigación artística se ha escogido la creación de una obra que consistirá en dos esculturas textiles y ocho fotografías. Estas piezas están basadas en la dualidad entre un humano y su alter ego, el cual se ha creado para combatir todas las vulnerabilidades que presenta el propio ser humano.

El concepto de alter ego es utilizado para referirse a la creación de una nueva identidad poseída por un individuo, un conjunto de comportamientos, emociones y pensamientos distintos a las mostradas normalmente por la persona. En el mundo del arte la creación de un alter ego muchas veces aparece como una estrategia dirigida a estimular una apariencia que cruza y rompe la estructura normativa dominante. (Rodríguez, 2019).

El alter ego seleccionado para este proyecto va más allá de lo humano, pretende desprenderse de todo rastro de aquello que les hace vulnerables y convertirlo en fuerza. Este "yo" tiene forma de cyborg.

Un cyborg es una criatura compuesta por elementos orgánicos y dispositivos cibernéticos. Los cyborgs aparecen con la incorporación de artefactos tecnológicos al cuerpo humano para aumentar las capacidades y llevar al límite los sentidos de los seres humanos. (Rubio, 2018).

El científico Kevin Warwick fue el primer cyborg de la historia al implantarse un chip en el antebrazo, como parte de su proyecto Cyborg 1.0, en el cual, Warwick (2000) afirma: "Nací humano. Pero esto fue un accidente del destino, una condición meramente de tiempo y lugar. Creo que es algo que tenemos el poder de cambiar" (parr. 1). Estos pensamientos le llevaron a basar su investigación en como poder conectar el cuerpo humano y la tecnología, e incluso conectar el sistema nervioso de dos humanos para que pudieran percibir lo que el otro siente.

Baso esto en mi propia experiencia con mi primer implante, cuando en realidad me apegué emocionalmente a la computadora. Me tomó solo un par de días sentir que mi implante era uno con mi cuerpo. Todos los días en el edificio donde trabajo, las cosas se encendían o se abrían para mí, sentía como si la computadora y yo estuviéramos trabajando en armonía. Como científico, observé que los sentimientos que tenía no eran esperados ni completamente explicables, y ciertamente no cuantificables. Era un poco como ser la mitad de un par de gemelos siameses. La computadora y yo no éramos uno, pero tampoco estábamos separados. Cada uno de nosotros tenía sus propias habilidades distintas pero complementarias.

(Warwick, 2000, párr. 36)

Lo que se pretende eligiendo al cyborg, es anular esa parte endeble humana mediante el uso de la tecnología, eliminando todo aquello que nos hace sentir débiles y reforzarlo con factores exteriores tecnológicos, que hagan de este ser, uno más poderoso, con más habilidades.

Por otro lado, la parte humana de la obra se centrará en la neurobiología, el estudio de las células del sistema nervioso, y la organización de estas dentro de circuitos funcionales que procesan la información y median en el comportamiento.

El neurólogo Antonio Damasio, estudia el campo de las emociones y los sentimientos en la neurociencia, y ha sabido explicar en diferentes libros lo que las distingue desde un punto de vista neurológico, Damasio, A. (2011) explica en una entrevista: ``Una emoción está siempre referida a una secuencia de acciones y los sentimientos se refieren a los resultados de esa secuencia de acciones``. (párr. 23) Por lo que, según explica, los sentimientos son derivados de las emociones que produce un estímulo externo, pero van conectadas con el cerebro.

La esencia de mi opinión actual es que los sentimientos son la expresión de la prosperidad o de la aflicción humana, tal como ocurren en la mente y en el cuerpo. Los sentimientos no son una mera decoración añadida a las emociones, algo que se pueda conservar o desechar. Los sentimientos pueden ser, y con frecuencia son, revelaciones del estado de la vida en el seno del organismo entero: una eliminación del velo en el sentido literal del término. Al ser la vida un espectáculo de funambulismo, la mayoría de los sentimientos es expresión de la lucha por el equilibrio, muestra de los ajustes y correcciones exquisitos sin los que, con un error de más, todo el espectáculo se viene abajo. Si hay algo en nuestra existencia que pueda ser revelador de nuestra pequeñez y grandeza simultáneas, son los sentimientos.

(Damasio, 2005, En Busca de Spinozza, p.11)

Este proyecto irá centrado en la parte del cerebro del hipocampo y su funcionamiento. El hipocampo es la estructura cerebral centrada en la memoria y el aprendizaje, y donde tiene lugar la formación de nuevas neuronas. (Sinha, 2019).

Una parte fundamental del ser humano es su memoria y todo lo que esta conlleva, ya no solo a nivel de aprendizaje, si no de vivencias, de recuerdos, todo esto produce una serie de emociones, como la añoranza, que derivan en sentimientos, y a veces estos sentimientos son los que hacen al ser humano débil.

UNIVERSITAS  
Miguel  
Hernández

# 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

A continuación, se presenta el proceso que se ha seguido para crear este proyecto, con el fin de cumplir con los objetivos establecidos.

En primer lugar, se inició una investigación a raíz de las ideas iniciales escogidas para profundizar en el tema y elegir lo que se quiere hacer. Conforme se va investigando se van desechando ideas iniciales y cambiándose a otras, ya que no era lo que se buscaba. Todo este proceso ayudará a tener más claro el tema.

Una vez claro el tema, se empieza a hacer bocetos de las obras textiles, ideas fugaces a priori, que finalmente, algunas de ellas se desearán y otras seguirán hacia delante.

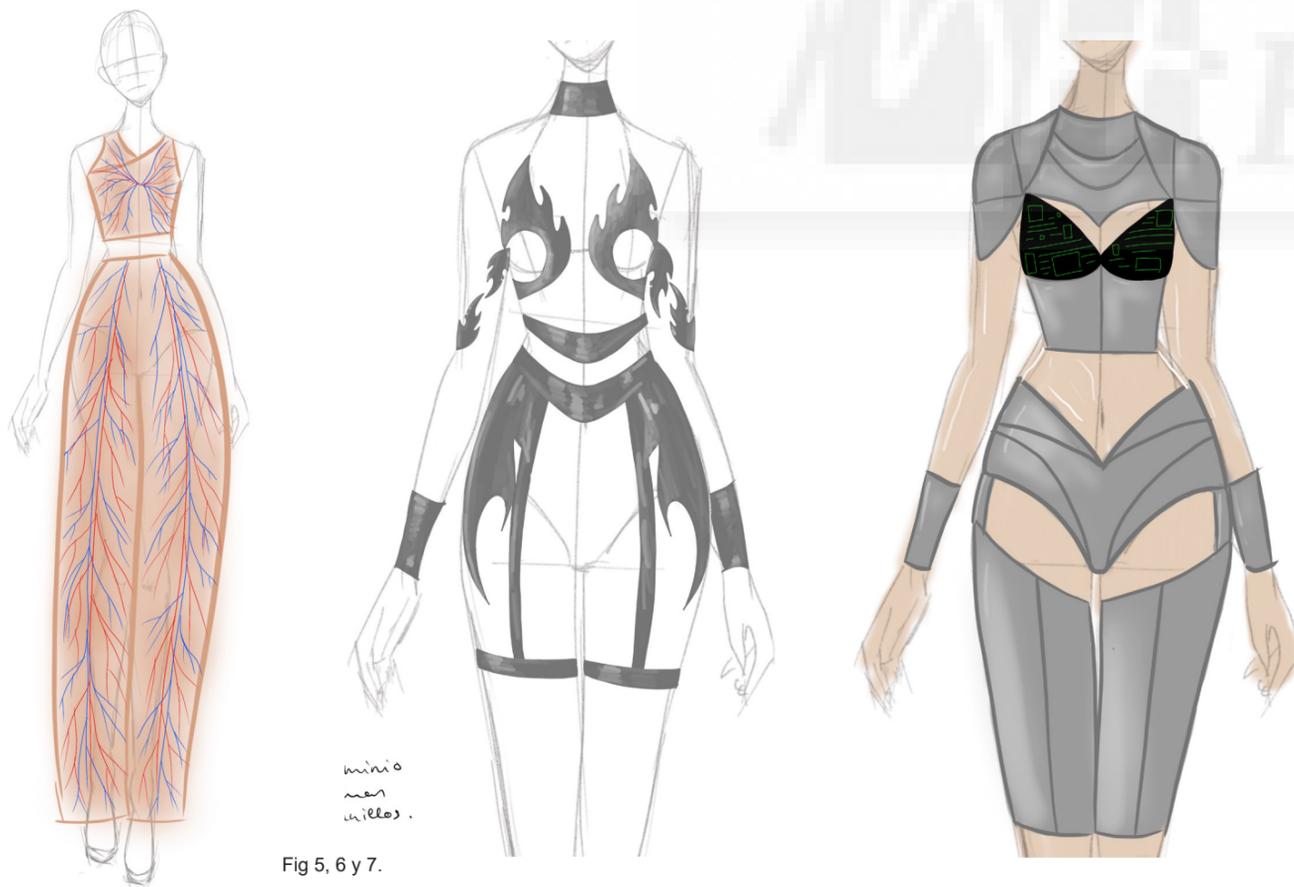


Fig 5, 6 y 7.



Fig 8.

Accesorios:  
- Vitrilo transparente  
- Tubos de plástico  
- Cables de plástico

Tela:  
Licra acabado  
foil negro 6€ x m

Las figuras son los bocetos finales.

El primero, hace referencia a la parte del alter ego, el cyborg. Se ha escogido el color negro como dominante, pues se asocia con el poder, la fuerza, la autoridad, la elegancia y la sofisticación.

La tela escogida ha sido licra con acabado foil, pues se buscaba algo parecido al polipiel, al cuero, pero más elástico para poder llevar a cabo el boceto previo.

Para esta obra, se pretende sintetizar al máximo la idea general que se tiene de los cyborgs, lo que usualmente se tiene como referente de películas y llevarlo a cabo.

Para la realización de este boceto, se ha cogido inspiración de una imagen del hipocampo, en esta, se ven como colores predominantes el azul, el rosa y el verde. El color principal en la imagen es el azul, por eso se ha escogido también como color principal de nuestra obra.

La tela escogida es el satén, pues es una tela suave, brillante y hace que las prendas se vean delicadas.

Consistirá en dos piezas, una blusa y una falda. La blusa está inspirada en el propio cerebro, pues a base de pliegues se hará una forma similar, y con hilo rosa y verde se bordarán piezas en forma de neuronas, las neuronas más antiguas serán las rosas, y las nuevas, las verdes.



En el hipocampo, estructura cerebral encargada de la memoria y el aprendizaje, tiene lugar la formación de nuevas neuronas en el adulto (marcadas en verde). Estas, "conviven" con las neuronas más antiguas (en azul).



- Tela satinada  
- Parte rosa y verde hilos sueltos  
- Pliegues simulando un cerebro.



Fig 9.

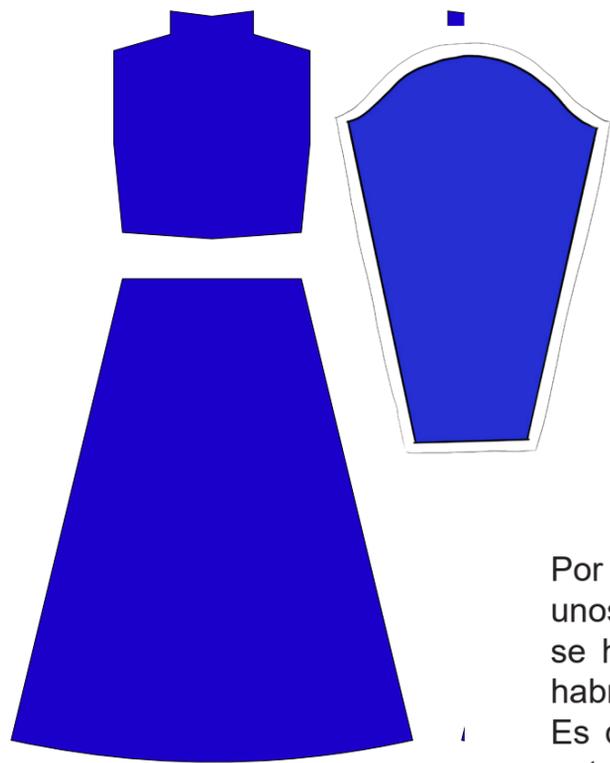


Fig 10.

Una vez escogidos los bocetos finales, se procederá a crear los patrones de las piezas.

En las figura se muestra los patrones de la pieza sobre el ser humano, estos patrones estan hechos a la medida de mi propio cuerpo, el patrón de la falda se repetirá dos veces, así como la base de la blusa y las mangas.

Por otro lado, en la pieza del cyborg, se harán unos patrones más complejos. Para empezar, se hará la pieza de los guantes, este patrón habrá que repetirlo dos veces para cada pieza. Es decir, para hacer un guante se calcará el patrón dos veces. Para hacer los pantalones, se dibujará el mismo patrón cuatro veces.

Por último, la pieza más compleja, la parte de arriba. este patrón esta compuesto por la parte de detrás, que se dividirá en dos piezas, y la parte frontal, donde tenemos una pieza en la parte superior, y cinco en la inferior.

Una vez claros todos los patrones, se procederá a dibujarlos sobre la tela y a cortarlos

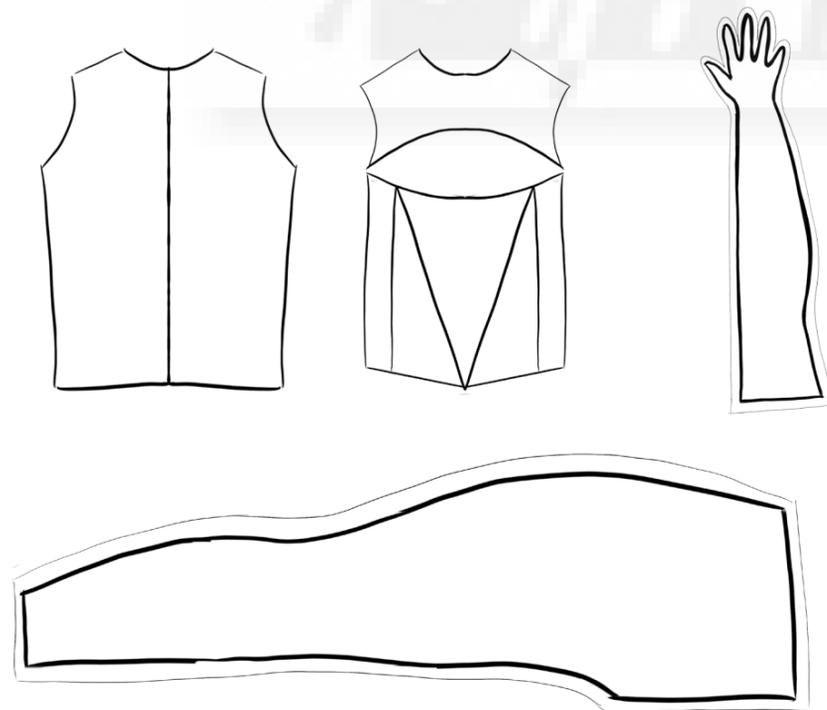


Fig 11.

Al empezar a coser se hacen varias pruebas sobre la tela antes de empezar para ajustar la máquina.

Para hacer la pieza sobre el humano, se empezará dibujando un patron abstracto sobre la tela de satén azul que formarán los pliegues. Una vez dibujados, se coserá en zig zag los pliegues que se habrán hecho a partir del dibujo, de esta forma, se irá creando el volumen deseado.

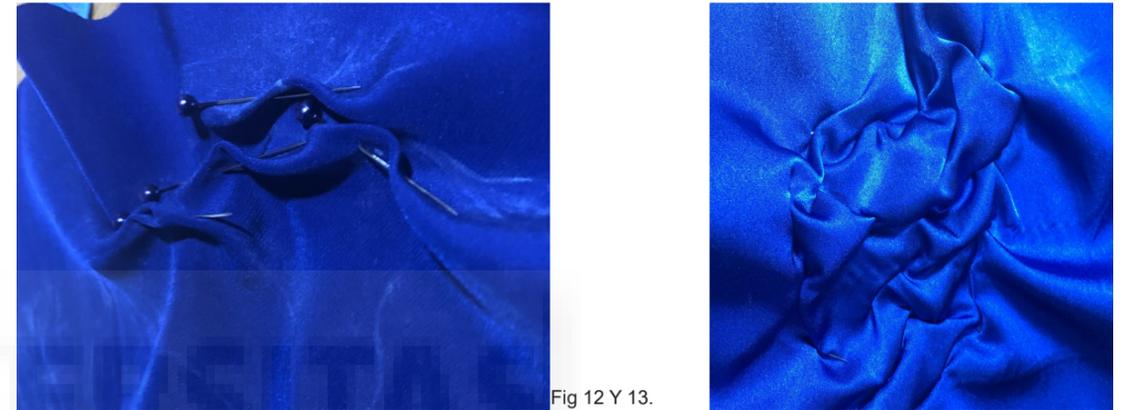


Fig 12 Y 13.

Una vez hechos los pliegues en la tela, se pondrá el patrón encima, se cortará y se coserá junto a la pieza trasera. Luego, uniremos las mangas, y por último, se coserá el cuello. Como detalle adicional, se le ha puesto una goma en la parte inferior para que se ciña a la cintura y así dar más sensación de volumen.

Para acabar esta pieza, con hilo de color rosa y verde, sobre la parte con todos los pliegues, se bordarán varias neuronas,.



Fig 14

Seguiremos el proceso cosiendo la falda. Para esto, se ha modificado el patrón de la parte delantera, dividiendo un lateral para hacer el corte que ira sobre la pierna.

Una vez acabada esta pieza, se procede a hacer la siguiente. Se empezará cosiendo los guantes, lo siguiente será el pantalón, donde hubo complicaciones a la hora de hacerlos a la medida deseada, pues el patrón previo era demasiado grande.

En la parte superior, las dos piezas que van detrás, se unirán a una cremallera, que ayudará a ponerse la pieza una vez vaya unida al pantalón.

La parte delantera va dividida en muchas piezas, por un lado tenemos la superior, y por otro lado las 5 inferiores. La finalidad de la parte inferior, es crear algo que se asemeje a un corsé, para ello, al unir las piezas se ha dejado un poco de tela sobrante que se coserá y dentro se pondrán una bridas para reforzar la forma.



Fig 15.

Por último, utilizando placas base de diferentes elementos electrónicos, se extraerán algunos de sus componentes que se utilizarán para añadir detalles a nuestra pieza.

El detalle principal será un sujetador, al que se le ha cosido la tela utilizada y se le han añadido estos componentes haciendo que se vea como una nueva placa base. Se ha escogido hacer esta pieza de manera que funcione como corazón del cyborg, pues es lo que conecta todas las piezas del sistema y lo que lo hace funcionar.



Fig 16 Y 17.



Una vez finalizadas las dos obras textiles, se procederá a hacer las fotografías llevando las propias obras.

Para las fotografías de la parte humana, se ha escogido hacerlas en exterior, en un campo lleno de flores, pues transmiten delicadeza y armonía. Se utilizará una perspectiva en picado, para que el propio ser humano se vea más pequeño, más frágil, y que capte la esencia del tema. En la edición se conservarán los tonos cálidos y naturales de la propia foto, haciéndolas ver lo más natural posible, pero resaltando el azul de las prendas.

Por otro lado, las fotografías del alter ego serán en interior, con fondo blanco y utilizando focos con filtros de color magenta y azul, además de otro foco de luz fría. Estas fotos tendrán una edición más pesada, se corregirá el color haciendo resaltar más los magenta y los azules, después, se añadirá un fondo y se jugará con estilo de capa y las opacidades para crear un efecto de pantalla led a las fotos. Por último, se cojeran los detalles que más resalten de las fotos y se añadirá un pequeño recorte.

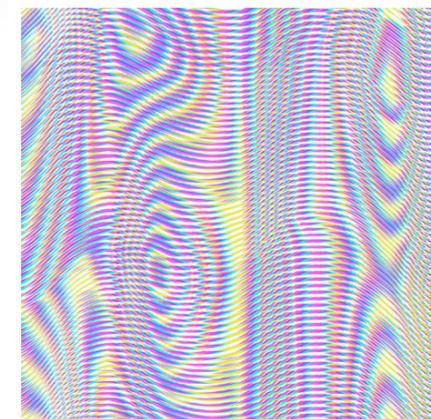
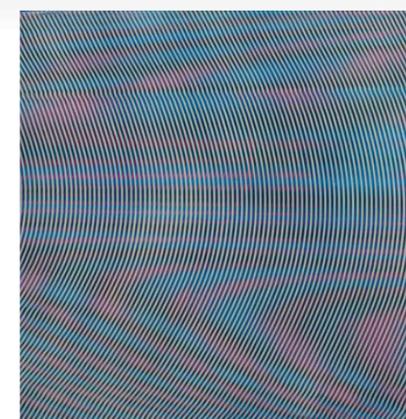
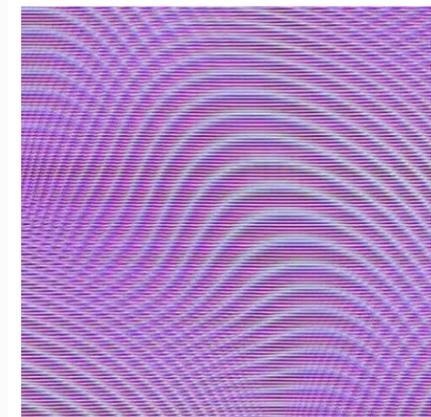
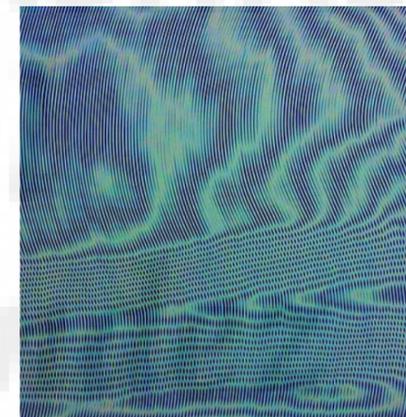


Fig 18, 19, 20 Y 21.

# 5. RESULTADOS

Si tenemos en cuenta los objetivos marcados desde el principio, podemos afirmar que se han conseguido realizar correctamente cada uno de ellos. A continuación, se mostrarán los resultados de el proyecto artístico *Parasitx*, que dos obras escultóricas textiles mediante dos series fotográficas, donde se ha intentado plasmar el concepto elegido para cada una de ellas.



Fig 23. Belén Hernández (2021) "Humanidad", fotografía digital.



Fig 24. Belén Hernández (2021) "Humanidad", fotografía digital.



Fig 25. Belén Hernández (2021) "Humanidad", fotografía digital.



Fig 26. Belén Hernández (2021) "Humanidad", fotografía digital.

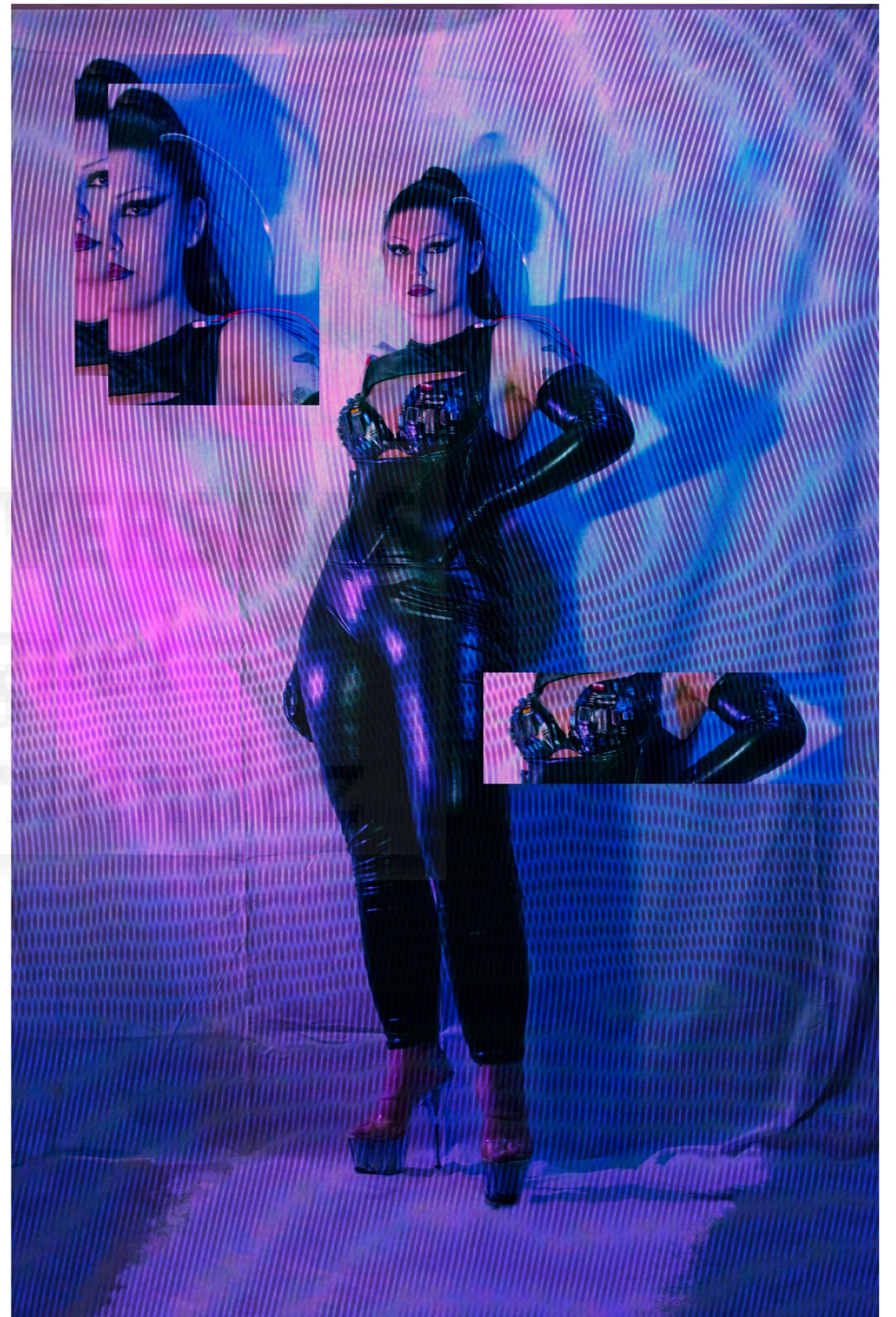


Fig 27. Belén Hernández (2021) "Alter Ego", fotografía digital.

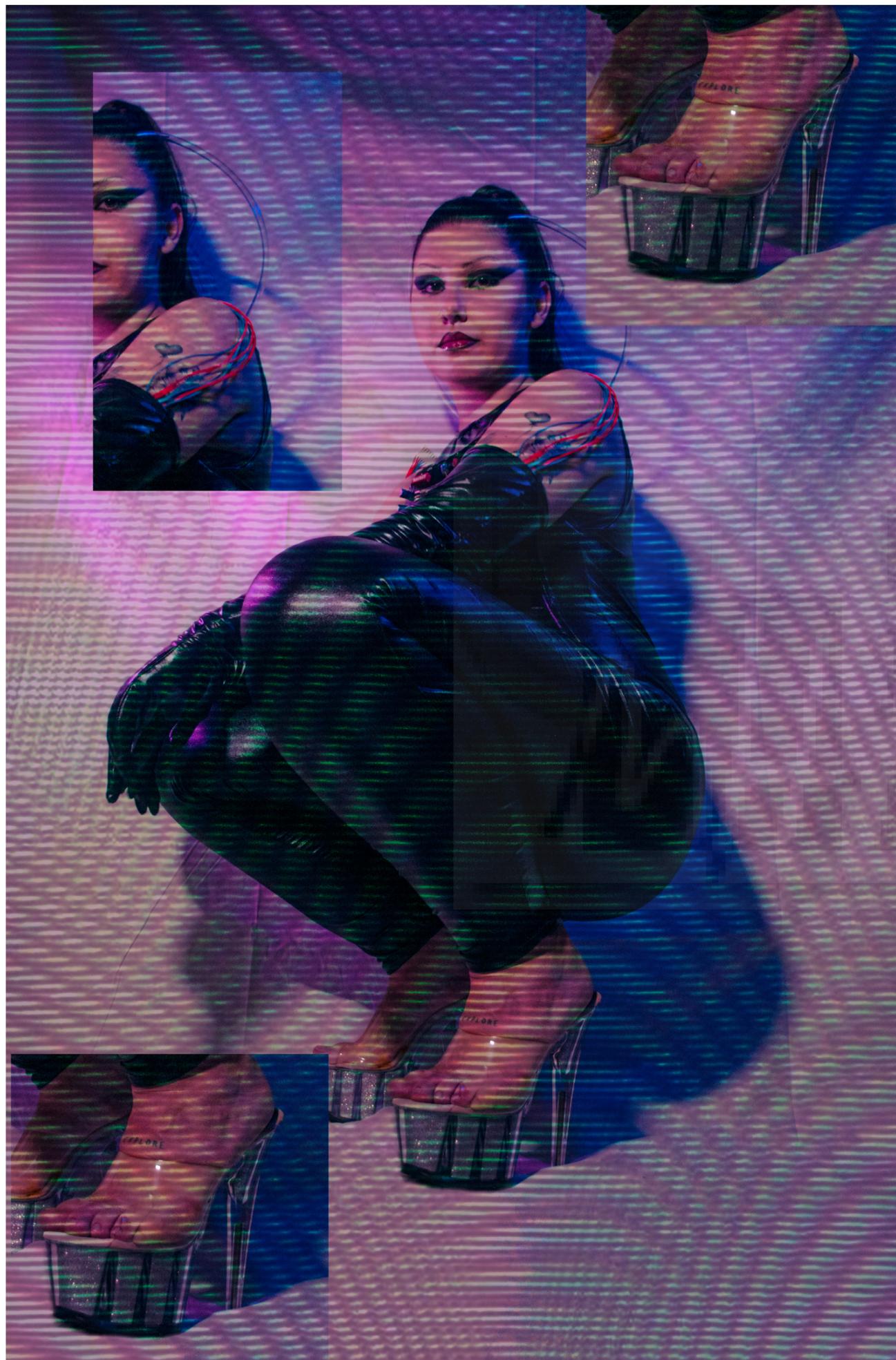


Fig 28. Belén Hernández (2021) "Alter Ego", fotografía digital.

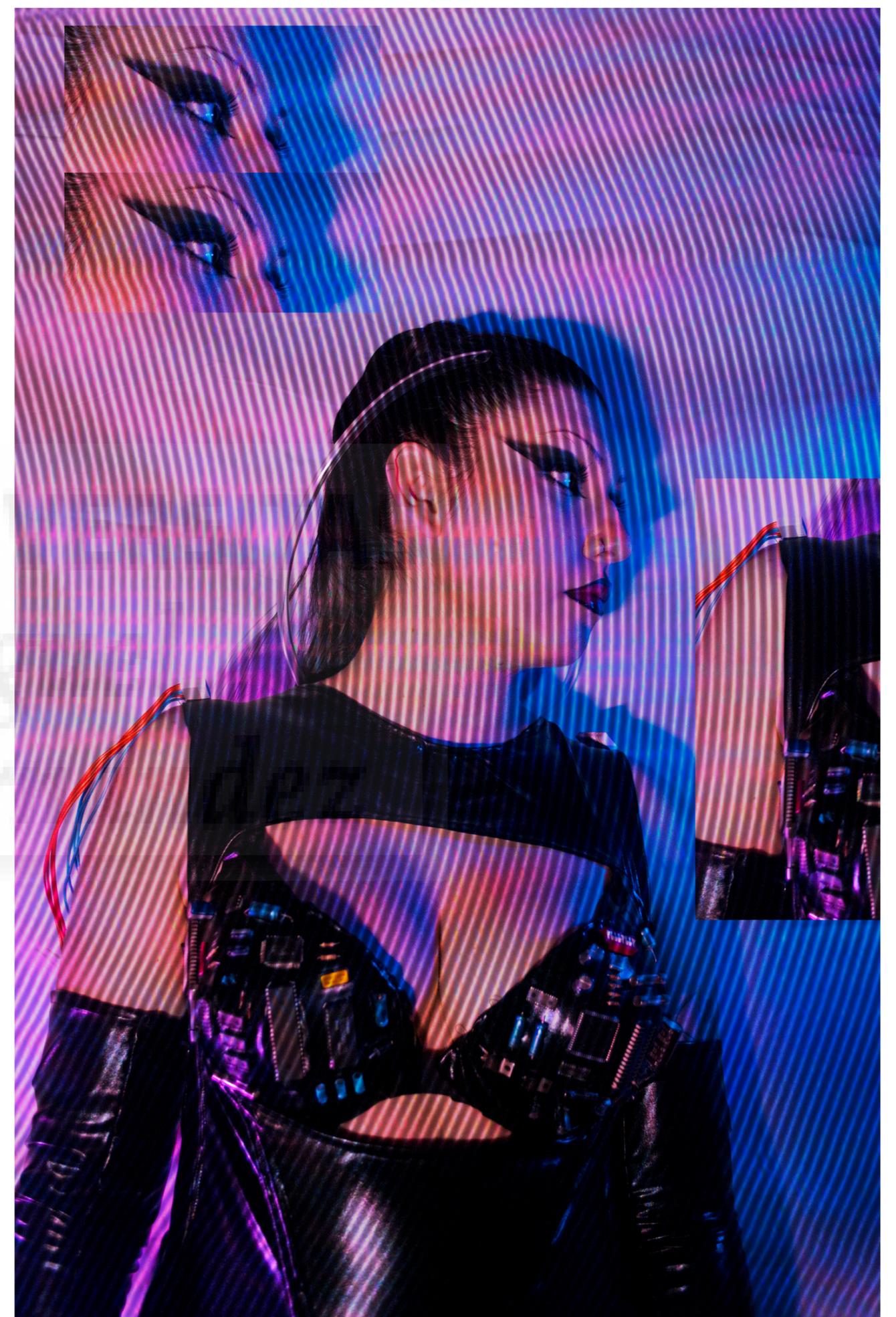


Fig 29. Belén Hernández (2021) "Alter Ego", fotografía digital.

# 6. BIBLIOGRAFÍA

## Libros:

- Warwick, Kevin. (2000) *Cyborg 1.0*. Wired, 8 (2). ISSN 1059-1028
- Damasio, Antonio. (2011) Entrevista publicada en Executive Excellence nº85 oct11.
- Damasio, Antonio. (2005) *En Busca de Spinoza: neurobiología de la emoción y los sentimientos*, Ediciones Destino, S.A.

## Referencias tomadas de internet:

- Rubio, Enrique.(2018), *Ciborg*. [en línea] URL: <https://enriquerubio.net/ciborg>
- Rodríguez, Antonio. (2019), *Alter ego: significado, ejemplos y cómo crearlo (Psicología)*, [en línea] URL: <https://www.lifeder.com/alter-ego/>
- Sinha, Sanchari. (2019), *Funciones del hipocampo* [en línea] URL: [https://www.news-medical.net/health/Hippocampus-Functions-\(Spanish\).aspx](https://www.news-medical.net/health/Hippocampus-Functions-(Spanish).aspx)



Fig 30. Belén Hernández (2021) "Alter Ego", fotografía digital.

# ANEXO DE IMÁGENES

-Fig 1. Rupert Sanders (2017) "Ghost in the Shell", 107 min, fotograma, medidas variables.

-Fig 2. Lynn Hershman Leeson. (1975) "Roberta's Construction Chart 1", archival digital print and dye transfer, 58.4 x 43.2 cm.

-Fig 3. Greg Dunn (2017). "Action Potential microetching" 22K gold handmade gilded microetchings 24" X 32" (framed dimensions 28" X 36", edition of 10)

-Fig 4, Orlan. (1991). Durante su cuarta cirugía, París.

-Fig 5. Boceto (descartado).

-Fig 6. Boceto (descartado).

-Fig 7. Boceto (descartado).

-Fig 8. Boceto final pieza *Alter Ego*.

-Fig 9. Boceto final pieza *Hunamidad*.

-Fig 10. Dibujo patrones pieza *Humanidad*.

-Fig 11. Dibujo patrones pieza *Alter Ego*.

-Fig 12. Proceso.

-Fig 13. Proceso

-Fig 14. Proceso

-Fig 15. Proceso.

-Fig 16. Placa base.

-Fig 17. Proceso.

-Fig 18. Fondo photoshop.

-Fig 19. Fondo photoshop.

-Fig 20. Fondo photoshop.

-Fig 22. Fondo photoshop.

-Fig 23. Belén Hernández (2021) "Humanidad", fotografía digital.

-Fig 24. Belén Hernández (2021) "Humanidad", fotografía digital.

-Fig 25. Belén Hernández (2021) "Humanidad", fotografía digital.

-Fig 26. Belén Hernández (2021) "Humanidad", fotografía digital.

-Fig 27. Belén Hernández (2021) "Alter Ego", fotografía digital.

-Fig 28. Belén Hernández (2021) "Alter Ego", fotografía digital.

-Fig 29. Belén Hernández (2021) "Alter Ego", fotografía digital.

-Fig 30. Belén Hernández (2021) "Alter Ego", fotografía digital.