

# El desenlace de un viaje. La expansión de las ciudades distópicas

Aarón Medina Rodríguez







Aarón Medina Rodríguez

Tutora: María Luisa Bajo Segura

Universidad de La Laguna

Facultad de Bellas Artes

Grado en Bellas Artes: Ilustración y Animación

Curso 2020 - 2021

# Agradecimientos

En primer lugar, debo agradecer a mi tutora, sin sus aportaciones y guías este proyecto no hubiera sido posible. También agradecer a mi compañera Sara Fernández y Alexia González, por sus aportaciones y apoyo durante el desarrollo de este proyecto.

## RESUMEN

Este documento es un viaje por ciudades imaginadas, urbes que son o que fueron, a través de la contaminación, la decadencia, y el inevitable fin de la sociedad actual si no se actúa al respecto. Partiendo de *Las ciudades imaginarias* de Ítalo Calvino, se realizan una serie de dibujos en acuarela que representan diferentes problemas sociales y medioambientales.

Estos problemas son descritos y especificados, junto con el proceso de realización de las obras plásticas.

**Palabras clave:** Ciudades, contaminación, abandono, ecosistema, hábitat, desechos, decadente, sostenibilidad, dibujo, acuarela.

## ABSTRACT

This document is a journey through imaginary cities, cities that are or were, through pollution, decadence, and the inevitable end of today's society if no action is taken. Starting from Ítalo Calvino's *The imaginary Cities*, a series of watercolor illustrations are made representing different social and environmental problems.

These problems are described and specified, together with the process of making the plastic works.

**Keywords:** Cities, pollution, abandonment, ecosystem, habitat, waste, decaying, sustainability, drawing, watercolors.



# Índice

1. Introducción	3
2. Justificación del tema	6
3. Objetivos	7
4. Metodología	8
5. Referencias conceptuales y artísticas	9
5.1. Las ciudades y sus entornos más críticos	10
5.2. La implicación de los textos en la construcción de las ciudades. Las referencias	14
5.3. Las urbes y sus significados. A través de imágenes y lecturas	18
5.4. Referencias artísticas	31
5.4.1. Referencia en la obra de arte	32
5.4.2. Otras referencias	33
5.5. Referencias propias	38

# Índice

6. Proceso creativo	43
6.1. Bocetos y conceptos clave	44
6.2. Las ciudades y sus nombres	45
6.3. Las ciudades y el color como expresión y evidencia	57
7. Temporalización	79
8. Conclusiones	80
9. Bibliografía y Webgrafía	82
10. Índice de imágenes	85
11. ANEXO. TFG. El desenlace de un viaje. La expansión de las ciudades distópicas	88

# 1. Introducción

Basado en una constante reinterpretación de la obra *Las ciudades invisibles* del escritor Ítalo Calvino, este trabajo se enfoca desde una visión antagónica entre las urbes reales e imaginarias; una mirada crítica que no elude los diversos compromisos que toma ante cada una de las imágenes que van a poblar el estudio. Las metrópolis reales, por presentar graves problemas, como es el del propio hábitat perdido en el rol de la habitabilidad al fallar sus propias estructuras como ciudad y, las imaginarias, por mantener y ofrecer ese mundo utópico que expresa desde lo imaginario su visión particular, valiendo como enlace para articular la investigación. Las primeras, tienen de común que van a estar marcadas por un invariable abandono, conviviendo entre marcos de contaminación, los desechos de las grandes urbes y el deterioro constante, provocando con ello graves fisuras en su propio ecosistema, aun cuando haya intentos de protagonizar inalcanzables soluciones y, que considero, en el mundo actual, están llegando demasiado tarde. Dentro de ese paralelismo confrontado, estas últimas serán representadas a través de elementos concretos, seleccionados críticamente y que van a definir por un lado una representación decadente, confluyendo en situaciones diversas producidas por la contaminación y los desechos; lo deprimente de una contextualización actual donde el marco sociológico y económico rozan sin lugar a duda situaciones límite. Este tono especulativo, abarca de una manera muy drástica y aborda en cierto sentido el modo de vida que estamos llevando a término, el espejo de una sociedad consumista, reflejo de su propia complejidad y angustia, la del hombre contemporáneo que se aferra constantemente a sus imaginarios, particulares o colectivos y, que conllevan, a una eterna lucha por pervivir entre su propio tiempo y su incertidumbre.



A partir de frases de la obra de Calvino, se van a suceder cada una de las imágenes: Los pozos de petróleo y su referencia a los mil pozos de las ciudades sutiles, la metrópoli de piedra gris de Fedora y el conjunto de fábricas que se alzan y cercan la ciudad, los suburbios oscuros y alcantarillados en las ciudades y los ojos, las ciudades vertederos, las urbes con torres superpuestas unas encima de otras, la contaminación lumínica... Todas ellas van a configurar la esencia del estudio.

En cierto sentido, es revalorizar la insignificancia del ser humano frente a la naturaleza y el universo, que es infinitamente superior. Un ser humano con la creencia de ser el rey del mundo y centro de un cosmos que se ha creado él mismo, pero que realmente aún no ha salido del parque infantil que llama hogar, y que poco a poco va destruyendo su entorno, entendiendo con ello las estructuras antropológicas de evolución y cultura de las que procede, las económicas de donde depende y se sitúa la base y configuración de la sociedad, y con ello el propio valor social de mantenimiento, sustentación y vivencia del individuo; en definitiva, una solidez que ha costado siglos de estabilidad y que ha dado su versión en el hombre contemporáneo tal como lo conocemos, un hombre disperso, que y al final del día sigue creyendo que es perfecto y lo tiene todo bajo control.

Por lo que el proceso a seguir en la creación de una serie de dibujos, objetivo y conclusión esencial del trabajo va a tratar de abordar toda una recopilación de información y documentación base, tanto de textos como de imágenes, esenciales para poder llevar a término el proyecto, añadido a todo ello, el compendio de narraciones que conviven de la manera más real con el mundo diario.

En consecuencia aquí, se indica que la obra literaria ya mencionada al principio de estas líneas es donde se origina el trabajo y, donde quedarán seleccionados numerosos elementos representativos de las diversas narraciones que componen la obra, y por lo que se abordará por un lado la primera parte de los bocetos alusivos al estudio conjuntamente con referencias externas que afiancen y ratifiquen las primeras premisas, en definitiva las imágenes de nuestra propia convivencia con el mundo actual; mientras que una segunda parte consistirá en seleccionar y evaluar elementos representativos y, como no significativos, de poblaciones reales con graves problemas de sostenibilidad. Por lo que, a partir de todo ello, considero que ciertos conceptos clave, se van a ir desarrollando por mediación de los dibujos que configuran la serie en cuestión, la realización de trece de un tamaño medio, llevados a término técnicamente con acuarela y tinta china.

## 2. Justificación del tema

Debido a los múltiples cambios y transformaciones tan drásticos y rápidos que se están sucediendo en ciertas secuencias repetitivas y comportamientos en los diferentes hechos muy significativos en nuestro mundo actual y las consecuencias tan brutales que estamos asistiendo como espectadores y, que no cobran ningún sentido a nuestro alrededor, somos conscientes de cómo las vertientes sociopolíticas y las diferencias tan acusadas económicamente entre los países, poco a poco van minando y precipitando a diario toda una construcción de valores éticos, morales y físicos; por lo que pienso que la justificación de este trabajo procede de intentar, por un lado analizar crudamente lo que estamos haciendo mal, entender que no hay vuelta atrás y, por otro, considerar que tenemos que plantearnos hacer algo para conservar una forma de vida, no tan tóxica para mantener el futuro de las nuevas generaciones.

Todo ello me preocupa y por ello he tomado este tema en consideración. La contaminación del aire, del suelo, del propio cielo y el deterioro medioambiental, cobran importancia en la actualidad por la amenaza cada vez más acusada de la pervivencia del hombre en el planeta. El ciudadano de a pie todavía no es lo suficientemente consciente de la gravedad de estos problemas, que ponen a la humanidad en jaque si no se actúa lo más pronto posible. Y la cuestión es, si no hacemos nada al respecto ¿Qué futuro es el que nos aguarda?

Por lo que esta cita, es una cita a un viaje, un viaje a lo vulnerable... al abandono y al tiempo, a los lugares vaciados, a la desertización, o a ese vacío infinito que puebla nuestra mirada ante una sociedad egocéntrica de sí misma, incapaz de entender sus propias acciones.



# 3. Objetivos

La intencionalidad de este trabajo ha sido plantear desde un prisma crítico, una nueva interpretación de la obra del autor Ítalo Calvino, así como los conocimientos y capacidades técnicas adquiridas a lo largo de la Carrera, en el Grado en Bellas Artes. Se pretende pues con este proyecto mostrar las competencias y las capacidades de afrontar una obra de mayor amplitud conceptual y técnica.

## Generales

- Realizar una obra artística con la calidad que requiere un TFG.
- Demostrar los conocimientos conceptuales y técnicos en la obra realizada.
- Utilizar coherentemente las técnicas mixtas en la obra.
- Organizar y desarrollar un proyecto académico correctamente.
- Conservar una narrativa contemporánea dentro de las obras.

## Específicos

- Realizar una crítica activa al malgasto de recursos y contaminación del entorno.
- Indagar en los efectos producidos por los problemas sociales derivados de la contaminación y la desertización.
- Explorar las consecuencias de la contaminación en los entornos urbanos y naturales vinculados a la urbe.
- Adquirir conocimientos adicionales acerca del tema desarrollado.
- Mantener un hilo conductor sobre los problemas tratados a través de las obras.

# 4. Metodología

En este apartado se explicará el procedimiento que se ha llevado a término para la realización del proyecto.

El trabajo se ha dividido en dos partes, una primera teórica que contextualiza el trabajo y que muestra la investigación llevada a cabo y la definición de las bases del proyecto, se justifica por la búsqueda de datos a través de la bibliografía, webgrafía y campo de imágenes, y una segunda en la que está presente el desarrollo del proyecto en cuestión, es decir, el proceso creativo, donde se recoge las primeras ideas, bocetos, y el procedimiento que se ha realizado para llevar la obra a término.

# 5. Referencias conceptuales y artísticas

A continuación se mostrará la colección de elementos que, tanto visuales como escritos, han tenido un gran peso en la elaboración de este proyecto, así como elementos conceptuales, artistas e ideas que se han propuesto como valor previo a la hora de realizar el estudio.

Las referencias se han seleccionado cuidadosamente debido a la importancia de estas para elaborar las ciudades a partir de frases de libro de Italo Calvino, y las urbes reales. Una fusión de metrópolis con la contaminación que no sería posible sin los elementos que aparecerán en los siguientes apartados.



# 5.1. Las ciudades y sus entornos más críticos

Desde un primer momento consideré que era importante investigar sobre las contaminaciones y sus tipos para abordar el proyecto de una manera adecuada.

La contaminación lumínica es producida por el uso excesivo, ineficiente e innecesario de luminarias. Esta es una de las formas de contaminación más extendidas con un crecimiento altamente acelerado. Tal como nos indica Ron Chepesiuk, *“La contaminación lumínica puede tener efectos adversos duraderos en la salud de los seres humanos, la flora y la fauna”*<sup>1</sup>. *“Los Ángeles en 1994, muchos residentes llamaron angustiados a los centros locales de emergencia para reportar que estaban viendo una extraña y "gigantesca nube plateada" en el cielo oscuro. Lo que en realidad estaban viendo -"por primera vez-" era la Vía Láctea, borrada desde hacía mucho tiempo por el resplandor del firmamento urbano”*<sup>2</sup>. Casos como este se vuelven más comunes cada día, el firmamento es olvidado, dejando tras de sí un color opaco ensuciado por las luces de la calle.

---

1. Chepesiuk, Ron. (2010). *Extrañando la oscuridad: los efectos de la contaminación lumínica sobre la salud*. Salud Pública de México, 52(5), pp. 469. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0036-36342010000500015&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342010000500015&lng=es&tlng=es)

2. Ibid. p 469

Es interesante la amplia explicación de los autores del libro *La contaminación del suelo* de Rodríguez y McLaughlin en relación a este tipo de contaminación “El término “contaminación del suelo” se refiere a la presencia en el suelo de un químico o una sustancia fuera de sitio y/o presente en una concentración más alta de lo normal que tiene efectos adversos sobre cualquier organismo al que no están destinados”<sup>3</sup>. Esta contaminación es producida por verter residuos y desechos agrícolas, industriales, urbanos y domésticos en el suelo, unos desperdicios que contienen diversos y altos niveles químicos lo afectan negativamente al terreno. Jiménez y Acosta en su libro *Introducción a la contaminación de suelos* nos explican la situación tan crítica y comprometedor que implican estos en todo el subsuelo y que afectan notablemente no solo a nuestro hábitat, también directamente a nuestra fuente alimentaria, dicen así: “Cuando un contaminante entra en el suelo puede ser neutralizado, degradado, adsorbido, complejoado o precipitado. Su salida del suelo puede realizarse por volatilización, extracción en las cosechas, drenaje o erosión”<sup>4</sup>; por lo que en el efecto de las cosechas es demoledor, reflejándolo extraordinariamente bien Rodríguez y McLaughlin “En algunas partes de China se cultivan granos en suelos contaminados con metales pesados y a menudo sucede que los granos producidos en estas tierras se contaminen a su vez con esos metales”<sup>5</sup>. Este es uno de los efectos adversos de la contaminación del suelo, alimentos que no pueden ser consumidos y son desechados nuevamente, aumentando la generación de desechos y ocasionando otros problemas adicionales.

---

3. Rodríguez-Eugenio, N., McLaughlin, M. y Pennock, D. 2019. *La contaminación del suelo: una realidad oculta!* Roma, FAO. p. VI

4. Jiménez Ballesta, R., & Acosta Avilés, José Alberto. (2017). *Introducción a la contaminación de suelos*. Madrid: Mundi-Prensa. p. 9

5. Rodríguez-Eugenio, N., McLaughlin, M. y Pennock, D. 2019. *La contaminación del suelo: una realidad oculta!* Roma, FAO. p. 49

Mientras que otros investigadores como Ruiz, T. y Febles, G. participan de una exposición sumamente drástica en torno a la desertización, indicando “*La desertificación es el proceso de degradación de las tierras en zonas áridas, semiáridas y subhúmedas secas. Es un proceso gradual de pérdidas de productividad del suelo y de reducción de cubierta vegetal por el efecto de las actividades humanas [...] con importantes implicaciones sobre la economía, la sociedad y el medio ambiente*”<sup>6</sup>. Este es un efecto secundario de la contaminación del suelo, que degrada la tierra, sumado a la sequía y falta de agua, debido a los gases de efecto invernadero, que aumentan la temperatura en el planeta. Estos gases de efecto invernadero son producidos por la emisión de diversos gases “*óxido nitroso (N<sub>2</sub>O), dióxido de carbono (CO<sub>2</sub>) y metano (CH<sub>4</sub>), los cuales son considerados como los principales gases de efecto invernadero[...]. Estos gases de efecto invernadero (GEI) representan menos del 1% de la atmósfera, pero este pequeño porcentaje es suficiente para producir un efecto invernadero natural que puede mantener el planeta unos 30 °C más caliente que en su ausencia y es esencial para la vida*”<sup>7</sup>. “*Al usar combustibles fósiles se tienen como subproductos las emisiones de Gases de Efecto Invernadero (GEI), causantes de los cambios climáticos*”<sup>8</sup>. Llegando ciertamente a una de las conclusiones más demoledoras, como son que las fuentes de energía no renovables tienen un elevado impacto en la atmósfera, debido a los gases emitidos, esto hace un efecto dominó, aumentan las temperaturas por el aumento de CO<sub>2</sub>, ocurren más sequías debido a la temperatura más elevada, y el suelo acaba siendo dañado.

---

6. Ruiz, T. y Febles, G. y (2004), “*La desertificación y la sequía en el mundo.*” Avances en Investigación Agropecuaria, Vol. 8, núm.2, p. 2. ISSN: 0188-7890. Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83780201>

7. Mendoza de Armas, César y Jiménez Narváez, Gustavo y (2017), “*Relación entre el efecto invernadero y el cambio climático desde la perspectiva del sector agrario.*” Revista Facultad Nacional de Agronomía - Medellín, Vol. 70, núm.2, p. 2. ISSN: 0304-2847. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179951188001>

8. Pérez, R. y Osal, W. (2019) «*Gases de efecto invernadero por generación de electricidad en usuarios no residenciales de Venezuela 2006-2017*», Publicaciones en Ciencias y Tecnología. Venezuela, 13(1), pp. 30-40. doi: 10.13140/RG.2.2.15226.64965

El almacenamiento de desechos se está convirtiendo en un grave problema, debido a las altas cantidades que se producen anualmente, las administraciones tienen complicaciones a la hora de darle un nuevo uso a los desperdicios generados. Algunas urbes tienen problemas a la hora de gestionar esos desechos<sup>9</sup>, como nos indica el investigador Gerardo Bernache, en algunos casos enterrándolos sin ser procesados, ni reciclados. Con ello también se señala que a nivel particular el reciclaje está aumentando<sup>10</sup>, aunque sigue siendo bajo para la alta producción de desechos, que acaban siendo enterrados o quemados, generando gases y dañando el suelo.

---

9. Bernache Pérez, Gerardo «*El confinamiento de la basura urbana y la contaminación de las fuentes de agua en México*» Revista de El Colegio de San Luis, ISSN-e 2007-8846, ISSN 1665-899X, N°. 4, 2012, p. 45. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4988794>

10. César Medardo Mayorga Abril, Luis Marcelo Mantilla Falcón, Mery Esperanza Ruiz Guajala, Carlos Fernando Meléndez Tamayo, (2016) «*Disposición de residuos sólidos en los hogares en la Ciudad de Ambato*», Ojeando la Agenda, ISSN 1989-6794, N°. 39, 2016. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5363012>

## 5.2. La implicación de los textos en la construcción de las ciudades. Las referencias

Ya se ha indicado previamente que otra de las bases fundamentales en donde va a girar la investigación, es el libro *Las ciudades invisibles* del escritor Ítalo Calvino, donde sus utopías inalcanzables mantienen sus propuestas, siendo uno de los ejes y pieza central sobre la que se construye este proyecto. Un libro publicado en los años 70, que describe numerosas y variadas ciudades desde el punto de vista del viajero Marco Polo; donde el lector, puede encontrar numerosos fragmentos de conversaciones entre este y el rey de los tártaros Kublai Kan, donde además se añade una visión extra a los lugares descritos, aunque no son el eje central de la obra. Centrada en las variopintas ciudades, encajadas en 11 categorías diferentes divididas a lo largo del libro y expuestas de manera no lineal, sino mezcladas entre ellas. Las categorías pues son ciudades continuas, ciudades escondidas, ciudades sutiles, ciudades y el cielo, ciudades y el nombre, ciudades y la memoria, ciudades y los intercambios, ciudades y los muertos, ciudades y los ojos, y ciudades y los signos.

Todas las categorías mantienen el mismo hilo conector, pero tratadas de múltiples maneras, siendo ciudades imposibles la mayor parte de ellas.

Ítalo no profundiza demasiado en cada ciudad, por lo general es muy breve, lo justo para plantear el concepto especial de la urbe y algún detalle más. Deja que el lector saque sus propias conclusiones a partir de los matices que prioriza al describirlas, no hay un solo camino, cada ciudad tiene múltiples conclusiones.



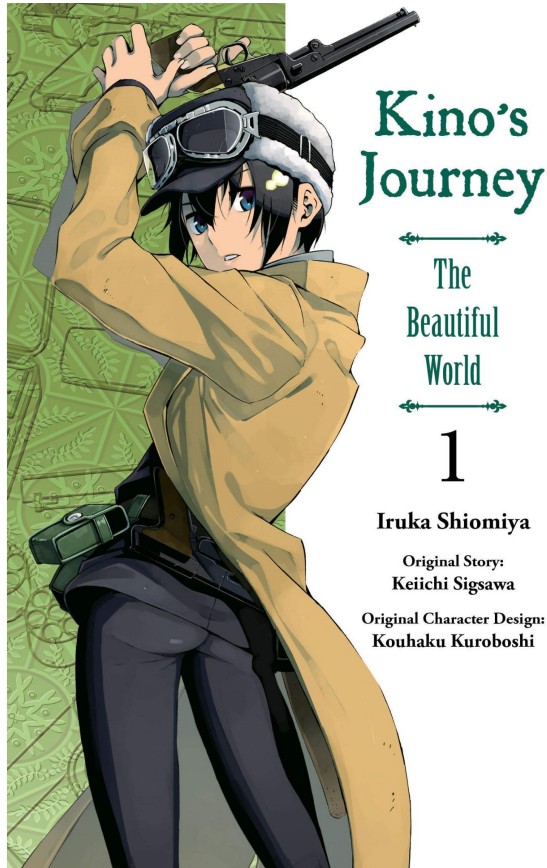


Fig. 1. Portada volumen 1 de Kino's Journey.

Otro de los textos que es importante citar, más cercano a las generaciones actuales y con un enfoque de interés es: Kino no Tabi: The Beautiful World, o Kino's Journey the Beautiful World una serie de novelas ligeras japonesas publicadas desde el año 2000 escritas por Keiichi Sigsawa estas siguen el viaje de la joven Kino y su motocicleta llamada Hermes, mientras exploran diferentes países, ciudades, bajo el concepto de que nunca pasan más de tres días en la misma metrópolis. Esta obra está más centrada en la protagonista y las historias de las personas que viven en las urbes, trata también temas sociales, militares, religiosos, económicos y filosóficos de manera más profunda.

El mundo que encontramos en la serie es una mezcla de fantasía y realidad. Una premisa importante es que, durante las aventuras de Kino, se muestran diferentes estados de humor: tristeza, felicidad, dolor, violencia, decadencia, elementos imperfectos que hacen que el mundo sea bello.

Kino es un personaje con un protagonismo mucho mayor que Marco Polo en la obra de Ítalo Calvino, pero pese a ser más protagonista, sigue siendo un guía que está para acompañar al lector por ese mundo recreado por su autor, siendo un neutral en la mayoría de las ocasiones, así pues el lector puede sacar sus propias conclusiones acerca de cada ciudad y las circunstancias de esta.



Fig. 2. Portada volumen 1 de Majo no Tabitabi.

Majo no Tabitabi, o Wandering Witch: The Journey of Elaina es una serie de novelas ligeras japonesas publicadas desde el año 2016 escritas por Jougi Shiraishi, estas novelas igual que las de Kino's Journey, siguen el viaje de un protagonista en este caso Elaina, una bruja. El mundo de estas novelas mantiene una línea de fantasía y magia. En esta serie de manera contraria a las anteriores se vuelve a pasar por las mismas ciudades, pero por puntos de vista de diferentes personajes que van siendo recurrentes a lo largo de la historia. La aventura comenzó debido a que Elaina inspirada por un libro de aventuras que narraba múltiples poblaciones, decidió embarcarse a explorar el mundo también.

En la narración de las diferentes culturas, ciudades, es igual que las dos obras mencionadas anteriormente, una amplia variedad de escenarios, los temas no son tan profundos como los de Kino's Journey, pero trata temas sociales y filosóficos igualmente. Elaina en comparación a los protagonistas de las otras dos obras, es un personaje central que en ocasiones tiene la misma o mayor importancia que la ciudad tratada.

Elaina es una viajera, una simple observadora del viaje, no es un personaje ajeno como Marco Polo, ni una guía como Kino, es un personaje mucho más partícipe de lo que sucede en cada urbe, y en múltiples ocasiones tiene un rol central a la hora de que se desarrollan los sucesos en cada una de ellas. Las conclusiones que saca el lector no son tan variadas y diferentes como en las obras anteriores.

Pero volviendo a *Las ciudades invisibles* de Ítalo Calvino, pues se marca como obra central en el trabajo, en cierto sentido se reaviva un movimiento literario sobre las ciudades como elemento central de la historia, que se ha desarrollado y evolucionado con el tiempo, facilitando al lector adentrarse en las nuevas obras de manera más fácil, debido a la rápida conexión con un protagonista que te da la mano y facilita el ingreso a un vasto mundo, que siempre es diferente de un capítulo a otro.

Aunque con cada nueva versión se pierde un poco del concepto original de las ciudades como elemento principal con el que tratar diferentes temas de importancia, se ha simplificado de manera que tiende usar elementos de otros géneros populares para facilitar la entrada a nuevos lectores pero perdiendo profundidad y relevancia en sus temas.

## 5.3. Las urbes y sus significados. A través de imágenes y lecturas

Una de las premisas fundamentales para llevar a término el proyecto, ha sido tomar ciertas referencias con las que se va a trabajar, en este caso, los textos, unos textos determinados con una intencionalidad extremadamente clara, que van a ser esenciales principalmente por mantener una línea directa que vehicule el trabajo y, también, por sustentar un trazado de afinidad y confrontación, donde lo antagónico se especula como origen de la obra final y con ello a la práctica pérdida del valor de lo utópico. Por lo que, desde aquí, se indica que los textos seleccionados y que se toman en consideración como mejor opción implicada bajo nuestra consideración, ha sido la selección previa de urbes de interés del libro de Calvino *Las ciudades invisibles*, para seguidamente cuestionar el contenido y confrontarlo en la obra final.

Pero también hay que señalar el amplio campo de las imágenes que van a protagonizar las referencias visuales. Por lo que como labor de campo se seleccionan aquellas que más posibilidades tienen dentro del perfil con el que se va a trabajar, por lo tanto, quedan abiertas las dos fuentes de selección que fundamentan el trabajo. Por un lado, las ciudades elegidas de Ítalo Calvino, y el texto reseñado y, por otro, las imágenes a través de variadas fotografías que recogen todo un contexto visual de entornos vulnerados bajo la presión de la contaminación, desertización, el deterioro, etc., todas ellas quedan recogidas a continuación.



**Olinda, las ciudades escondidas 1**, a partir de la frase “*busca con atención puede encontrar en alguna parte*”<sup>11</sup>, surgió la idea de realizar una parte verde y limpia, en una metrópolis ensombrecida por los edificios, similar a Central Park en New York. Un santuario, un remanso de paz, tranquilidad y vegetación en una ciudad acelerada, ruidosa y contaminada. Todo ello provino de ciertas informaciones visuales, fotografías que dejaban claramente ver el colapso de las ciudades y el poco espacio verde fuera de esta zona. En las inmediaciones del parque solo hay rascacielos, edificios por doquier, un paisaje de asfalto y hormigón. La urbe ha absorbido a la naturaleza y lo único que queda de esta es una urbe gris y parques cercados como el que muestra la fotografía.



Fig. 3. Vista aérea de Central Park en New York.



Fig. 4. Vista cenital de Central Park en New York.

11. Calvino, I., (1996). *Las ciudades invisibles* (4a ed., Siruela Bolsillo ; 13). Madrid: Siruela.

**Zirma, las ciudades y los signos 2**, a partir del concepto “*un negro ciego que grita en la multitud*”<sup>12</sup> surgió la idea de rascacielos alrededor de una figura central, una niña con grandes signos de vulnerabilidad social y económica. Esta idea venía de Little Nightmare 2, donde hay una gran torre amenazante rodeada de edificios a lo lejos, adapté esa idea al concepto tratado, y pensé en la infancia, una de las franjas de edad más desprotegida, una niña huérfana, refugiada, harapienta que es cegada por las luces de la gran ciudad, pero que no le dejan ver el cielo, un cielo sucio, perdido por la luz de la urbe. La ciudad de Las Vegas en Nevada donde no se puede ver ni una estrella en el cielo debido a la contaminación lumínica.



Fig.5. Torre de Little Nightmares 2.



Fig. 6. Las Vegas de noche.

---

12. Ibid. p. 13





Fig. 7. Pozos de petróleo.

**Isaura, las ciudades sutiles 1**, tras la simple frase “*mil pozos*”<sup>13</sup> vino la idea de un paisaje lleno de pozos de petróleo que desaparecen en el horizonte. Imaginaba un entorno similar a las películas del viejo oeste, lleno de pozos de petróleo que se alzan en la distancia, sin que se vea ni un ápice de vida en todo el entorno, mostrando un paisaje inorgánico forjado por el ser humano.

---

13. Ibid. p. 14

**Maurilia, *Las ciudades y la memoria 5***, de “observar viejas tarjetas postales que la representan como era”<sup>14</sup> y junto a dos recientes referencias surgió la idea de muchas televisiones mostrando la ciudad en una tienda, pero todo alrededor con un aire oscuro y tenebroso, mientras en las tv se muestra todo perfecto. La primera referencia es una ilustración de 一色 (@issikiiiiiii) un artista japonés, donde hay una joven y múltiples televisiones y una de estas tiene un defecto, y la segunda referencia es una escena de *Little nightmares* donde hay varias televisiones en una tienda. La forma de focalizar esta frase tan sencilla como concepto inicial, se ha mantenido desde una base crítica, donde es muy visible que estamos viviendo una situación social enfermiza y la idea que veremos con posterioridad, se acerca en representar cómo los medios de comunicación acaban insensibilizando ante los problemas a nivel global, y estos terminan perdiendo la importancia convirtiéndose en cosas casuales del día a día.



Fig. 8. La joven y las televisiones.



Fig. 9. La tienda de televisiones.

14. Ibid. p. 18

**Fedora, *Las ciudades y el deseo 4***, a partir de “*metrópoli de piedra gris, hay un palacio de metal*”<sup>15</sup> apareció la idea de realizar un conjunto de fábricas que formaran una ciudad, con una estructura central. Se utilizó la figura central de Autodale como referencia para plantear la urbe. Imaginé algo similar a Silicon Valley mezclado con un polígono industrial, donde las fábricas estarían junto a las casas, y en el centro está esa figura principal imponente ante la urbe. Mi visión a la hora de plantearlo también estaba en esa esencia de ciudad contaminada extremadamente que no se puede ver el cielo ni la lejanía por las nubes de humo de las fábricas.



Fig. 10. La torre central de Autodale.

---

15. *Ibidem*.





Fig. 11. La ciudad apretada.

**Valdrada, Las ciudades y los ojos 1**, de la frase “*todas de galerías una sobre otra y calles altas que asoman al agua*”<sup>16</sup> surgieron dos planteamientos, uno de ellos sería una urbe pura que dejaría la sociedad caer sobre la otra ciudad, planteadas de manera espejo, como si el mundo estuviera invertido, como dos caras de una misma moneda.

Y el segundo planteamiento para esta metrópolis es una serie de túneles en una red de alcantarillados, unos suburbios oscuros bajo tierra, donde solo hay desechos. Inspirada en la ilustración de Astero (@asteroid\_ill), se realiza un alcantarillado vertical lleno de túneles que se conectan en varias direcciones, una ciudad subterránea.

---

16. Ibid. p. 26

**Clarice, Las ciudades y el nombre 4,** de “vaciada por las pestilencias [...] madrigueras hordas de supervivientes que como ratones hormigueaban movidos por la manía de hurgar y roer, también de arrebañar residuos y frangollar, como pájaros haciendo su nido”<sup>17</sup> a partir de esta frase surgieron dos posibles acercamientos a esta urbe, una versión de una ciudad vacía, saqueada, con carteles de falta de comida, o la versión que se eligió al final, un campo que estaba siendo gaseado por pesticidas, unos aviones que pasan y dejan un rastro tóxico detrás de ellos. Para esta ilustración me base en una ilustración propia anterior de donde se realizó un campo de trigo aunque, el utilizado, era para un concepto diferente.



Fig. 12. Campo de trigo fumigado por una avioneta.

---

17. Ibid. p. 47



Fig. 13. Campamento de refugiados.

**Perinzia, Las ciudades y el cielo 4**, de las frases “gentes diversas vinieron a poblarla”<sup>18</sup> y “En las calles y plazas de Perinzia hoy encuentras lisiados, enanos, jorobados, obesos, mujeres barbudas. Pero lo peor no se ve; gritos guturales suben desde los sótanos y los graneros, donde las familias esconden a los hijos de tres cabezas o seis piernas.”<sup>19</sup> surgió la idea de realizar una ciudad de refugiados, llena de tiendas de campaña, una nueva oportunidad. Una ciudad improvisada a partir de los que huyen de algo, guerras, hambruna, catástrofes, en esta ocasión se planteó en el desierto, un pueblo de refugiados que buscan tierras más fértiles, menos dañadas escapando de la la muerte y la miseria. Pese a que en esta ocasión se encuadre en este concepto que es el más cercano al tema tratado, los otros dos son de igual importancia en la actualidad, y son también dejados de lado, la gente que marcha en busca de una vida mejor huyendo de algo atroz, detrás del hecho de la huida, existen problemas mayores que están dañando al planeta directa o indirectamente.

---

18. Ibid. p. 61

19. Ibídem



**Ordos, la ciudad china en la que no vive nadie**<sup>20</sup>, una ciudad que fue construida para segundas y terceras viviendas<sup>21</sup>, pero debido a la naturaleza en ellas no hay población real en las urbes, son un plan de futuro para nueva población pero actualmente se muestran como un cementerio de hormigón completamente vacías. La idea era una calle deshabitada con todos los locales cerrados, y múltiples carteles de venta de propiedad. Esta urbe es un claro ejemplo de capitalismo desmedido que lleva a desperdiciar recursos en construir ciudades completas que no son habitadas por nadie.



Fig. 14. Avenida vacía.

20. Half as Interesting (23 jul 2020 ). *Why (Almost) Nobody Lives in China's \$161 Billion City* [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=mpYYOlooZQ4>

21. Evan. [PolyMatter] (20 mar 2021). *Housing — China's Reckoning (Part 2)* [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=EgVXRtq5EIg>



Fig. 15. Calle llena de basura.

**Zabbalín, la ciudad vertedero**, es una ciudad de un grupo egipcio que recolectan basura. Una urbe formada a partir de los desechos de otras ciudades, de las partes que nadie quiere y quedan olvidadas, perdidas en el tiempo. Una metrópolis que materializa la cantidad de basura, para poder regenerar una ciudad nueva. El tema de los desechos y los desperdicios son elementos que acaban dañando al entorno si no se actúa, destruyendo hábitats naturales y perjudicando al ecosistema.



**Kowloon, la ciudad amurallada**, era una urbe de Hong Kong que tenía una población superior a cuarenta mil personas<sup>22</sup> antes de ser demolida, donde las leyes eran laxas y las condiciones de vida inhumanas, y construyendo de manera precaria. Se utilizó la ilustración ELECTRIC CITY [02.07.19] de beeples, donde las ciudades son construidas en containers escalonados, por lo que este concepto se extrapolo al concepto de la urbe de Kowloon, donde se construía de manera precaria y arriesgada. La noción de una ciudad en una sola torre escalonada en bloques de diferentes tamaños unos encima de otros de manera superpuesta, sin ningún tipo de control. Esta metrópolis como varias del proyecto tratan el tema de las condiciones inhumanas provocadas por problemas medioambientales, en este caso Kowloon se construyó a partir de no tener leyes, esa libertad y descontrol de las personas acabó siendo su propia perdición, la metrópolis fue consumida por sus problemas. Kowloon es un claro ejemplo de los obstáculos si no se tiene un control y se actúa, al final los problemas serán mayores y acaban derrumbándose encima de uno, por más que se intente escape de ellos. La incertidumbre de la contaminación no se irá por mirar a otro lado, hay que actuar de alguna de las formas más comprometidas, pues sin esas actuaciones todos los problemas se acrecentarán de cara al futuro.

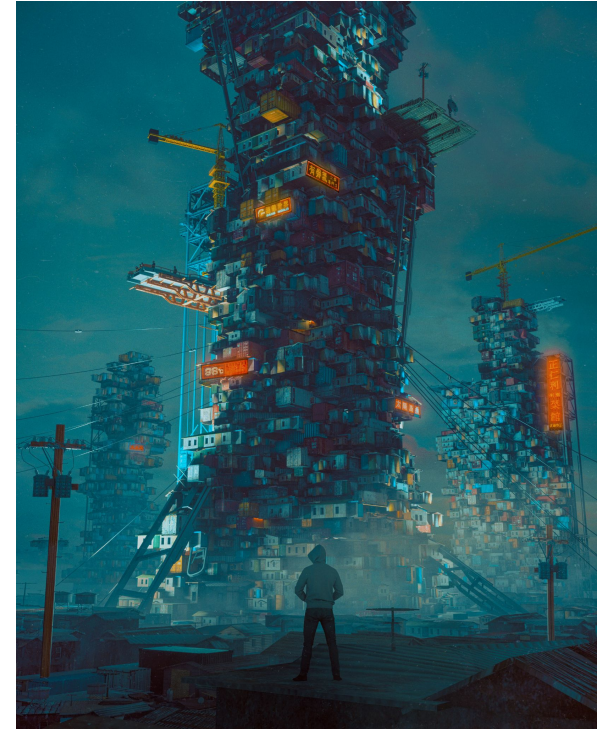


Fig. 16. Ciudad apilada.

---

22. GIRARD, G., LAMBOT, I., & GODDARD, C. (2011). *City of darkness: life in Kowloon Walled City*. pp. 208–11. Chiddingfold.

**Una ciudad sin noche**, el concepto para esta ciudad proviene de un trabajo anterior donde se trata la contaminación lumínica, de ahí surgió la idea de realizar ciudades en las que no se pueden ver las estrellas debido a la alta concentración de luces en la ciudad. Solo siendo visible el cielo nocturno ensuciado por las luces de la calle.

## 5.4. Referencias artísticas

En mayor medida los referentes artísticos en relación al tratamiento de la obra, de su discurso estético y compositivo, provienen ciertas referencias que vamos a encontrar primeramente en uno de los grandes artistas del siglo XIX, en esa definición grandiosa del hombre, el paisaje y el gran vacío que le rodea. En otro sentido por el tema tratado, van a significarse entre: mangas, series animadas y videojuegos, con un punto en común temático que abocan hacia lo decadente, el agotamiento de los recursos, el vaciado de las ciudades, o futuros distópicos.

## 5.4.1. Referencia en la obra de arte

Caspar David Friedrich, la referencia por excelencia en toda mi obra artística, paisajista del siglo XIX, Friedrich representa de manera magnífica el paisaje en composición con el ser humano. La premisa de la naturaleza como elemento de gran magnitud frente al hombre, es uno de los elementos principales de su obra, un concepto que ha quedado grabado como una constante en mi visión plástica. Como he indicado anteriormente, estas composiciones donde la insignificancia del ser humano es consciente frente a la naturaleza, al universo y al cosmos que es infinitamente superior, ha marcado el estilo de toda mi obra artística, donde se exagera esa premisa.



*El caminante sobre el mar de nubes de Caspar David Friedrich*



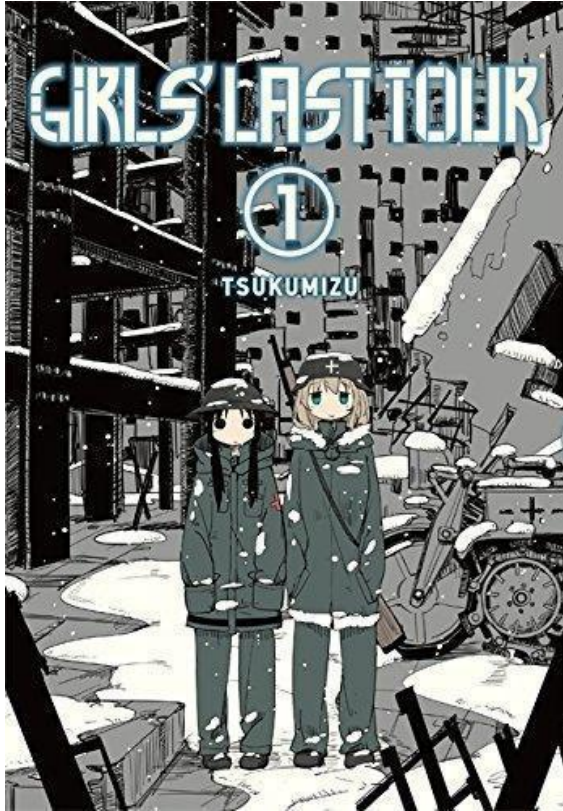


Fig. 17. Portada del primer volumen de Girl's Last Tour.

**Shōjo Shūmatsu Ryokō**, o como es reconocido en occidente **Girl's Last Tour**, es un manga de Tsukumizu acerca del viaje de dos jóvenes, que recorren los vestigios de una sociedad que fue destruida por las guerras. El espacio en esta obra es decadente, es una estrella iluminando por última vez, donde todos los elementos de una sociedad han dejado de funcionar, las ciudades están vacías, las fábricas no funcionan, y no queda nadie en el mundo, las ruinas se van desmoronando y desplomando lentamente. Los entornos ilustrados por Tsukumizu en esta obra, han facilitado la visualización y realización de las ciudades en decadencia de este proyecto.

**Autodale** la serie animada de David James Armsby, son un conjunto de cortos animados ambientados en un futuro distópico post apocalíptico, en una ciudad llamada Autodale. La sociedad es semejante al estereotipo de familia estadounidense de los años 20, pero controlada por robots y encerrada en unos muros. Todo el ambiente en los cortos es decadente y deprimente. Esta obra igual que la mencionada anteriormente *Girl's Last Tour*, ha facilitado enormemente la capacidad de poder generar las ciudades del proyecto.



Fig. 18. Máscara de habitante de Autodale



Fig. 19. Portada de Little Nightmares 2.

**Little Nightmares 2** es un videojuego de terror y puzles, ambientado en un mundo distópico y fantástico. El mundo se ve a través de unos niños pequeños que son perseguidos por los adultos, en esta secuela gran parte del juego transcurre en una ciudad donde la población es controlada mentalmente a través de las televisiones.



**Astero** es un artista japonés, realiza ilustraciones en digital de paisajes urbanos futuristas y decadentes, con algunas piezas estilo post apocalíptico. Su obra tiene la misma esencia que las obras de Caspar David Friedrich, las personas en menor importancia centrandó el paisaje natural, en este caso urbano, cubriendo gran parte de la obra.



Fig. 20. Ilustración de una ciudad en ruinas.



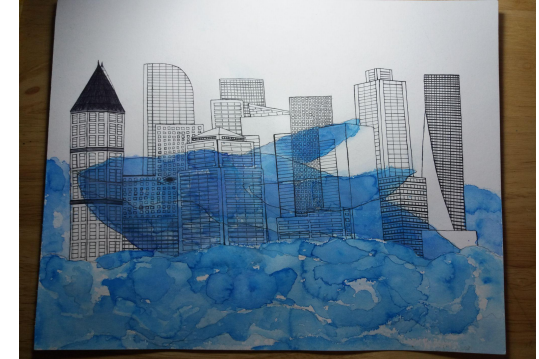
Fig. 21. Ilustración de una ciudad nevada.

**Eugenia Gonchrova**, también conocida como 6VCR, es una ilustradora rusa que realiza obras con ambientes decadentes y abandonados, ciudades y paisajes con esa estética brutalista rusa que la define. Las obras tienen un aura lúgubre, amenazante, que parece que algo no está bien.

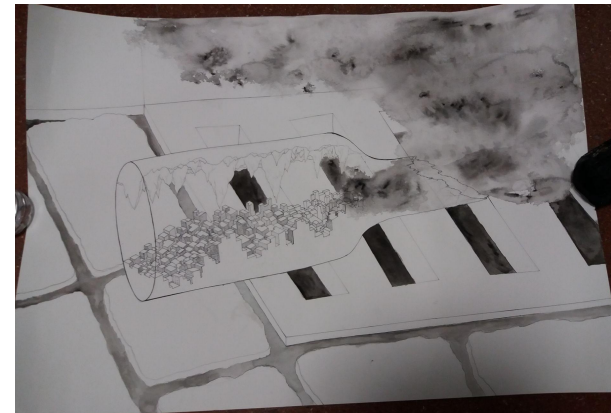
## 5.5. Referencias propias

En este apartado se mostrarán algunas de las obras propias que han ayudado al desarrollo del proyecto. La idea de este proyecto surgió en la asignatura de *Introducción a la creación artística*, donde se realizaron una serie de ciudades, dos de ellas ambientadas en una temática marina y la última en una de contaminación, donde la urbe es cercada sobre sí misma. Surgió ahí la idea de una ciudad encerrada en su propio mundo, concepto que se desarrolló de forma libre en cuatro pequeñas ilustraciones.

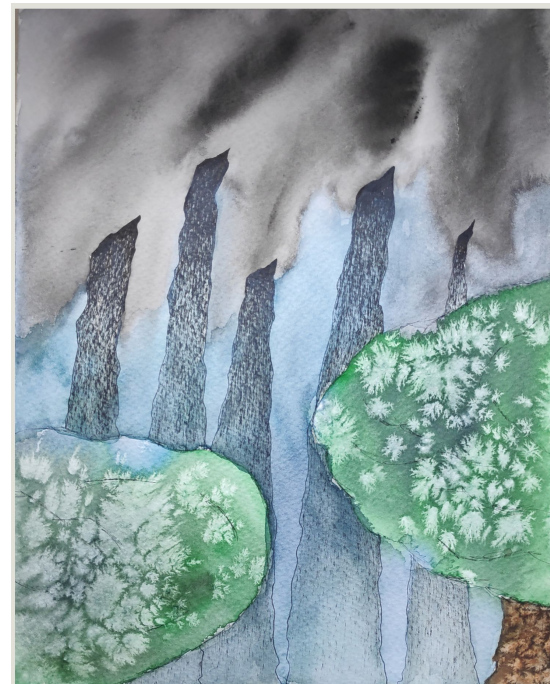
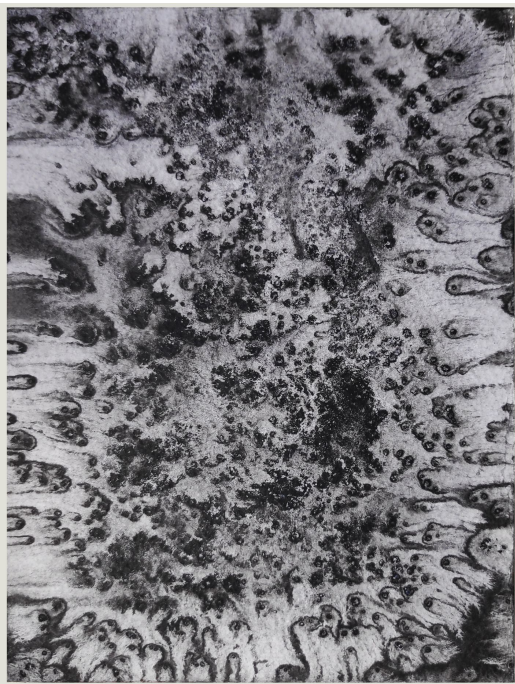
En la asignatura *Creación artística III*, se desarrollaron dos trabajos que ayudaron al desarrollo de este proyecto más directamente. El primero de ellos fue una serie de ilustraciones acerca de la contaminación y los problemas derivados de esta, y el segundo verso sobre *Las ciudades invisibles* de Ítalo Calvino, desembocando todo ello en la idea desarrollar las ciudades de Ítalo Calvino, con la premisa de las urbes contaminadas.



Ilustraciones de la asignatura *Introducción a la creación artística*

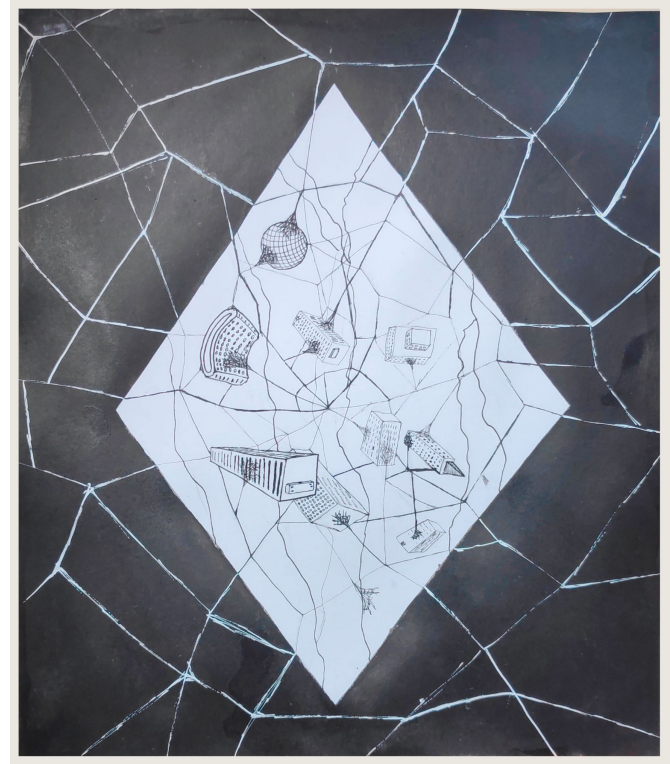
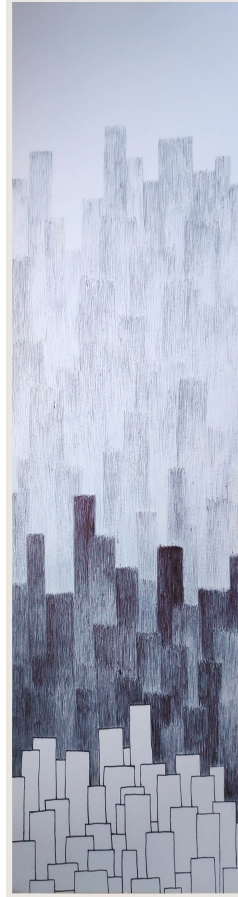
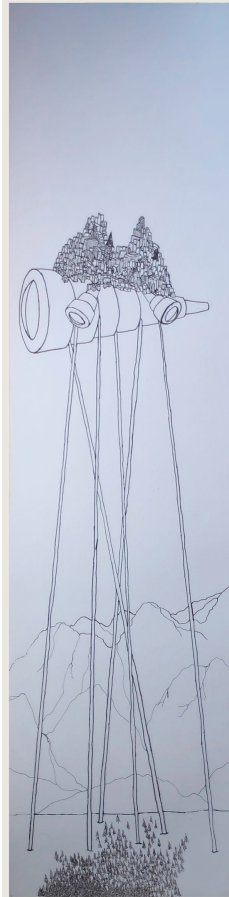
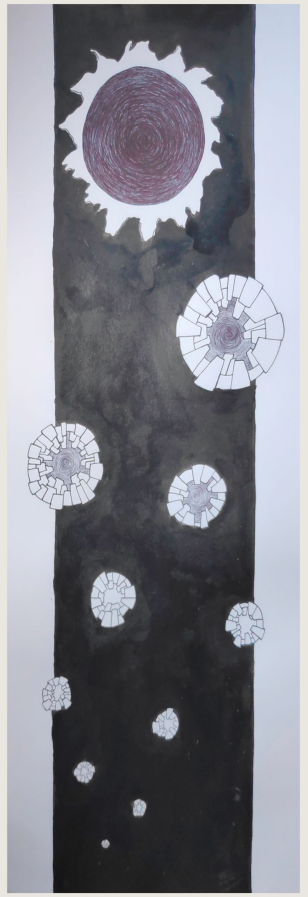




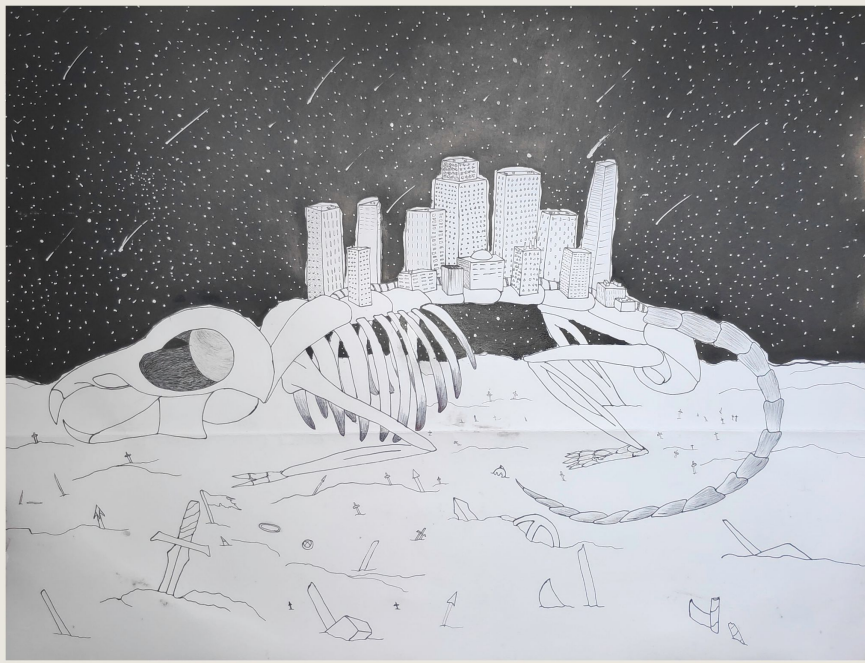


Ilustraciones de la asignatura *Creación artística III* sobre el mundo que nos rodea





Ilustraciones de la asignatura *Creación artística III* sobre el paisaje imaginado



Ilustraciones de la asignatura Creación artística III sobre el paisaje imaginado





Ilustración de la asignatura *Creación artística III* sobre la imagen recobrada



## 6. Proceso creativo

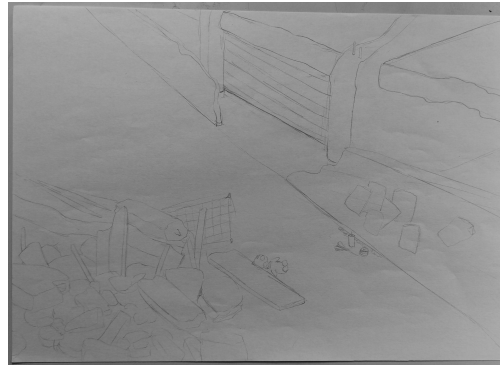
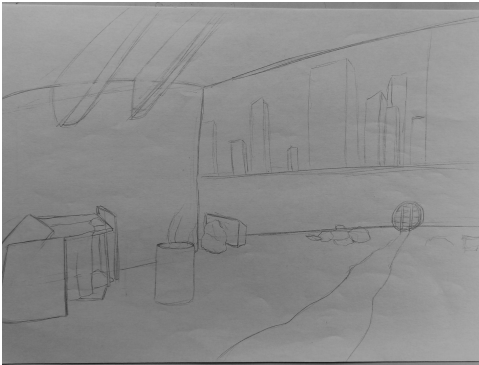
Como ya se dejó indicado en las primeras líneas de este trabajo, van a ser llevadas a término dieciséis dibujos en un tamaño A3, 29,7 x 42 cm, realizados técnicamente con acuarela y tinta china en un papel academia de gramaje 350 g/m<sup>2</sup>. Con estas especificaciones se pretende trabajar una línea negra de diferentes grosores, con manchas de acuarela y tinta china.

Cada una de las ciudades, llevan un concepto preciso. Las referencias fueron tomadas con anterioridad para desarrollar específicamente en cada una de las ciudades y en el propio proceso seguido.

# 6.1. Bocetos y conceptos clave

Desde un primer momento, no se realizaron bocetos de todas las palabras clave, solo de las que se tenía una idea interesante que pudiera ser desarrollada y estuviera conectada con el tema. Bocetos de tres ciudades fueron descartados en el proceso de selección, debido a que el interés compositivo no era tan elevado como en el resto de los planteamientos.

Cada ciudad se despliega ante nuestros ojos de diferente manera, por un lado, los textos que implican su dualidad en la forma de definirse sobre el papel y la zona más oscura, y más siniestra en una cita dual. En esta última se esconden los deterioros, las contaminaciones, la oscuridad, los grises que enturbian nuestro cosmos y los profundos orificios y socavones que van lesionando la estructura medular de la gran urbe. Por lo que a partir de aquí, iré tomando en consideración cada una de las ciudades elegidas de Ítalo Calvino, la frase seleccionada y su contrapunto junto con la respuesta plástica a todo ello.



*Bocetos descartados*

## 6.2. Las ciudades y sus nombres

**Olinda, las ciudades escondidas 1,** “busca con atención puede encontrar en alguna parte”<sup>23</sup> la idea era realizar un punto central libre de contaminación con un ambiente vegetal, y todo alrededor de ciudad, por ello para hacer la separación se decidió utilizar un lago, ya que le daría un toque más central y místico a esa isla verde apartada. Para los edificios se optó por realizar muchos edificios planos con variedades de tamaño y grosor de línea.



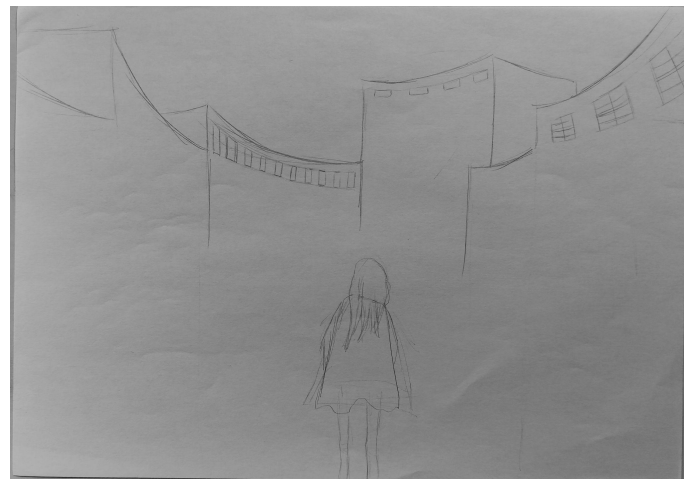
Boceto correspondiente a *Olinda*

---

23. Ibid. p. 22



**Zirma, las ciudades y los signos 2**, “*un negro ciego que grita en la multitud*”<sup>24</sup> esta ciudad tenía como referencia la torre de Little Nightmares 2, mezcle ese concepto de edificios altos con mi inspiración principal que son las obras de David Caspar Driedrich, donde habría una persona en primer plano en menor tamaño y la ciudad de fondo. Se realizaron dos pruebas y una versión en vertical mostraba mejor la magnitud de los edificios.



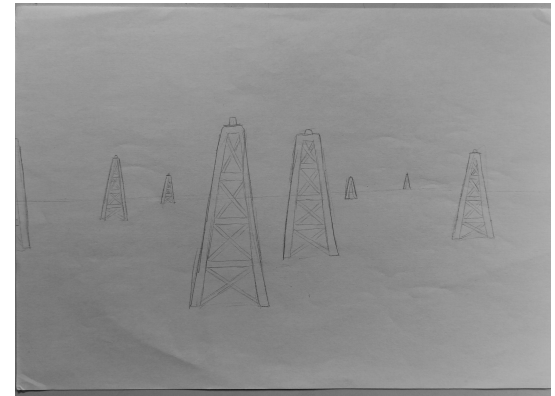
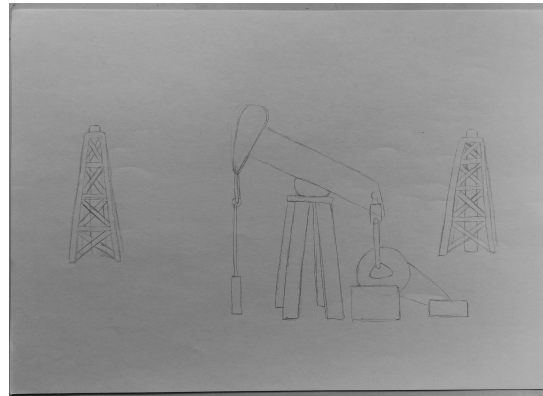
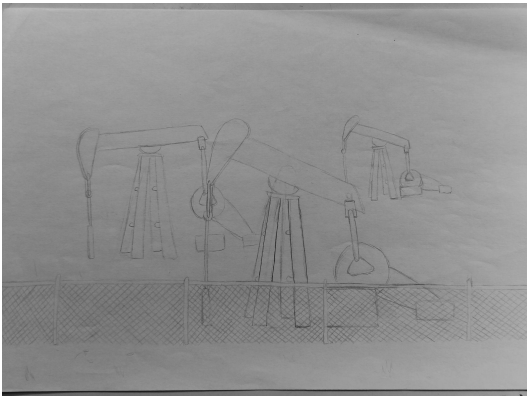
Bocetos correspondientes a *Zirma*

---

24. Ibid. p. 13



**Isaura, las ciudades sutiles 1**, “mil pozos”<sup>25</sup> a partir de esta frase se iba a realizar un paisaje lleno de pozos de petróleo. La primera versión tenía una valla y plantas muertas y múltiples pozos, la segunda eran múltiples pozos sin la valla, y en la tercera eran un único tipo de pozos y parecía encajar mejor, ya que la otra variedad de formas y tipos rompía ligeramente la escena.

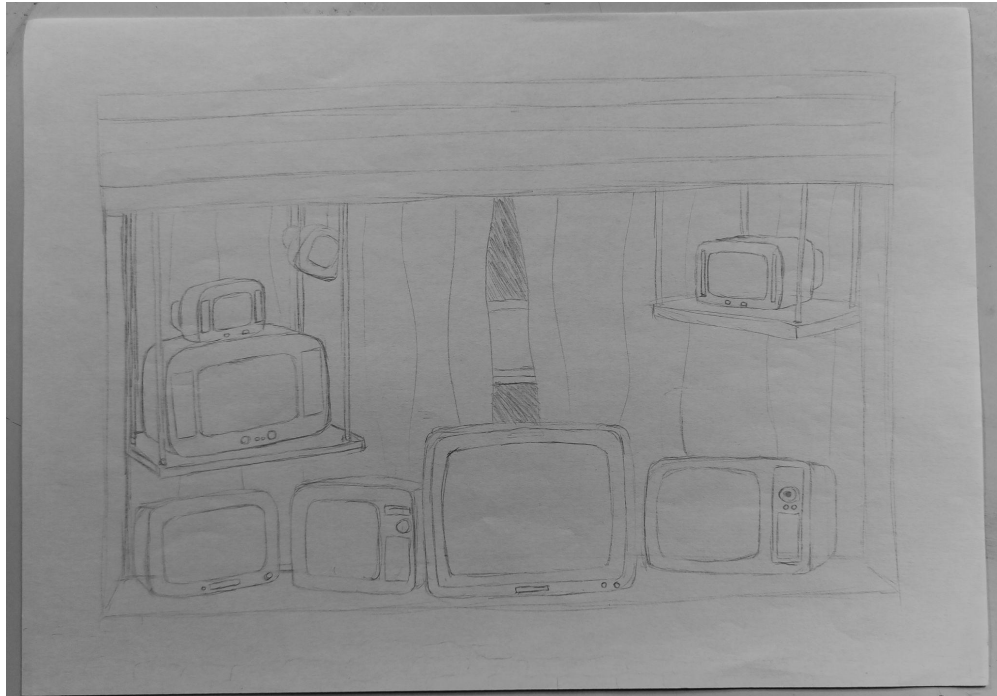


Bocetos correspondientes a *Isaura*

---

25.Ibid. p. 14

**Maurilia, Las ciudades y la memoria 5**, de la frase “*observar viejas tarjetas postales que la representan como era*”<sup>26</sup> y otras referencias se pretende realizar el escaparate de una tienda donde estarían múltiples televisiones, de varios tamaños.



Boceto correspondiente a *Maurilia*

---

26. Ibid. p. 18



Boceto correspondiente a *Fedora*

**Fedora, Las ciudades y el deseo**  
4, “metrópoli de piedra gris, hay un palacio de metal”<sup>27</sup> la idea era realizar un conjunto de fábricas que formaran una ciudad, con una estructura central. Para darle perspectiva se decidió colocar dos elementos más cercanos como son las terrazas que estaban en ambos lados, mucho más cerca, y a medida que se aleja los edificios más pequeños y mayor cantidad, mostrando así la magnitud de la ciudad.

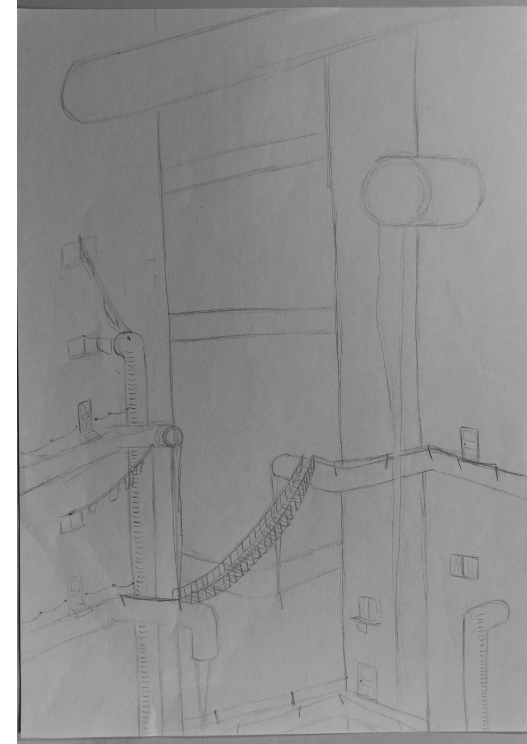
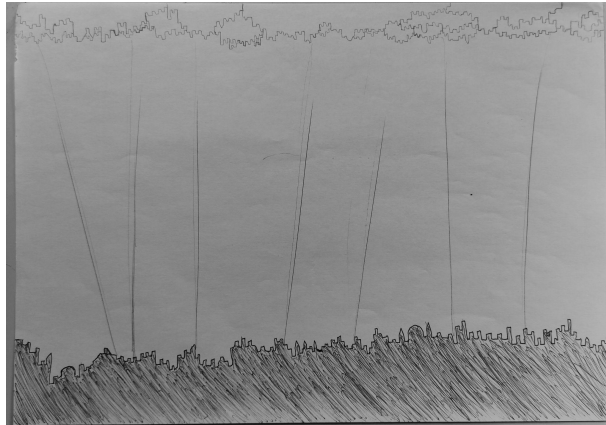
---

27. *Ibíd.*



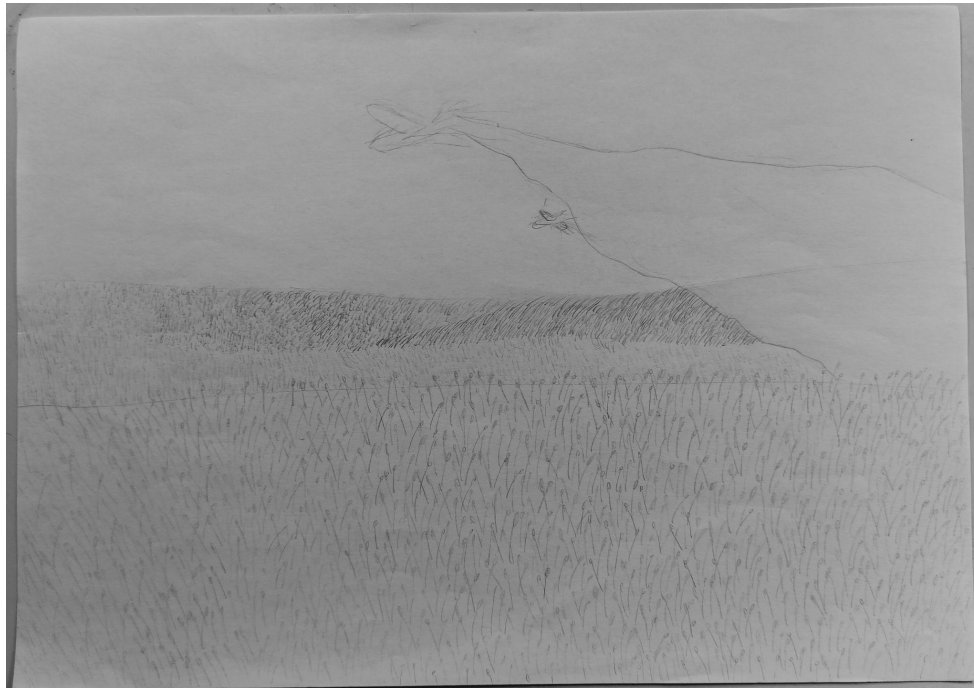
**Valdrada, Las ciudades y los ojos 1**, “todas de galerías una sobre otra y calles altas que asoman al agua”<sup>28</sup> y su doble planteamiento, con doble resolución. Una ciudad espejo con un gran goteo sobre una oscurecida, la ciudad superior estaría más detallada linealmente, mientras que la inferior tendrá mayor valor de mancha.

La otra resolución fue un alcantarillado vertical, para demostrar la amplitud del lugar, conectando múltiples secciones del alcantarillado, con varios puentes de cuerdas que unen partes con otras de manera precaria.



Bocetos correspondientes a Valdrada





Boceto correspondiente a *Clarice*

**Clarice, Las ciudades y el nombre 4**, “vacuada por las pestilencias [...] madrigueras hordas de supervivientes que como ratones hormigueaban movidos por la manía de hurgar y roer, también de arrebañar residuos y frangollar, como pájaros haciendo su nido”<sup>29</sup> la idea a partir de esta frase era realizar un campo de cultivo que estaba siendo gaseado por pesticidas. Se compuso el boceto ocupando los campos de trigo la mayor parte de la ilustración, dejando un apartado para ese gas que engullía el campo. Se hizo de varias formas para representar multitud de cultivos.

---

29. Ibid. p. 47.

### **Perinzia, Las ciudades y el cielo**

4, de las frases “*gentes diversas vinieron a poblarla*”<sup>30</sup> y “*En las calles y plazas de Perinzia hoy encuentras lisiados, enanos, jorobados, obesos, mujeres barbudas. Pero lo peor no se ve; gritos guturales suben desde los sótanos y los graneros, donde las familias esconden a los hijos de tres cabezas o seis piernas.*”<sup>31</sup> surgió la idea de realizar una ciudad de refugiados, llena de tiendas de campaña que se extienden hasta el horizonte. Se compuso en dos partes con tiendas de campaña y caminos de tierra separados por un camino central donde estaría la carretera.



Boceto correspondiente a Perinzia

---

30. Ibid. p. 61.

31. Ibidem.



Boceto correspondiente a *Ordos*

**Ordos, la ciudad china en la que no vive nadie**, una ciudad de segundas y terceras viviendas, completamente vacía. La idea era sencilla, representar una avenida de una ciudad que estuviera sin vida. Lo que llamamos hoy en día los lugares vaciados.

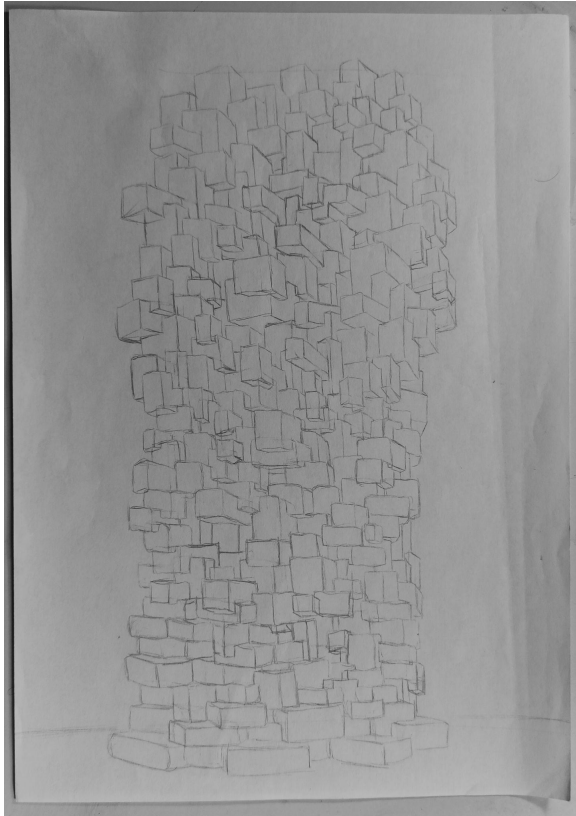


**Zabbalín, la ciudad vertedero,** la idea para esta ciudad de desechos era una calle llena de desechos y desperdicios, múltiples tipos de basura, en varios lados de una calle. En primer plano la mayoría de los elementos mientras que en la otra mitad una menor cantidad para no sobrecargar demasiado la composición.



Bocetos correspondientes a Zabbalín

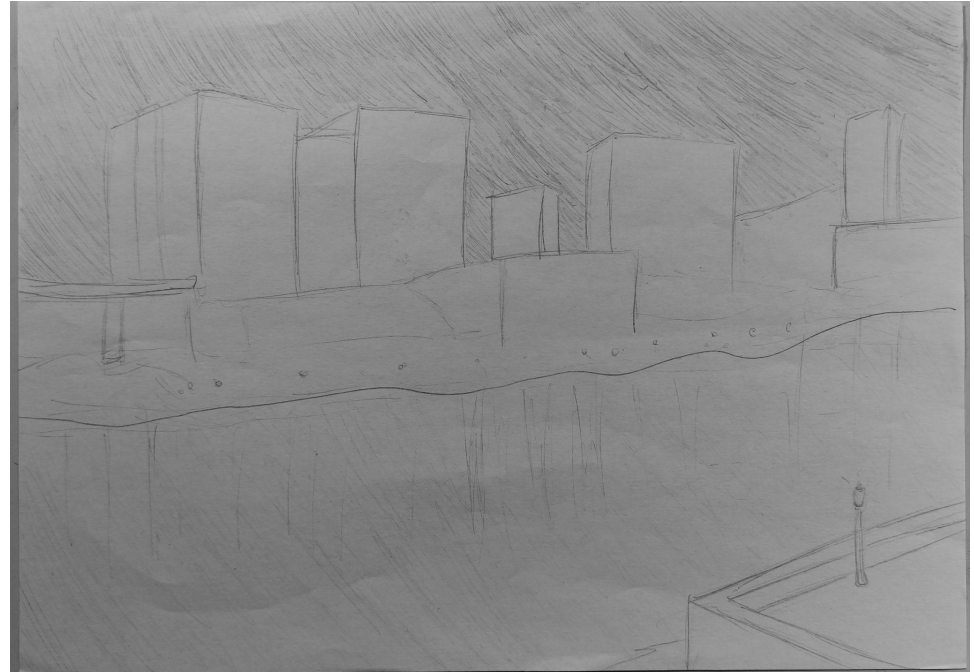




Boceto correspondiente a *Kowloon*

**Kowloon, la ciudad amurallada**, era una ciudad de Hong Kong donde las leyes eran laxas y las condiciones de vida eran inhumanas. La idea para esta ciudad era una gran torre de estructuras de manera precaria una encima de otra sin ningún control escalando verticalmente.

**Una ciudad sin noche**, la idea surgió a partir de la contaminación lumínica, ciudades en las que no se pueden ver las estrellas debido a la alta concentración de luces en la ciudad. El planteamiento era una ciudad en el fondo separada por una masa de agua de otra parte de la ciudad que estaría en una esquina, las luces de los edificios se proyectarán al cielo y al agua, ensuciando el resto de elementos.



Boceto correspondiente a *Una ciudad sin noche*

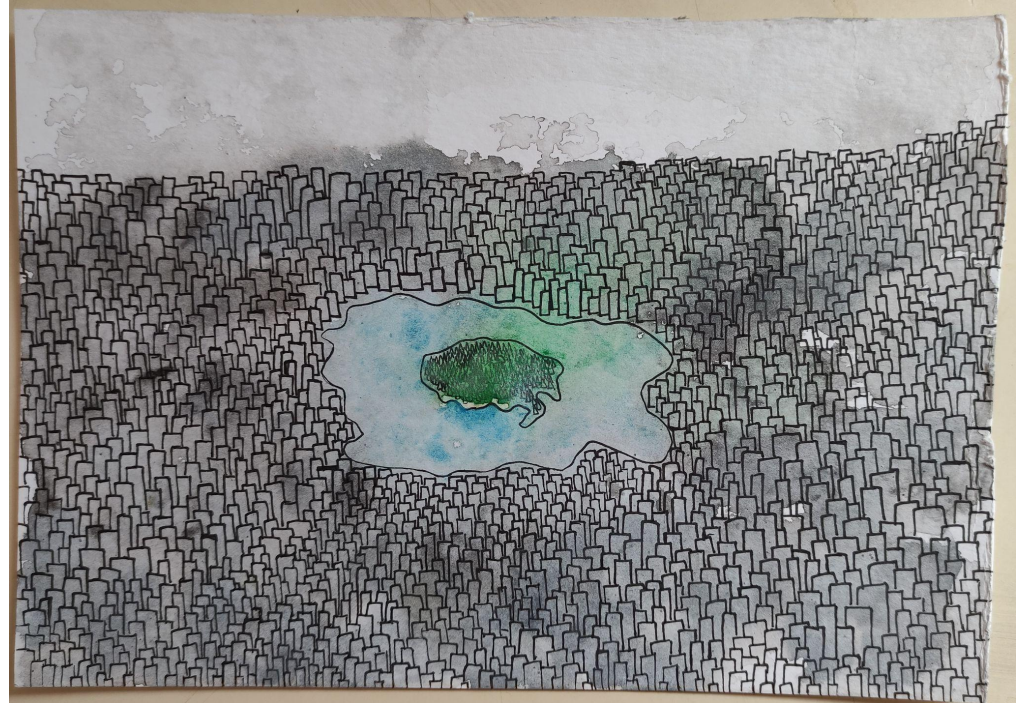
## 6.3. Las ciudades y el color como expresión y evidencia

Cada ciudad es diferente al fin y al cabo, por ello durante las pruebas a color se experimenta con diferentes juegos visuales entre la acuarela y la tinta china. Probando distintos acercamientos expresivos para las ciudades, desde tintas más libres a más recogidas. Tras realizar una prueba de cada una de ellas, se eligió el estilo que mejor resultado daba y se adaptó a las demás ciudades para mantener la conexión entre las obras. Siendo importante señalar que se ha tomado el color como significado y evidencia del propio tema.

A continuación van a ir apareciendo los bocetos realizados para cada una de las urbes y su correspondiente dibujo final, si bien es cierto que no se van a poner todas ellas, para evitar la repetición, pues todas las obras finales, se van a visualizar al final del estudio como compendio del resultado del TFG.

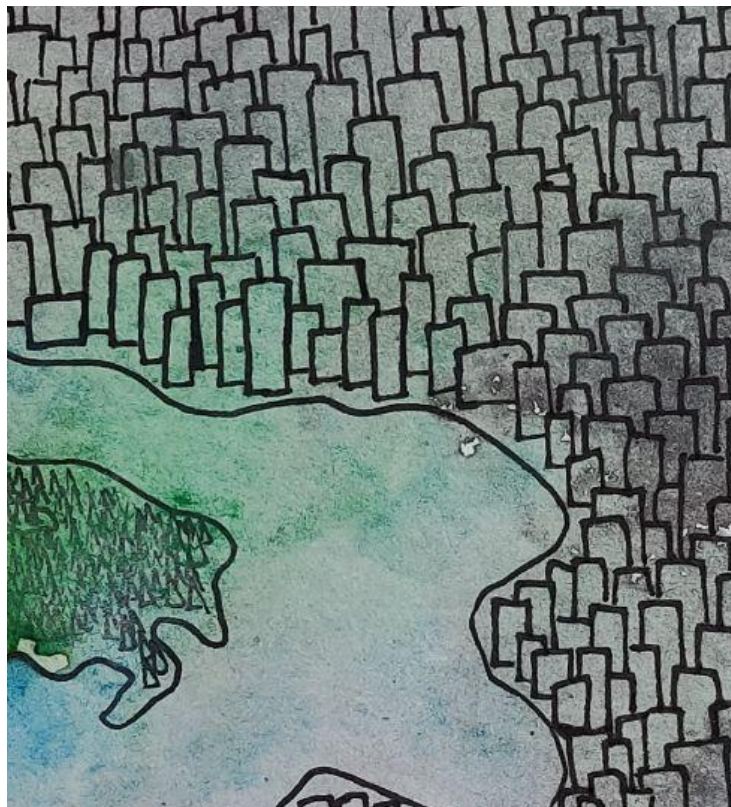


**Olinda**, el objetivo del color en esta ilustración es que ocupara de gris toda la ciudad, como si de humo se tratase. Este tono se entremezcla con el azul y el verde de la isla central, aunque manteniéndose en sus respectivas áreas. En la versión final se decidió descargar y aligerar algunas partes de gris para permitir que la ilustración respirara más, ya que acababa en la prueba ligeramente sobrecargada.



Prueba de color correspondiente a *Olinda*





Fragmentos de la prueba de color correspondiente a *Olinda*



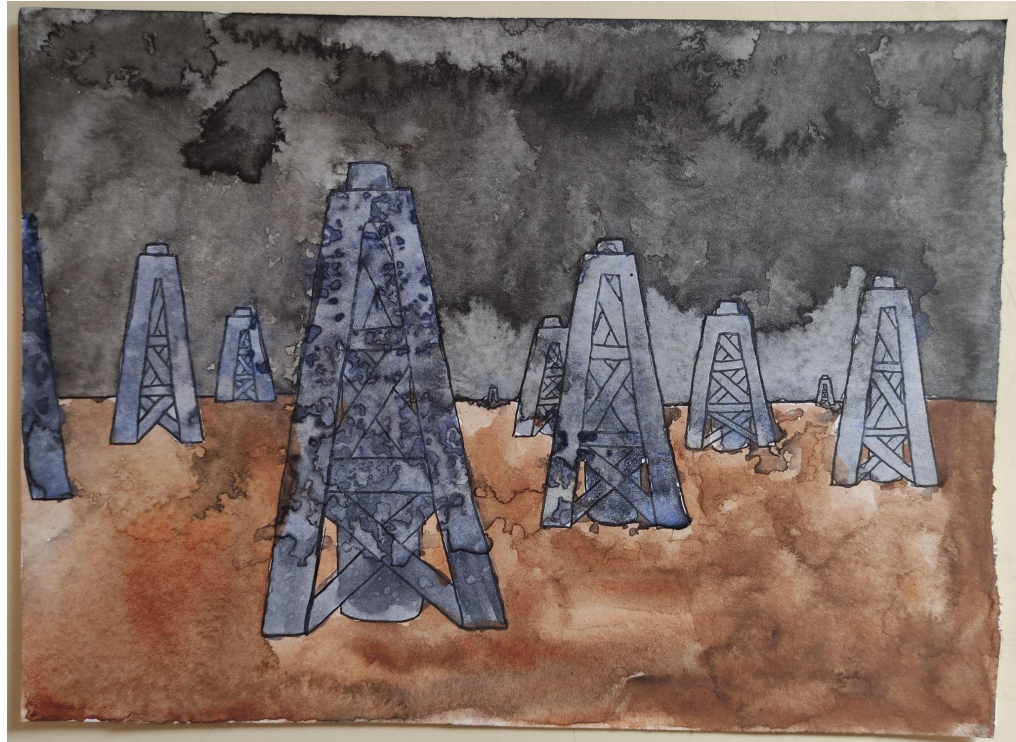
Prueba de color correspondiente a *Zirma*

**Zirma**, en esta ciudad se juega con cuatro elementos principales, el cielo completamente oscuro, los edificios iluminados, los edificios opacados en un tono oscuro cálido, y la niña sin color. En esta prueba cada elemento se mantiene en un perímetro y no se expande a los otros. Para la versión final se permitió que la mancha fuera más libre, ya que el resultado de esta prueba era demasiado diferente a la mayoría.

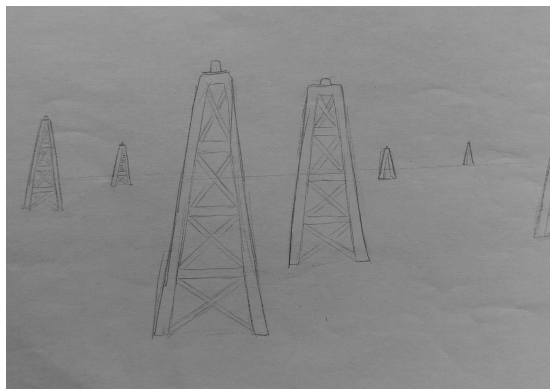


**Isaura**, para el color originalmente se plantearon tonos negros muy puros, pero eso acabaría absorbiendo la línea y esta se perdía, por lo que se optó por un cielo lleno de humo de las máquinas, de petróleo, y un suelo desértico a causa de estas, sin vida alguna.

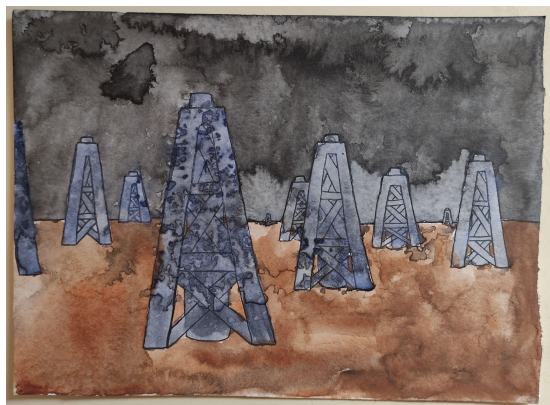
Para esta urbe se realizan múltiples bocetos, a partir de seleccionar uno de ellos, se elabora una versión en acuarela. Tras esta prueba, se considera el mejor procedimiento y se ejecuta en la versión definitiva. En esta se eliminaron los tonos azules y grises, y se optó por una mancha negra libre, focalizada en los pozos de petróleo.



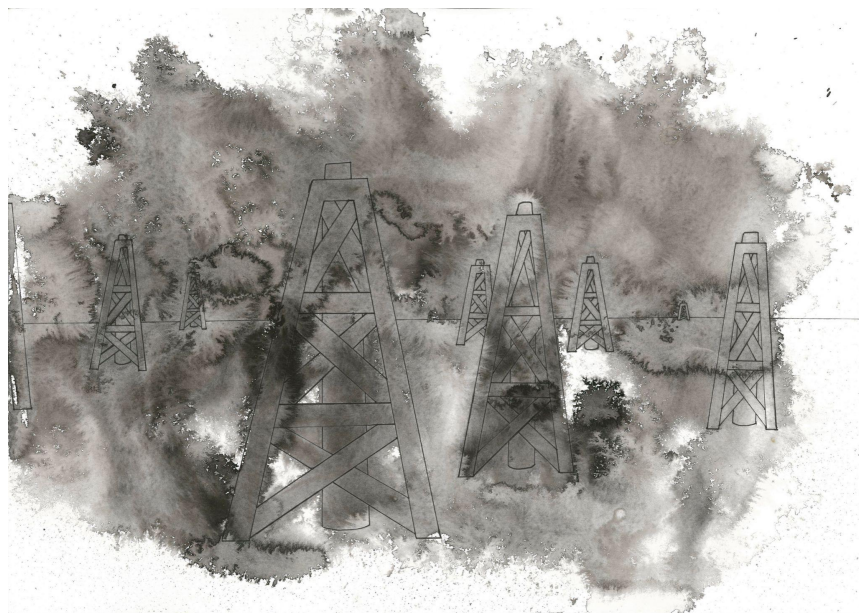
Prueba de color correspondiente a *Isaura*



Fragmento del boceto correspondiente a *Isaura*

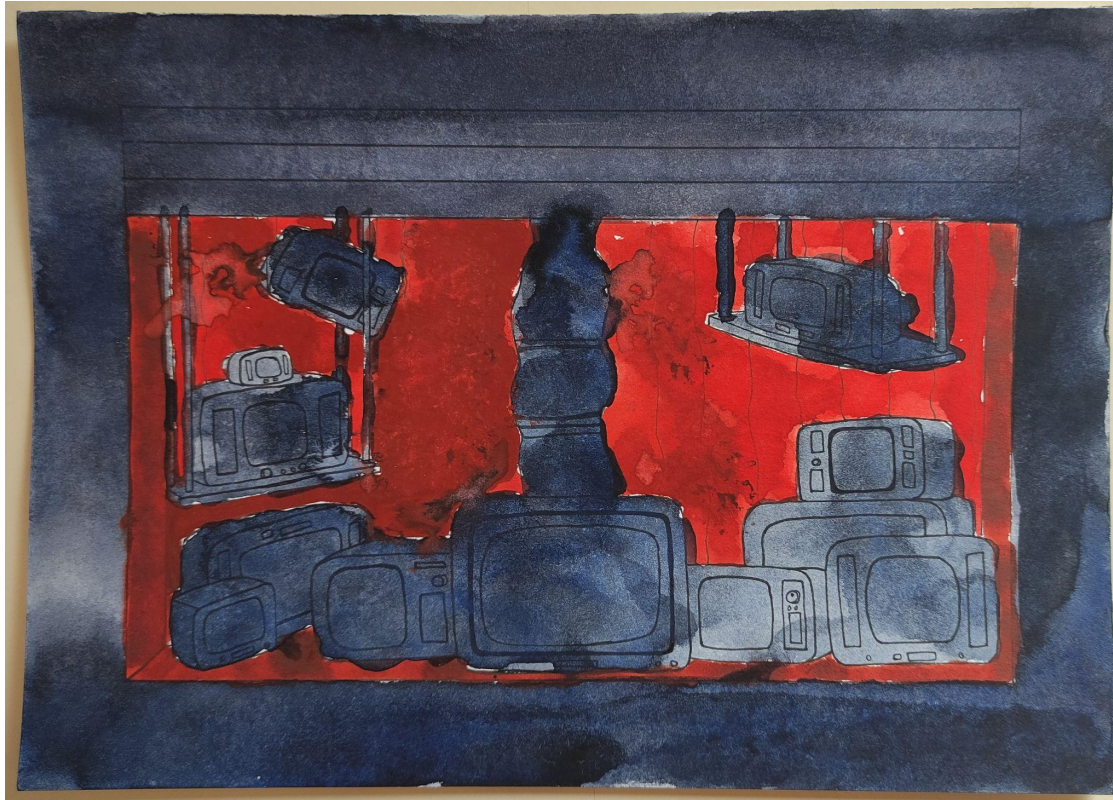


Prueba de color correspondiente a *Isaura*



Definitivo correspondiente a *Isaura*

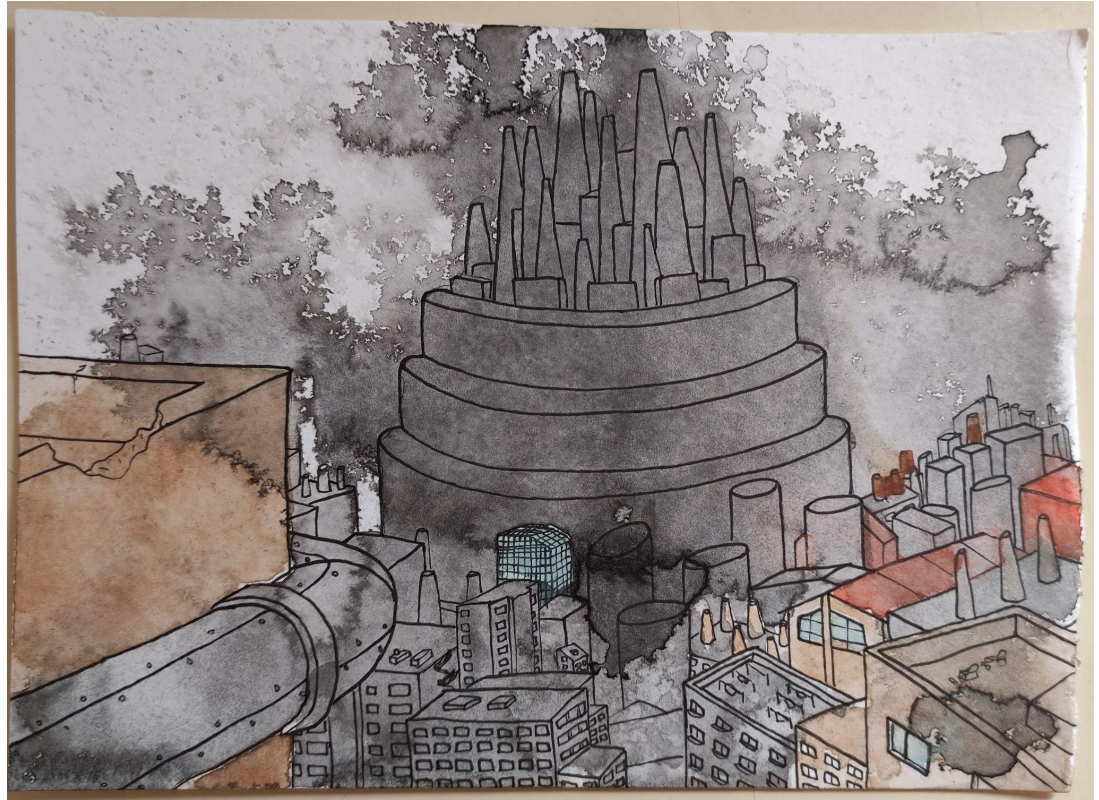




Prueba de color correspondiente a *Maurilia*

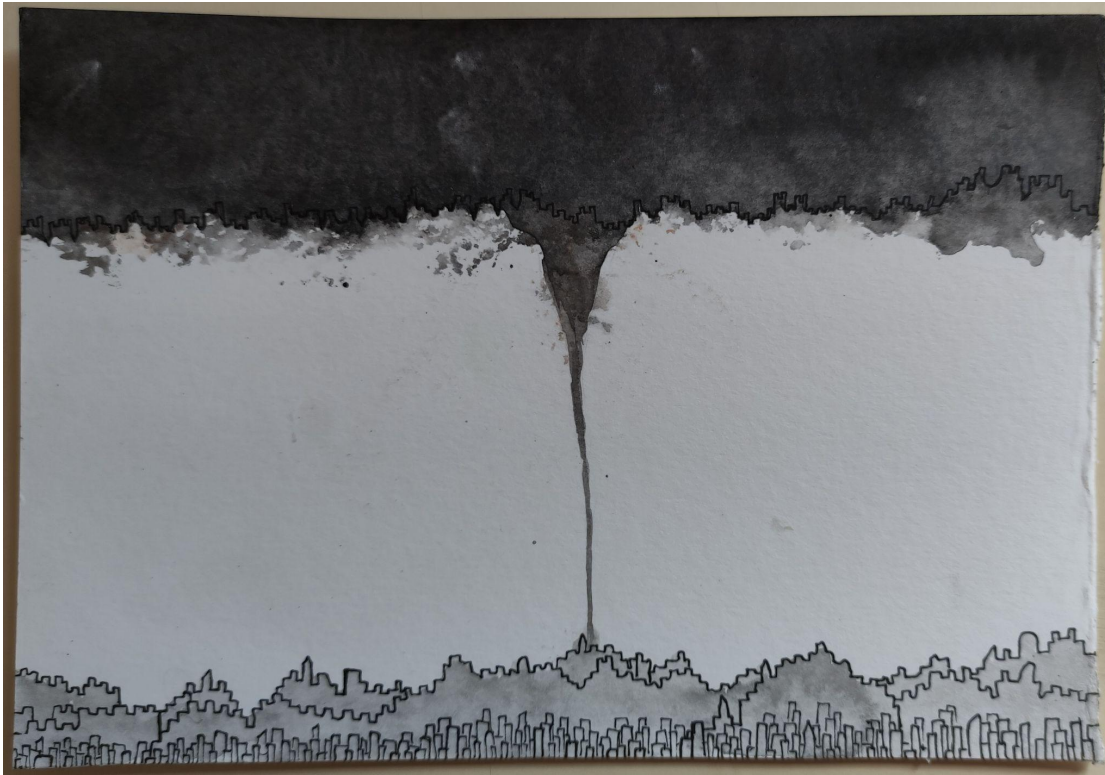
**Maurilia**, en esta ocasión se pretendía hacer un juego de color entre tonos calidos y frios, pero el rojo absorbió demasiado la linea del fondo y esta se quedó perdida. Posteriormente en la versión definitiva se redujo considerablemente la intensidad tonal y se mezclaron libremente los tonos.

**Fedora**, en esta ocasión se usó tinta china diluida que entrelaza con otros tonos de la escena. Como una metrópolis de fábricas, se planteó como una ciudad gris, casi sin color, con algunos tonos, pero no demasiados, variados, ni en mucha cantidad.



Prueba de color correspondiente a *Fedora*



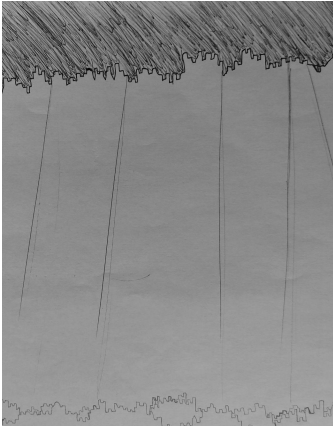


Prueba de color correspondiente a *Valdrada*

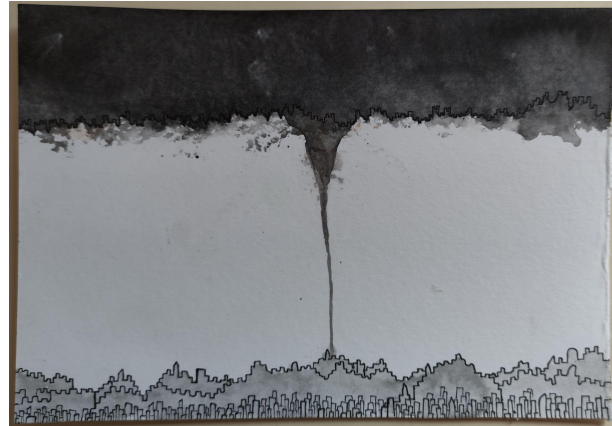
**Valdrada**, para la primera versión de ciudades espejo, se planteó como una mitad que estaría colapsada del tono oscuro y otra en un tono gris, dejando amplitud de vacío tonal. Debido a que esta versión como las otras que están centradas en partes concretas, se pierde ese elemento de contaminación que se esparce caóticamente, sin control, por ello se extiende el área de libertad tonal, aunque dejando áreas libres para que se pudiera leer correctamente la imagen.



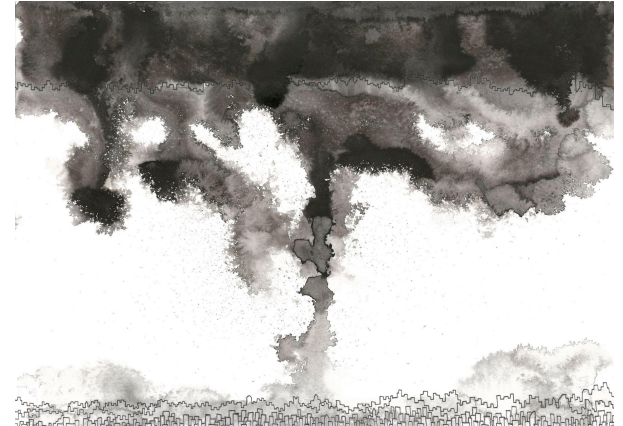
La idea inicial de dos mitades de ciudad esta clara, pero el espacio entre ellas es el problema, en la prueba de color se conectaron ambas partes atraves de un fino hilo de acuarela. Este acercamiento de manera más exagerada es el utilizado para la versión final, un hilo de tinta abierto que cubre ese espacio vacío y une las dos urbes.



Fragmento de boceto correspondiente a *Valdrada*



Prueba de color correspondiente a *Valdrada*



Prueba de color correspondiente a *Valdrada*

La segunda versión, la ciudad en las alcantarillas se realizó una mancha mucho más libre de un tono gris dominante mezclado con verdes, amarillos y marrones, de una forma caótica. De esta manera se trabajó con dripping y el propio azar, para representar esa contaminación que se mezcla libremente con cualquier elemento. En la versión definitiva se redujo considerablemente el área de salpicado, ya que tantos tonos saturan demasiado la ilustración y era demasiado complicada de leer correctamente.



Prueba de color correspondiente a *Valdrada II*





Fragmentos de la prueba de color correspondiente a *Valdrada II*





Prueba de color correspondiente a *Clarice*

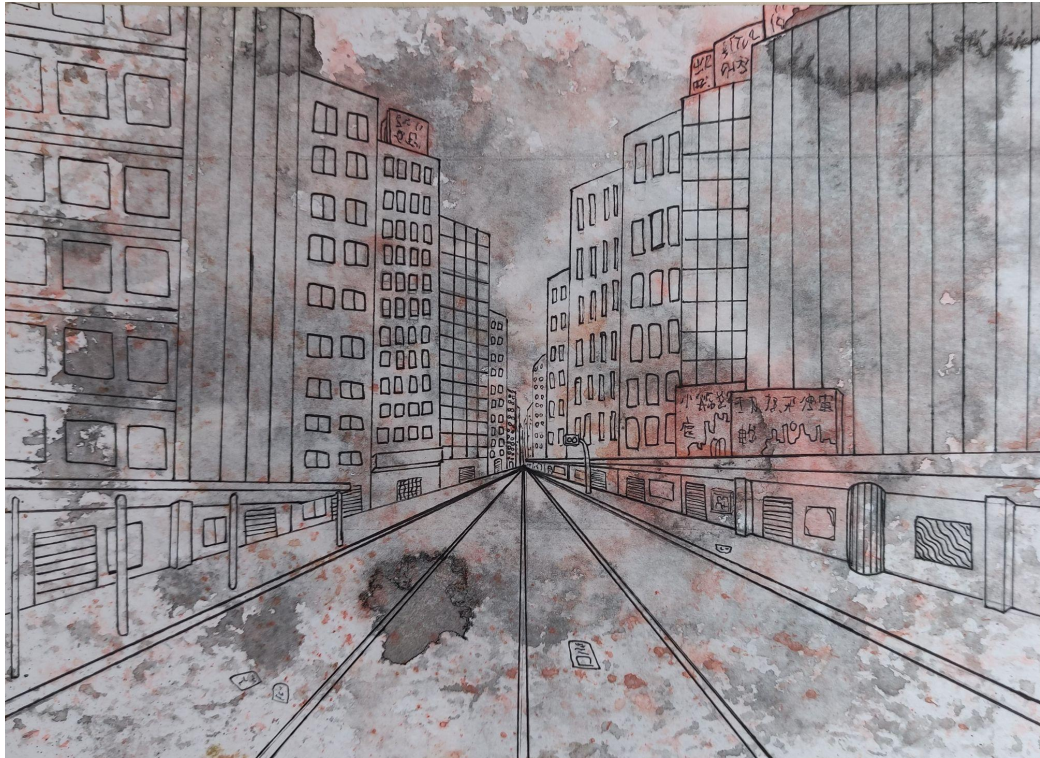
**Clarice**, siguiendo de referencia una obra anterior, se realizó el color en dos fases. Una parte de tonos variados cálidos en el campo y un tono verdoso oscuro para la nube de gas.

**Perinzia**, como si de un desierto se tratara, se utilizó mayoritariamente un tono marrón que domina la mayor parte de la ilustración, difuminado en el horizonte, como si fuera una tormenta de arena. Se añadieron posteriormente tonos oscuros, arenas sin tono que se mezclan más caóticamente con los marrones rojizos.



Prueba de color correspondiente a *Perinzia*





Prueba de color correspondiente a *Ordos*

**Ordos**, una experimentación en dos colores, de manera azarosa, el gris del hormigón de los edificios con un ápice de rojo en ciertos elementos como son los carteles. Los tonos se mezclan libremente en esta ocasión. En la versión definitiva, se optó por reducir el área tonal, concentrando en ciertas partes pero de manera libre, ya que tanto tono acababa dificultando la lectura de la línea.



**Zabbalín**, centrado los puntos de interés tonal en las basuras, con tonos verdosos y marrones opacados por grises, varios puntos de luz se desbordan a otros elementos. Como en la ilustración anterior también se permite que la acuarela actuara libremente aunque solo en ciertas partes.



Prueba de color correspondiente a *Zabbalín*



Fragmentos de la prueba de color correspondiente a *Zabbalín*



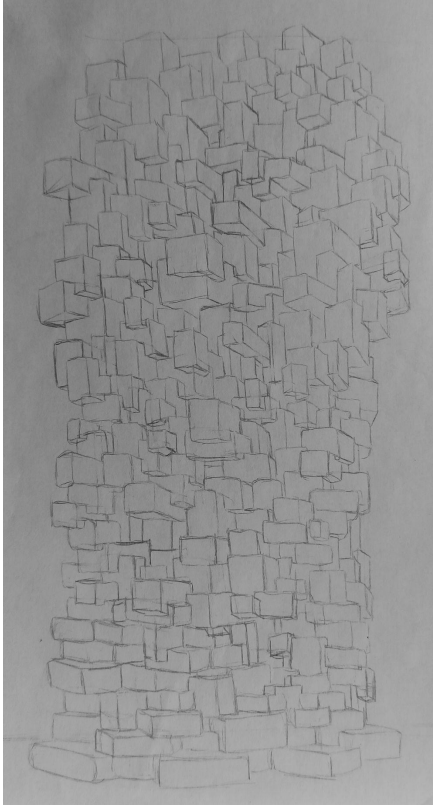


Prueba de color correspondiente a *Kowloon*

**Kowloon**, una torre construida sin planificar, la obra es solucionada con una amplia mancha que se expande sobre la superficie. Tonos múltiples esparcidos por el edificio junto la tinta china que desbordan los elementos. En la versión definitiva se decidió recoger la mancha dentro de los límites de la estructura pero manteniendo el principio de libertad de la misma.

El procedimiento para llevar a término esta ilustración se dividió en tres partes, un primer boceto a grafito, seguido de una versión de tamaño reducido con la línea entintada, para experimentar con la técnica y la acuarela. Y por último tras considerar el mejor acercamiento, se realizó la versión final, en el tamaño correspondiente.

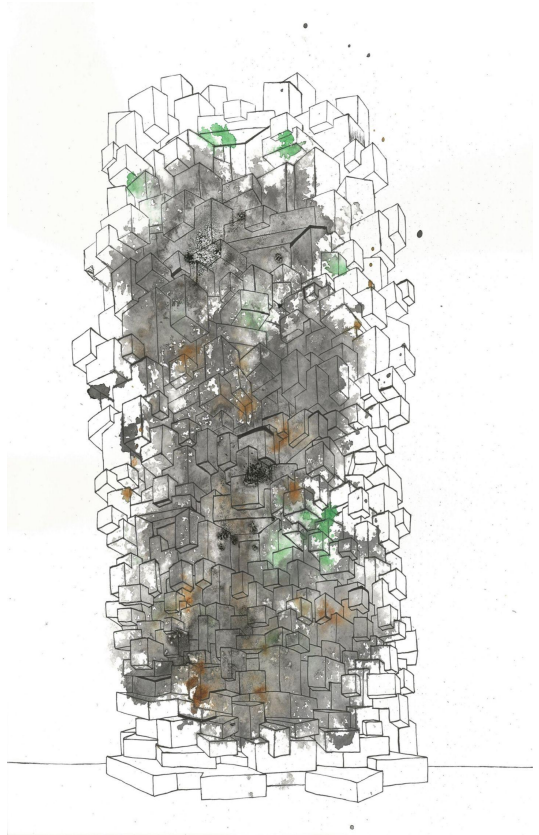




Boceto correspondiente a Kowloon



Prueba de color correspondiente a Kowloon



Definitivo correspondiente a Kowloon





Fragmentos de la prueba de color correspondiente a *Kowloon*

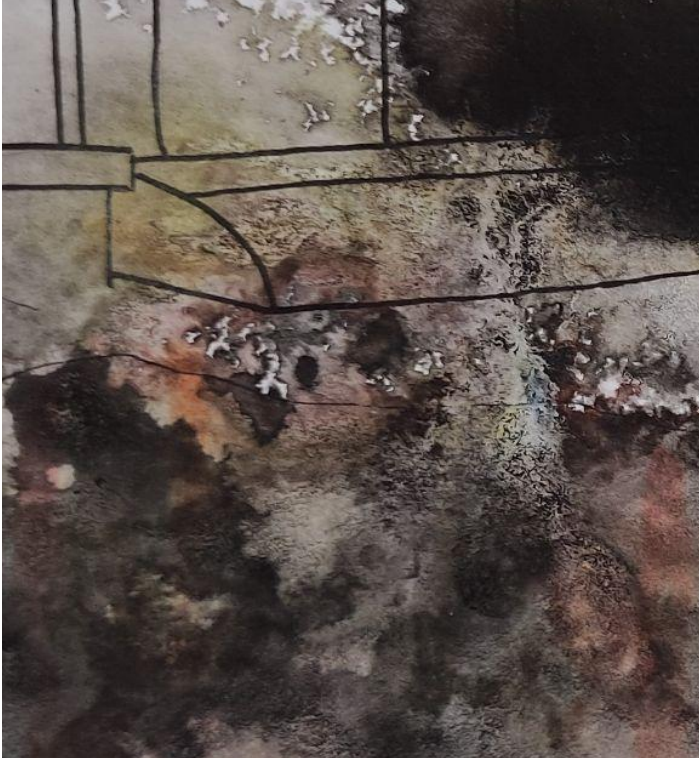


**Una ciudad sin noche,** se planteó como dos mitades de oscuridad con ligeras trazas de luz de la ciudad, pero acabó como un cielo oscuro y una mezcla explosiva del río y la ciudad con colores cálidos y tonos grises. En la versión definitiva se decidió controlar la intensidad de los negros, ya que absorben demasiado la línea del dibujo.



Prueba de color correspondiente a *Una ciudad sin noche*

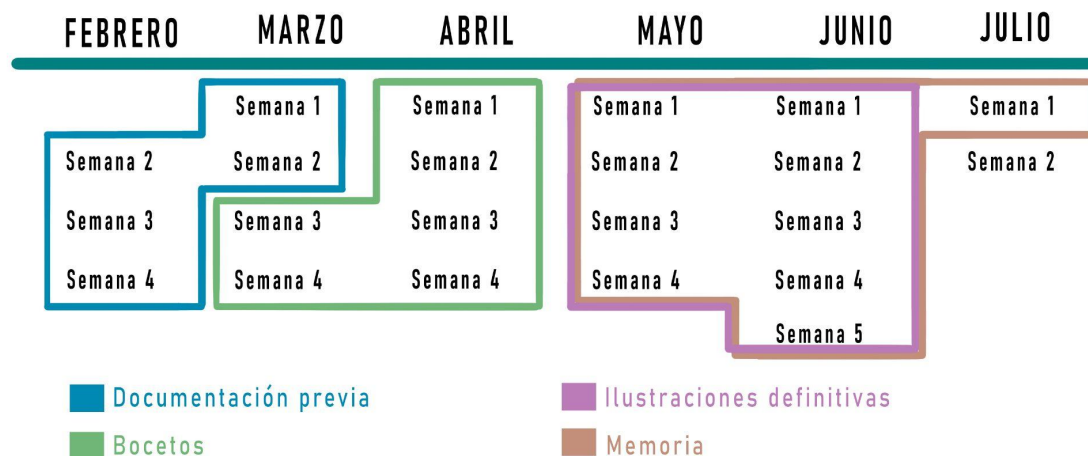




Fragmentos de la prueba de color correspondiente a *Una ciudad sin noche*

# 7. Temporalización

Este proyecto se planteó para ser realizado a lo largo de 5 meses, y quedando dividido en 4 partes. La primera era realizar una documentación previa, investigar sobre el autor del libro, y artistas que pudieran ser referentes a la hora de trabajar, además de una documentación acerca del tema tratado. La segunda etapa que duró un mes y medio fue realizar múltiples bocetos a partir de los conceptos investigados. La tercera parte consistió en realizar las pruebas de color, de posibles técnicas en acuarela y las ilustraciones definitivas. Y la última fase, que transcurre a la misma vez que la tercera, consiste en la redacción de este documento.



## 8. Conclusiones

En este apartado se revisará si se han cumplido los objetivos previstos con este proyecto y los posibles caminos que pueden abrirse a partir de este. Personalmente considero que las premisas se han cumplido, y se ha realizado un trabajo con las calidades requeridas. El motivo tratado ha sido abordado de una manera acorde a lo previsto.

El mayor problema del tema es que es muy amplio, se ramifica en diferentes apartados, y al no encajar en el proyecto, algunos fueron descartados. Muchos ámbitos de la contaminación no pudieron ser planteados, ya que se prefirió centrar en unos pocos, para optar mejor la visibilidad de estos. Un posible desarrollo posterior de este trabajo sería continuar trabajando los otros ámbitos de contaminación no tratados y otros puntos de la decadencia en las ciudades que no fueron emprendidos en esta ocasión.

Teniendo en cuenta los objetivos técnicos a la hora de la realización y ejecución de la obra, se puede observar el detalle y cuidado propuesto en el producto final, donde se ha llegado a un nivel que consideraría acorde con el Trabajo de Fin de Grado, además de lograr captar un mensaje que parte de la pieza literaria de Ítalo Calvino e ir un paso más allá con la propuesta. Desde mi punto de vista lo he sabido reflejar a la vez que añado un componente crítico, el mensaje de las contaminaciones con las que convivimos desde hace décadas.



En cuanto a la parte de los problemas basados en la extensión del proyecto, debido a que *Las ciudades invisibles* es un gran repertorio de urbes, y al igual que la amplia gama de contaminación que existe y nos rodea día a día, considerables elementos han sido descartados e ignorados a la hora de realizar este proyecto, debido a la gran magnitud de ambos conceptos, y la imposibilidad de tratarlos al completo a la misma vez manteniendo la coherencia.

En un primer momento la idea de este proyecto fue una versión artística de algunas de las ciudades imaginarias del autor con el añadido de otras reales en un juego abierto con el espectador, pero esta idea fue variando hasta convertirse hasta lo que es hoy, descartándose con ello la implicación del observador y centrándose en mayor medida en la visibilidad y exposición plástica del tema tratado. El desarrollo de las obras plásticas fue relativamente sin complicaciones, se descartaron algunos conceptos al inicio, y se focalizó en otros de mayor interés.

Este proyecto es la conclusión de todo mi aprendizaje académico y artístico de los últimos años. La idea original para este proyecto me acompaña desde hace más de dos años, llegando con este trabajo a su conclusión. Aunque este debiera de ser considerado como un final cerrado, pues solo es el primer paso de otra etapa de aprendizaje y evolución artística.

## 9. Bibliografía y Webgrafía

Chepesiuk, Ron. *Extrañando la oscuridad: los efectos de la contaminación lumínica sobre la salud*. Salud pública México [revista en Internet]. 2010 Oct ; 52( 5 ): 470-477. Disponible en:

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0036-36342010000500015&lng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342010000500015&lng=es). (Consultado el 23/06/2021)

Rodríguez-Eugenio, N., McLaughlin, M. y Pennock, D. 2019. *La contaminación del suelo: una realidad oculta!* Roma, FAO.

Jiménez Ballesta, R., & Acosta Avilés, José Alberto. (2017). *Introducción a la contaminación de suelos*. Madrid: Mundi-Prensa.

Ruiz, T. y Febles, G. y (2004), "*La desertificación y la sequía en el mundo.*" Avances en Investigación Agropecuaria, Vol. 8, núm.2, P 2. ISSN: 0188-7890. Disponible en : <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83780201>. (Consultado el 23/06/2021)

Mendoza de Armas, César y Jiménez Narváez, Gustavo y (2017), "*Relación entre el efecto invernadero y el cambio climático desde la perspectiva del sector agrario.*" Revista Facultad Nacional de Agronomía - Medellín, Vol. 70, núm.2, P 2. ISSN: 0304-2847. Disponible en : <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179951188001>. (Consultado el 24/06/2021)

Pérez, R. y Osal, W. (2019) «*Gases de efecto invernadero por generación de electricidad en usuarios no residenciales de Venezuela 2006-2017*», Publicaciones en Ciencias y Tecnología. Venezuela, 13(1), pp. 30-40. doi: 10.13140/RG.2.2.15226.64965. Disponible en: <https://revistas.uclave.org/index.php/pcyt/article/view/2223>. (Consultado el 24/06/2021)

Bernache Pérez, Gerardo «*El confinamiento de la basura urbana y la contaminación de las fuentes de agua en México*» Revista de El Colegio de San Luis, ISSN-e 2007-8846, ISSN 1665-899X, No. 4, 2012, P45. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4988794>

César Medardo Mayorga Abril, Luis Marcelo Mantilla Falcón, Mery Esperanza Ruiz Guajala, Carlos Fernando Meléndez Tamayo, (2016) «*Disposición de residuos sólidos en los hogares en la Ciudad de Ambato*», Ojeando la Agenda, ISSN 1989-6794, N°. 39, 2016. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5363012>. (Consultado el 24/06/2021)

Calvino, I., (1996). *Las ciudades invisibles* (4a ed., Siruela Bolsillo ; 13). Madrid: Siruela.

GIRARD, G., LAMBOT, I., & GODDARD, C. (2011). *City of darkness: life in Kowloon Walled City*. Chiddingfold.



Half as Interesting (23 jul 2020 ). *Why (Almost) Nobody Lives in China's \$161 Billion City* [Archivo de Vídeo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=mpYYOlooZQ4>. (Consultado el 15/06/21)

Evan. [PolyMatter] (20 mar 2021). *Housing — China's Reckoning (Part 2)* [Archivo de Vídeo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=EgVXRtq5EIg>. (Consultado el 15/06/21)

Girl's last Tour. <https://anilist.co/manga/85412/Shoujo-Shuumatsu-Ryokou/> y  
[https://myanimelist.net/manga/72467/Shoujo\\_Shuumatsu\\_Ryokou](https://myanimelist.net/manga/72467/Shoujo_Shuumatsu_Ryokou). (Consultado el 17/06/2021)

Autodale: The Animated Series. [Archivo de Vídeo]. Youtube.  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PLZ5VEKOKH8PCjZJYvjlinBtjmkV\\_-dk1](https://www.youtube.com/playlist?list=PLZ5VEKOKH8PCjZJYvjlinBtjmkV_-dk1). (Consultado el 17/06/2021)

David Alayón. Autodale (dystopian short film series).  
<https://medium.com/future-today/autodale-dystopian-short-film-series-aa650bf3ea7d>. (Consultado el 17/06/2021)

Astero. <https://www.artstation.com/pranetoid> y [https://twitter.com/asteroid\\_ill](https://twitter.com/asteroid_ill) (Consultado el 26/06/2021)

6VCR. <https://6vcr.com/> y <https://twitter.com/sixveceear> (Consultado el 26/06/2021)

# 10. Índice de imágenes

Fig. 1. <https://www.amazon.es/Kinos-Journey-Beautiful-World-Vol/dp/1947194356>. Ilustración de Iruka Shiomiya.

Fig. 2. [https://wandering-witch.fandom.com/wiki/File:Light\\_Novel\\_Volume\\_1.jpg](https://wandering-witch.fandom.com/wiki/File:Light_Novel_Volume_1.jpg). Ilustración de あずーる, Azure.

Fig. 3. <https://www.anuevayork.com/guia-de-central-park/>

Fig. 4. [https://viajes.nationalgeographic.com.es/a/asi-podria-haber-sido-central-park-nueva-york\\_13446](https://viajes.nationalgeographic.com.es/a/asi-podria-haber-sido-central-park-nueva-york_13446).

Autoría de Neomam Studios y Budget Direct.

Fig. 5. <https://www.microsoft.com/en-in/p/little-nightmares-ii/c1h74n0tr8kt>

Fig. 6. <https://www.viator.com/es-CO/Las-Vegas-attractions/Las-Vegas-Strip/d684-a1263>

Fig. 7. <https://www.mundo.com/cultura/fotos-antiguas-de-la-vida-en-el-viejo-oeste/> autoria HistoryInOrbit

Fig. 8. <https://twitter.com/issikiiiiiii/status/1375378524626771969>. Ilustración de 一色 (@issikiiiiiii).

Fig. 9. Gameplay Only (10 feb 2021). Little Nightmares 2 Gameplay Walkthrough FULL GAME (no commentary)

[Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=gKCvphbCpPE&t=10778s>.

Fig. 10. David Armsby. Dead Sound (22 ene 2021). "Immortal Machine" | Dystopian Animated Short Film (2021)

[Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/MeQSpZ3gujU?t=13>.

Fig. 11. [https://twitter.com/asteroid\\_ill/status/1396073251227377664](https://twitter.com/asteroid_ill/status/1396073251227377664). Ilustración de あすてろ Astero (@asteroid\_ill).

Fig. 12. <https://kimitec.com/biopesticidas-proteccion-saludable-para-cultivos/>

Fig. 13. <https://www.pikaramagazine.com/2016/07/radiografia-de-los-campos-de-refugiados/>. Autoría de Mogadishu

Fig. 14. <https://www.albertesplugas.com/blog/2009/11/avenida-de-corea-del-norte-sin-coches.html>

Fig. 15. [https://en.wikipedia.org/wiki/Zabbaleen#/media/File:Trash\\_on\\_a\\_Street\\_in\\_Moqattam\\_Village.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Zabbaleen#/media/File:Trash_on_a_Street_in_Moqattam_Village.jpg)

Fig. 16. <https://www.artstation.com/artwork/Pm2Ox4>. Ilustración de beeples.

Fig. 17. <https://www.amazon.es/Girls-Last-Tour-Vol-1/dp/0316470627>. Ilustración de Tsukumizu.



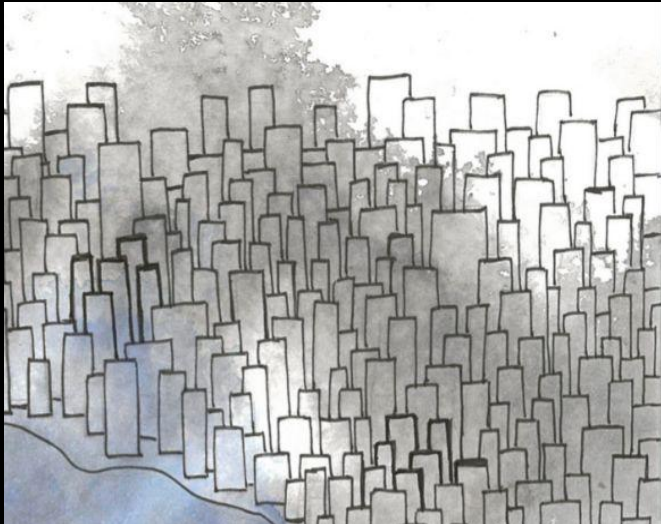
Fig. 18. <https://medium.com/future-today/autodale-dystopian-short-film-series-aa650bf3ea7d>. Ilustración de David Armsby (Dead Sound)

Fig. 19. <https://www.playstation.com/es-py/games/little-nightmares-ii/>. Ilustración de Tarsier Studios y Supermassive Games.

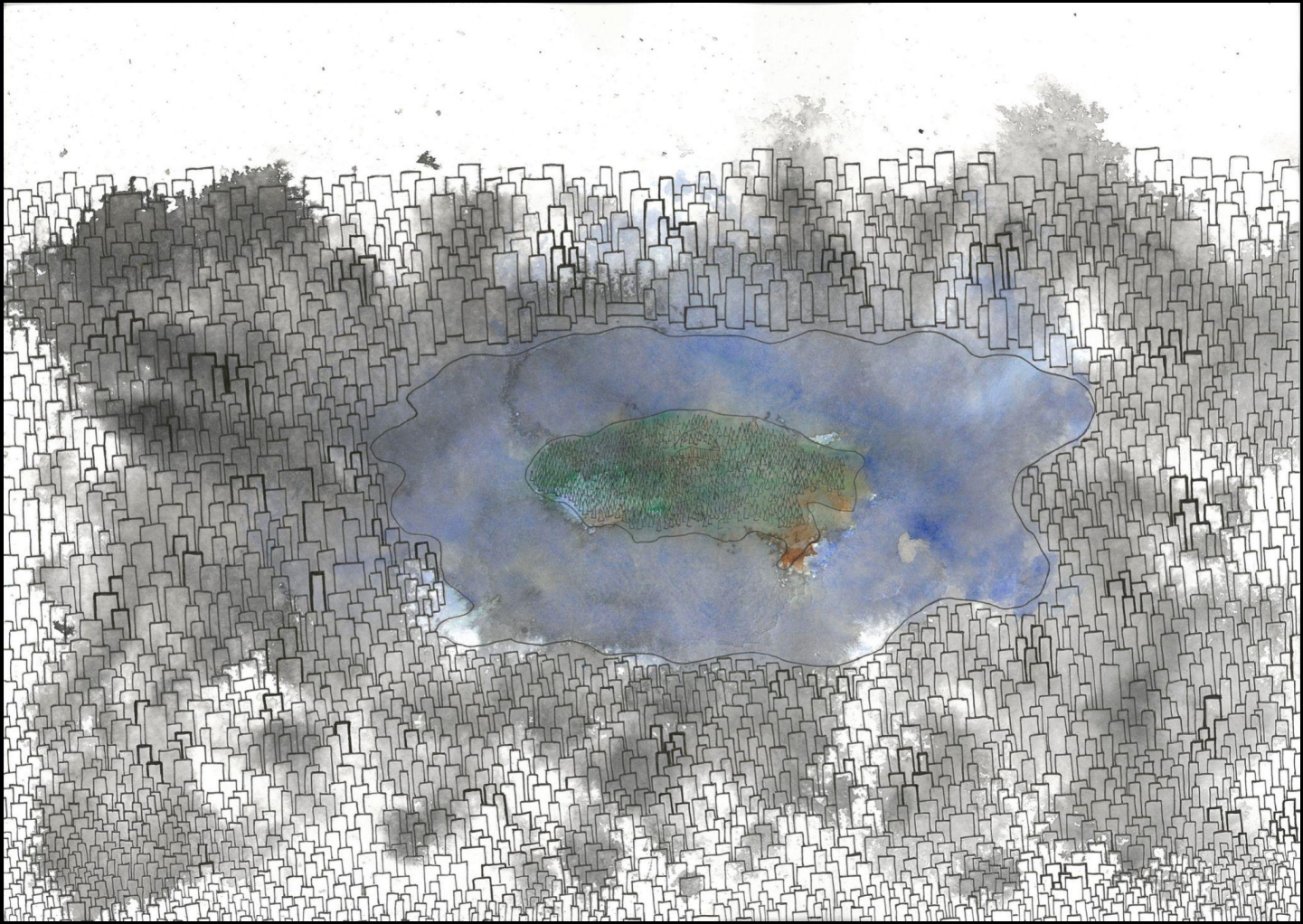
Fig. 20. <https://www.artstation.com/artwork/g2n9ee>. Ilustración de あすてろ Astero (@asteroid\_ill)

Fig. 21. <https://twitter.com/sixveeceed/status/1373624560923377666>. Ilustración de Eugenia Goncharova (6VCR)

El desenlace de un viaje. La  
expansión de las ciudades  
distópicas







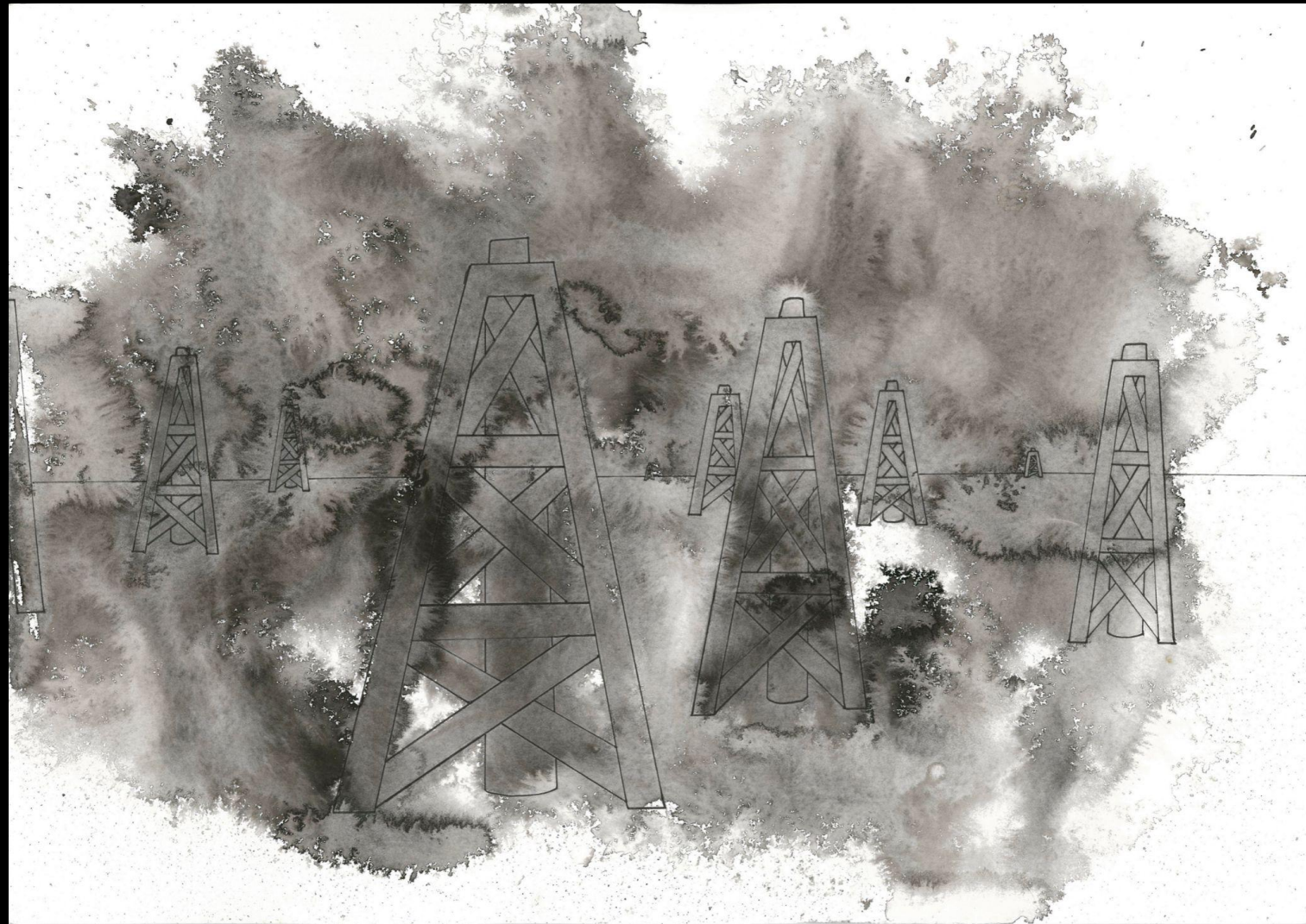




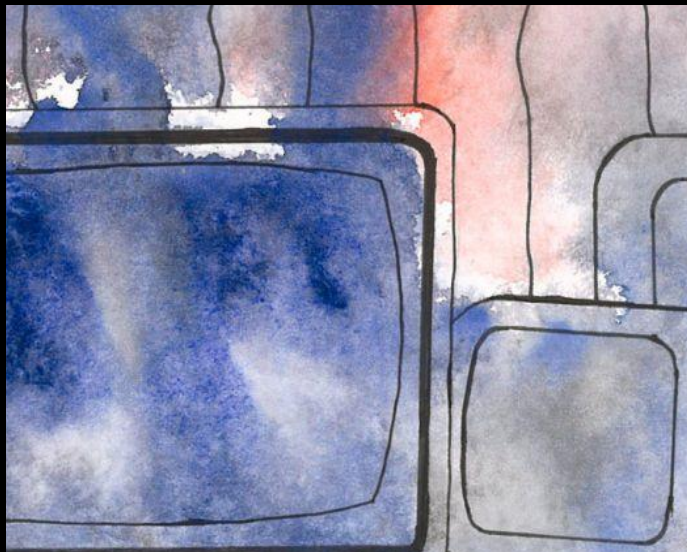
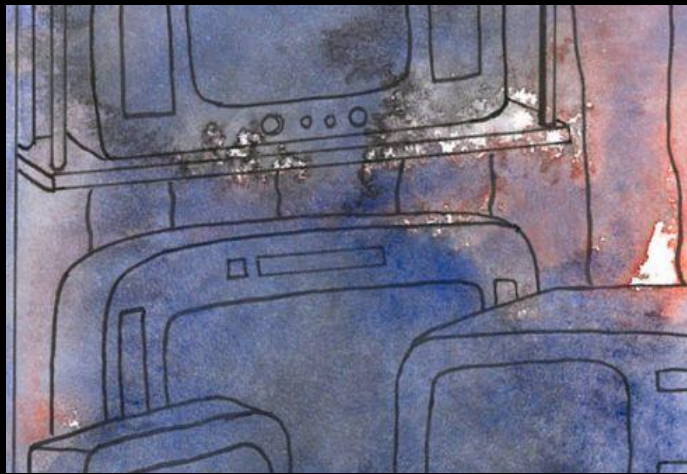




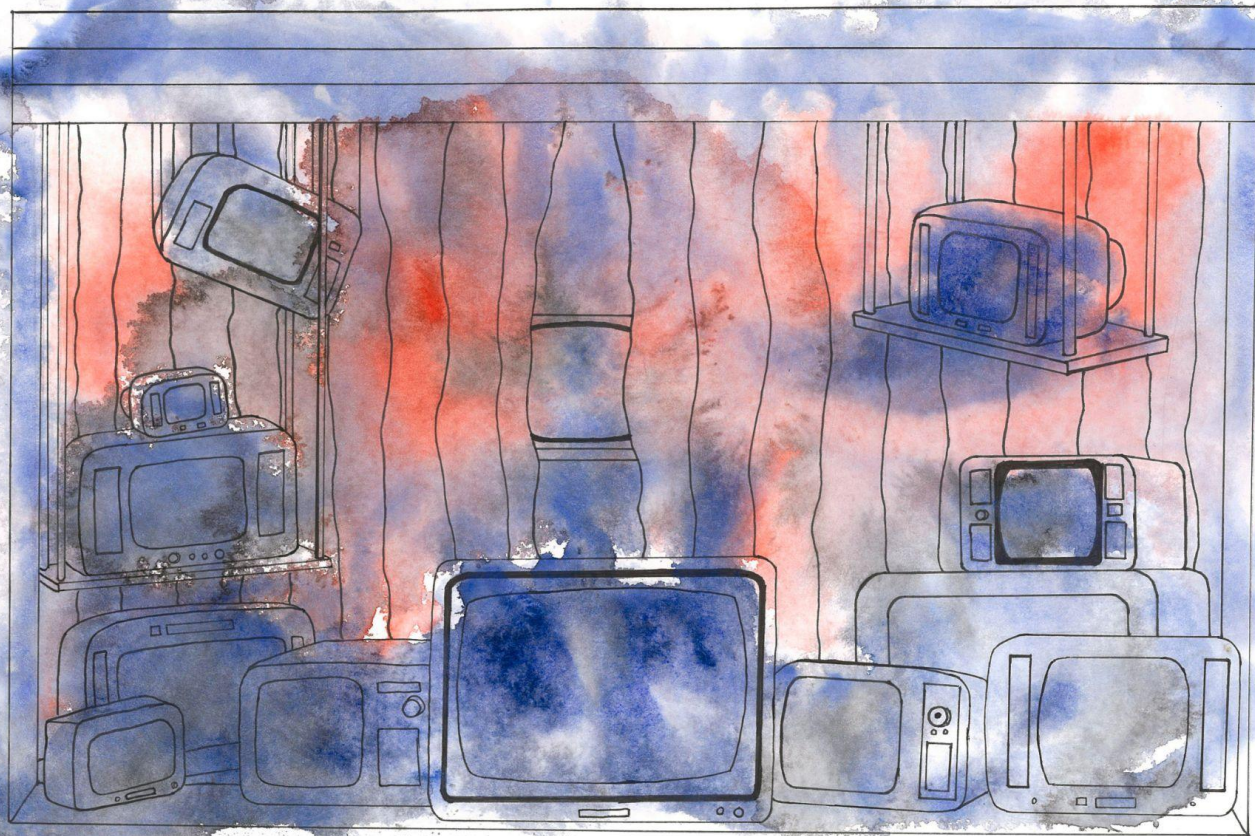


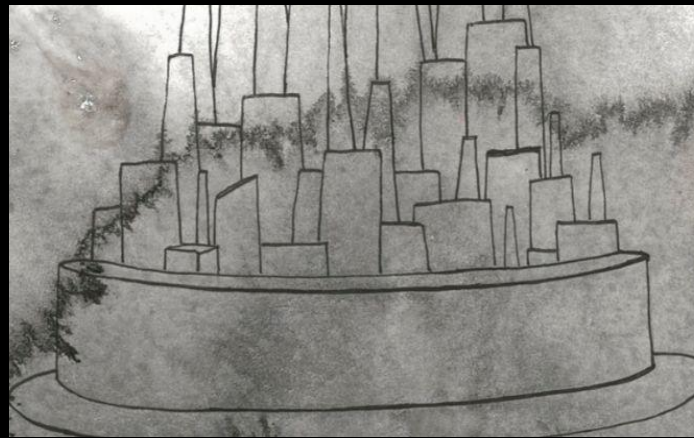




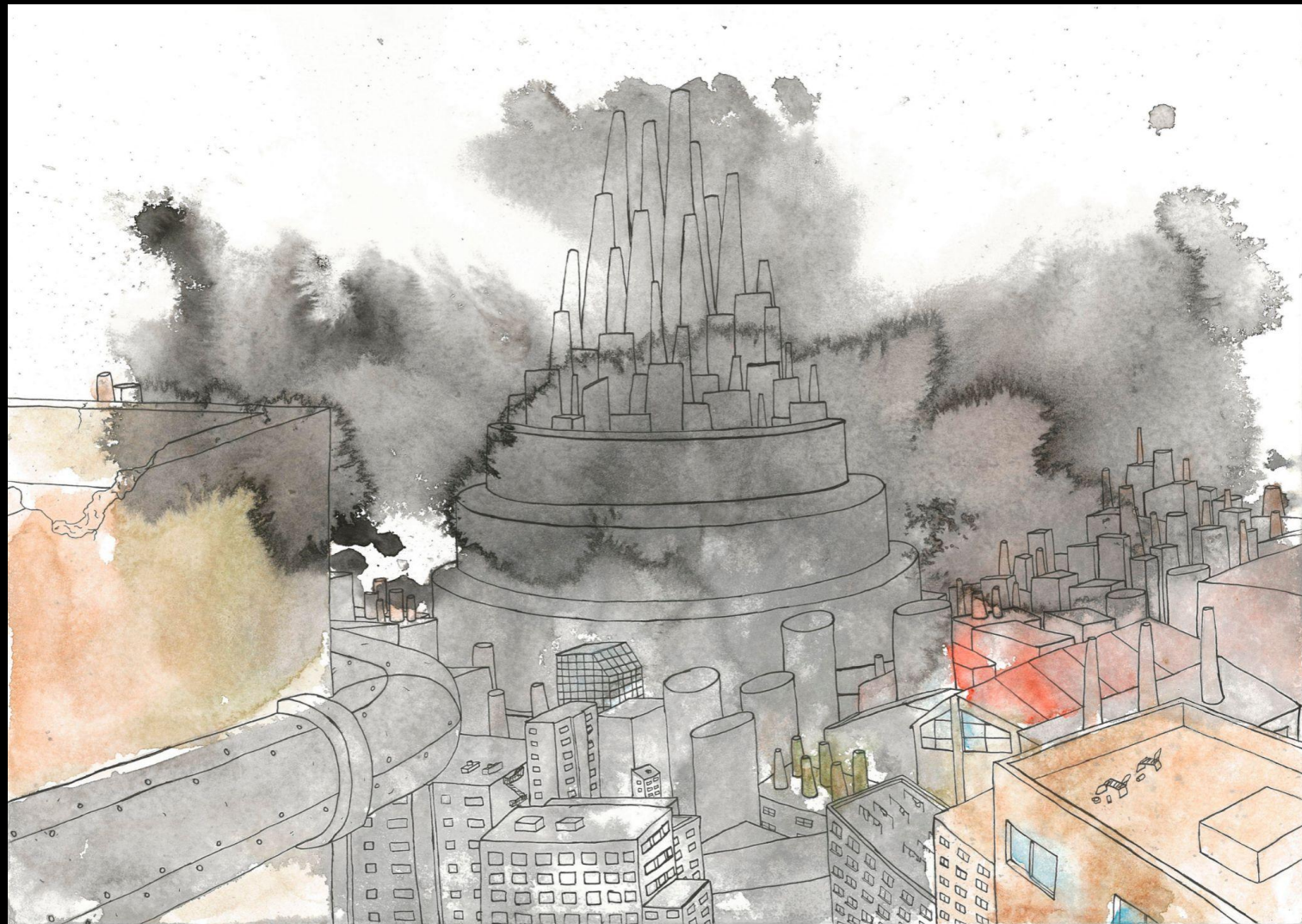




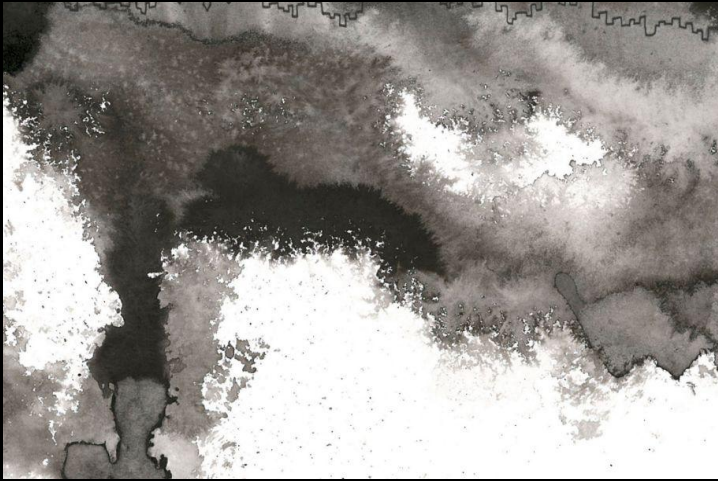


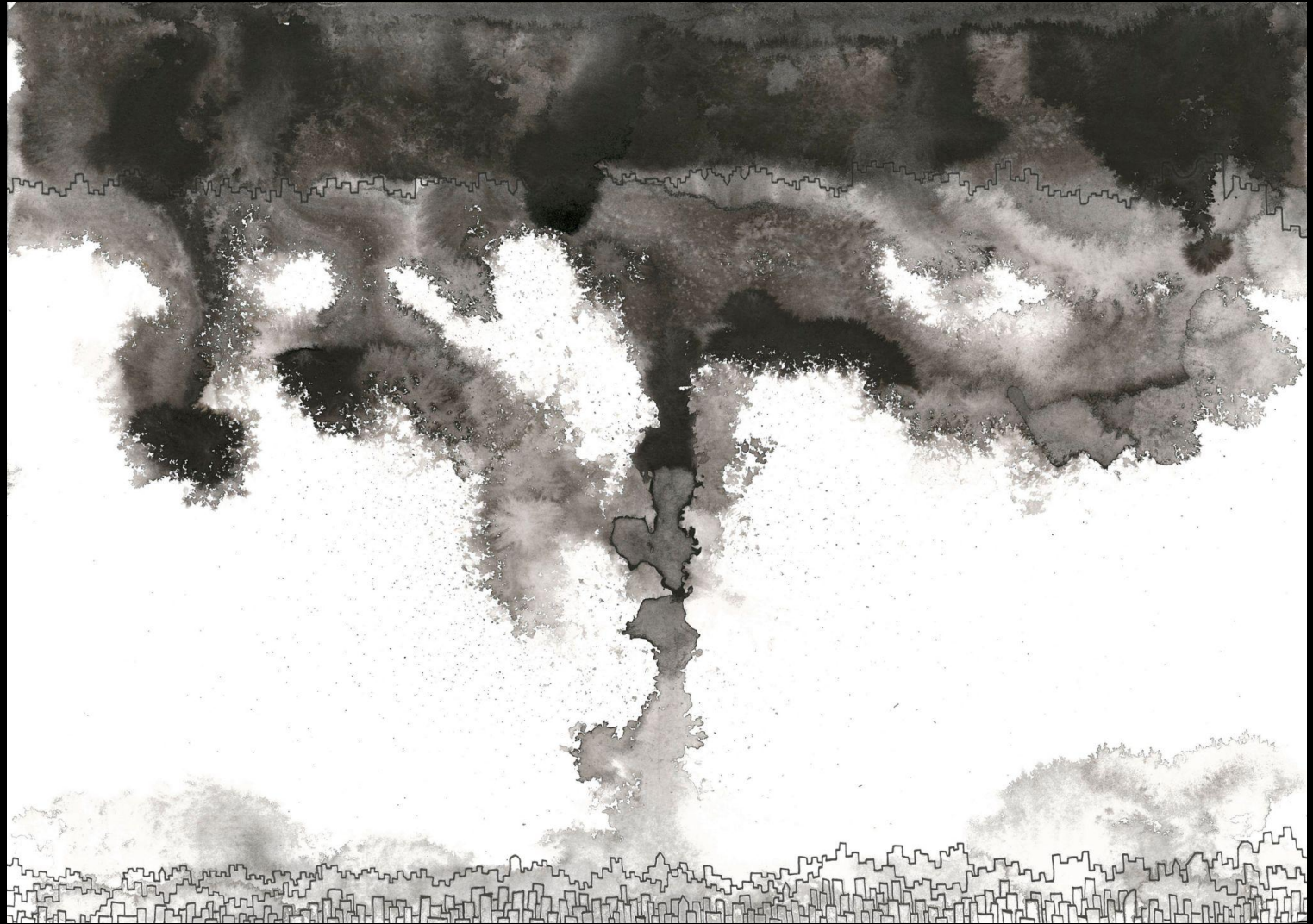








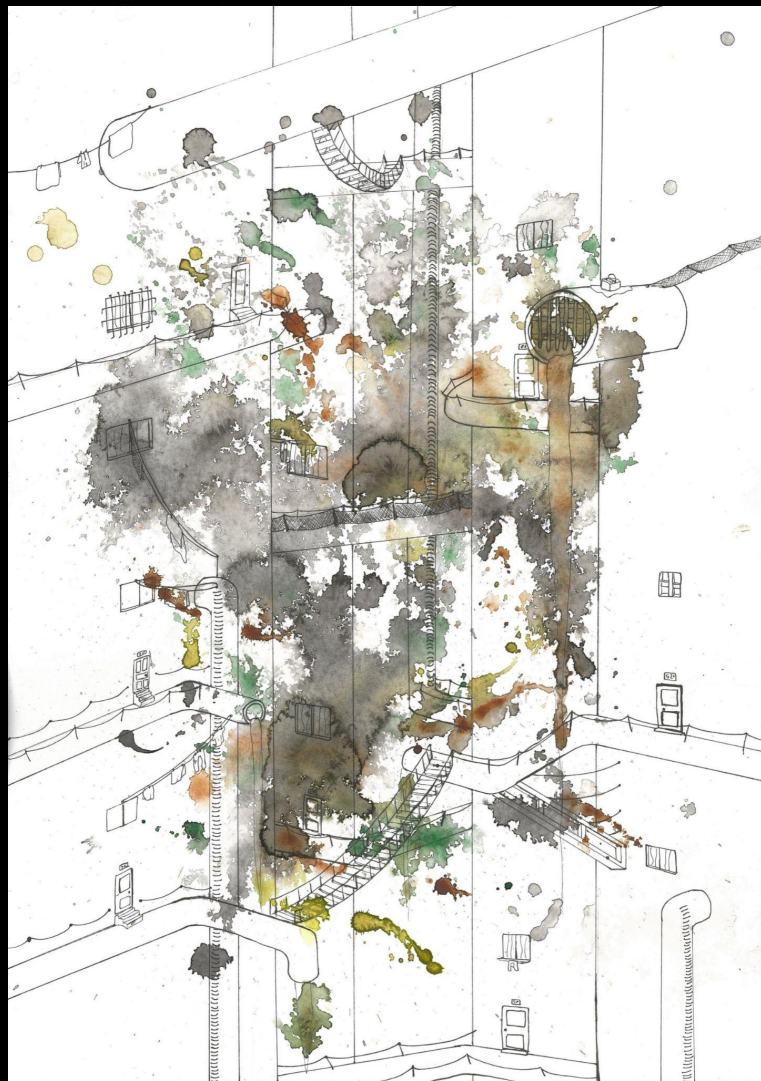


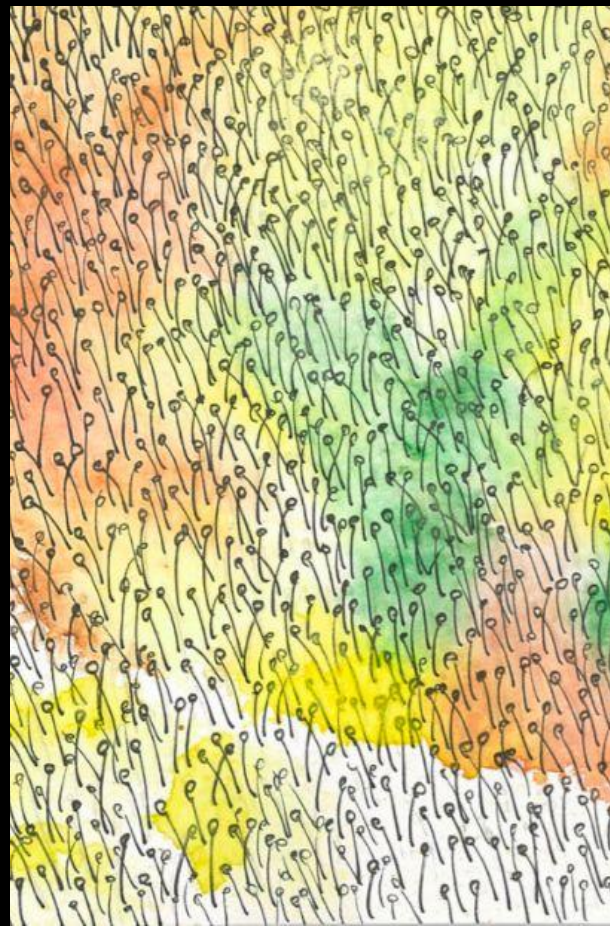




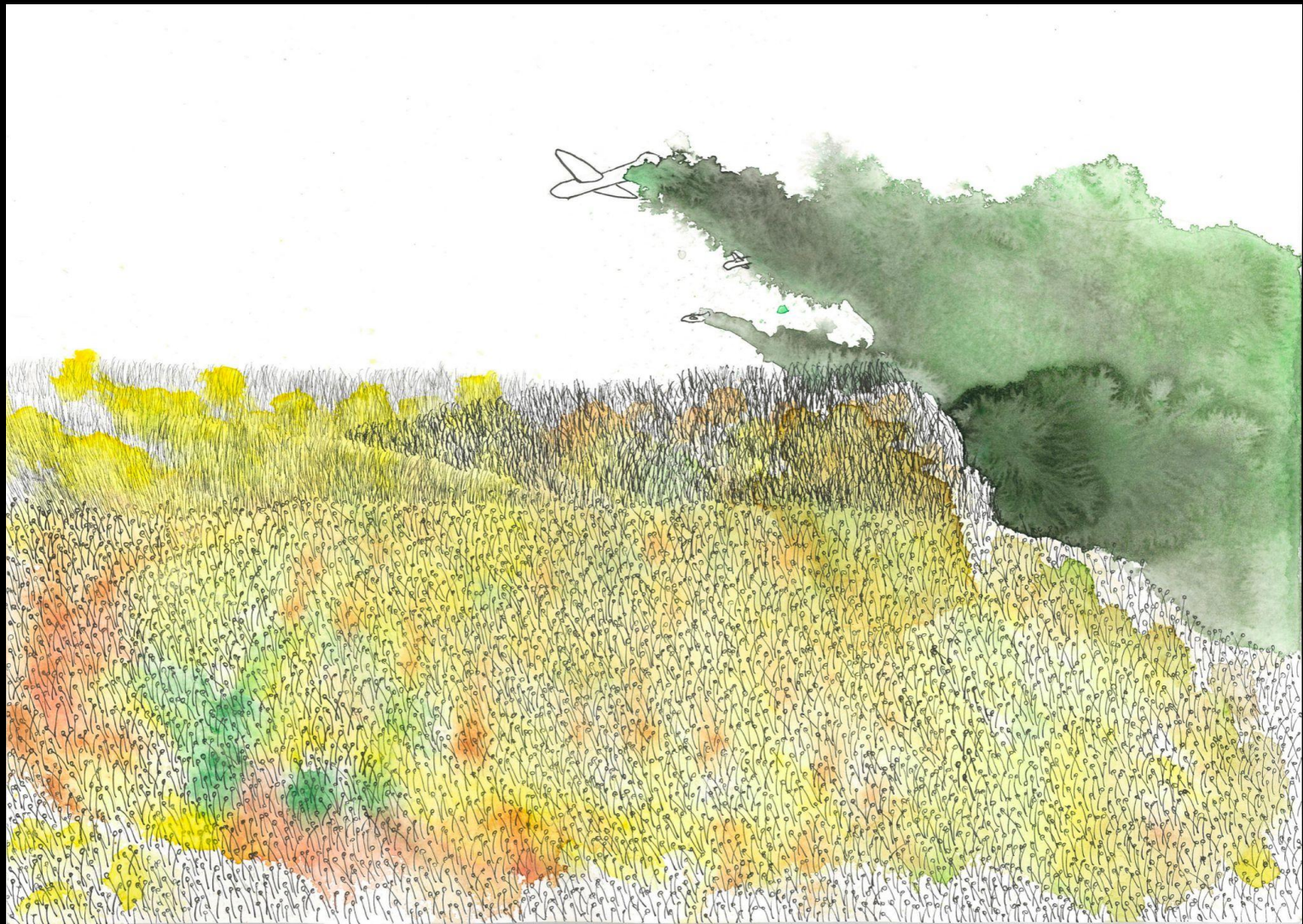




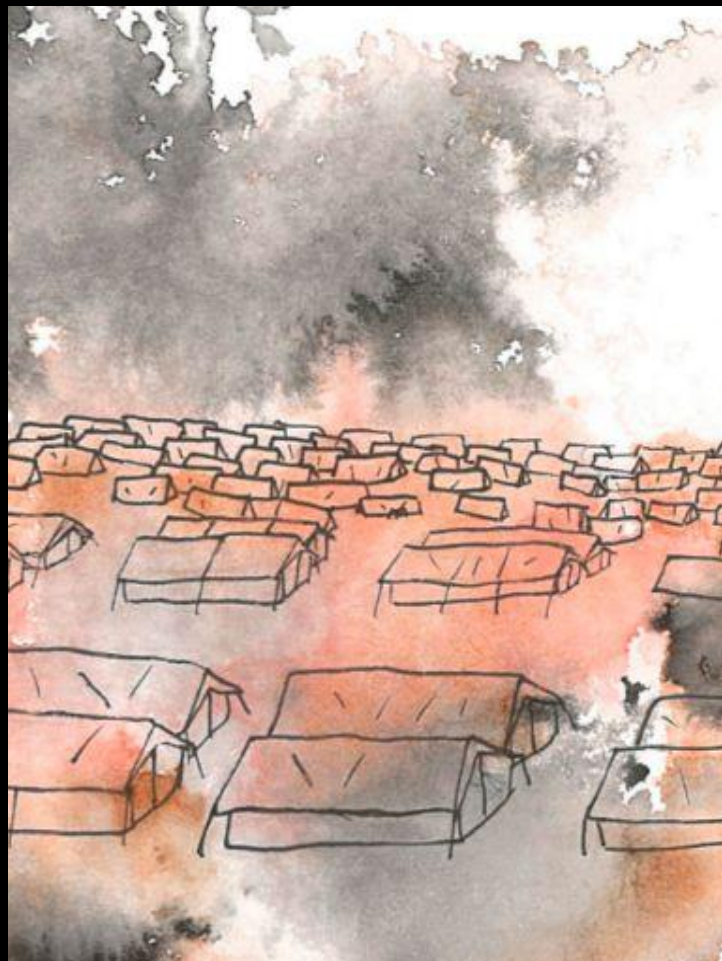




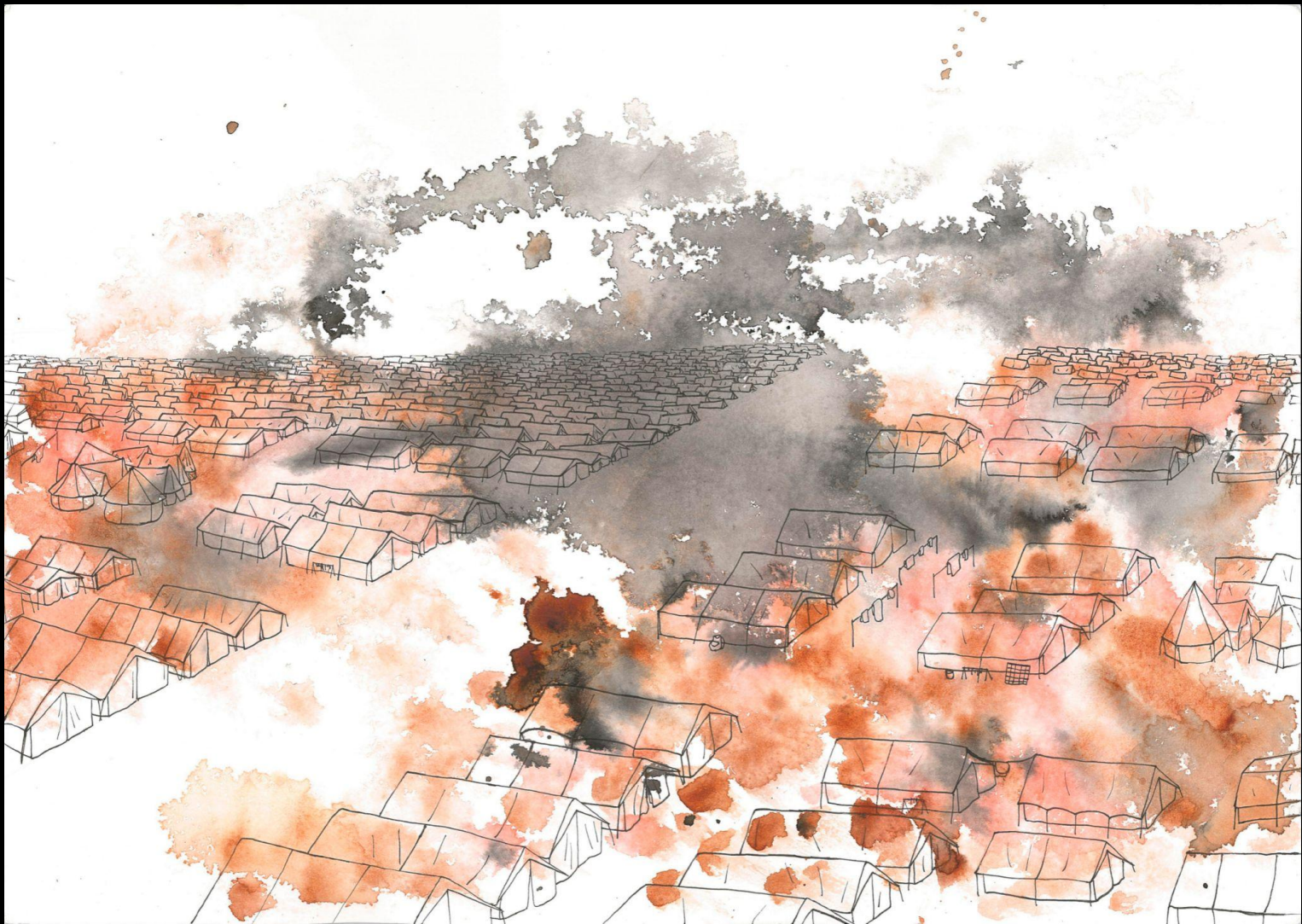




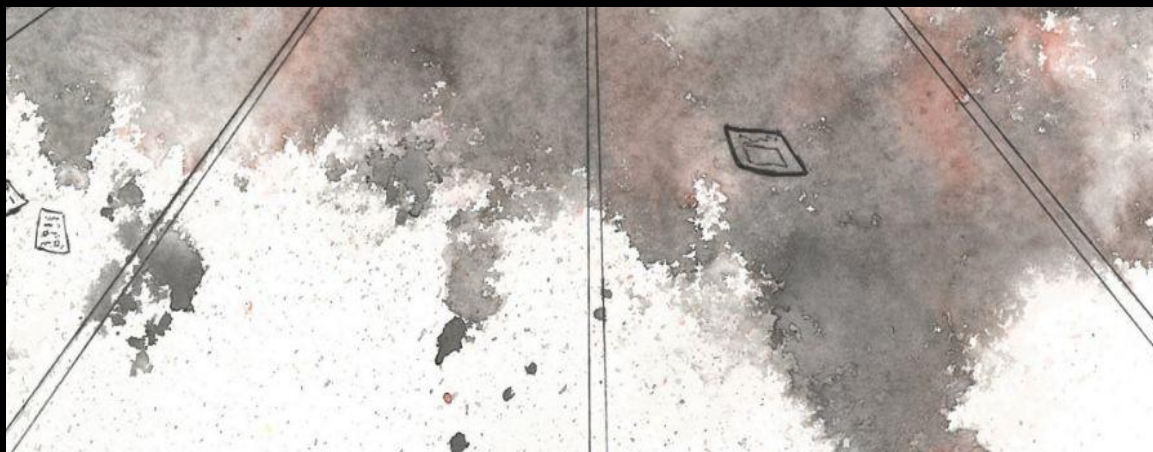




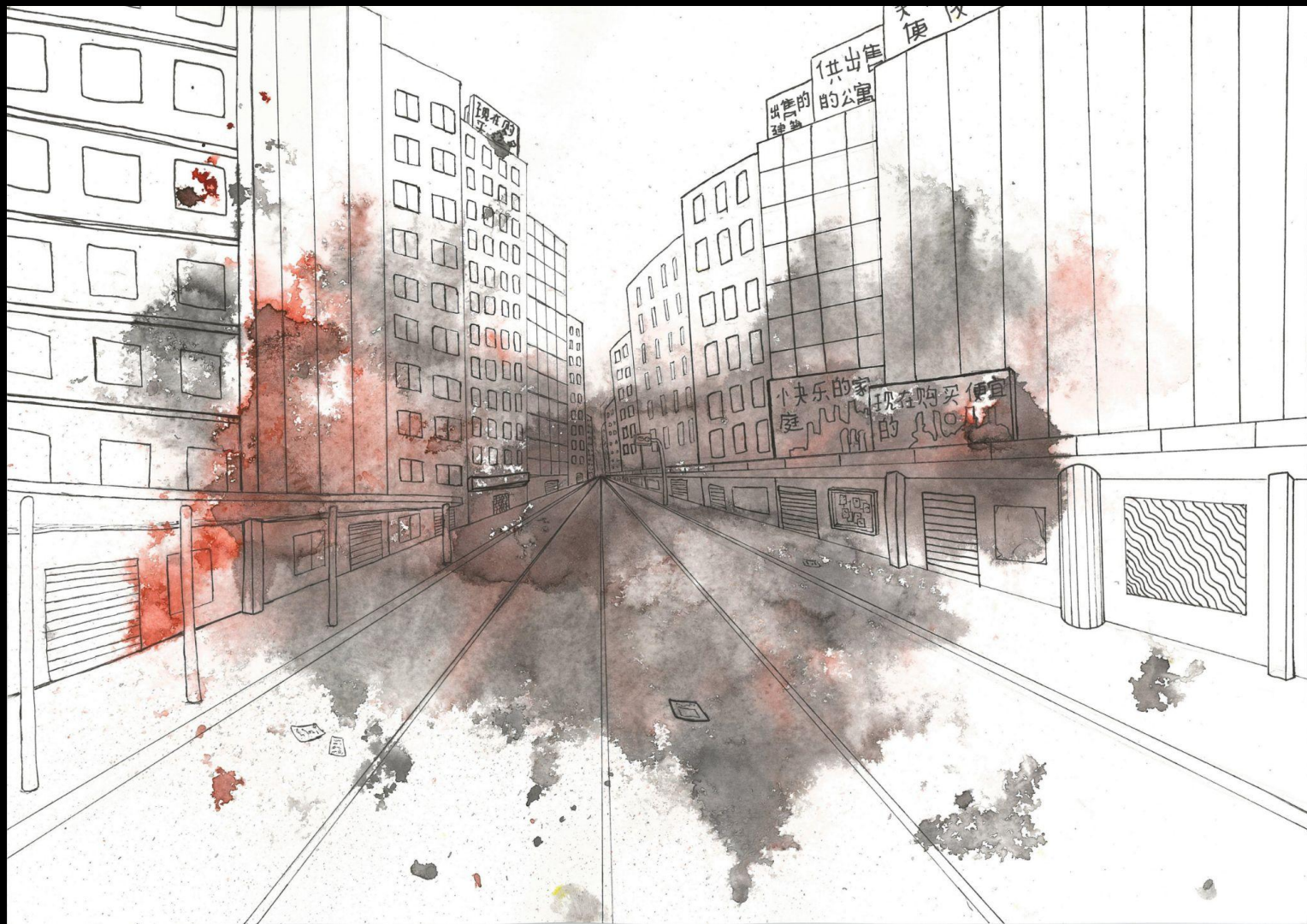












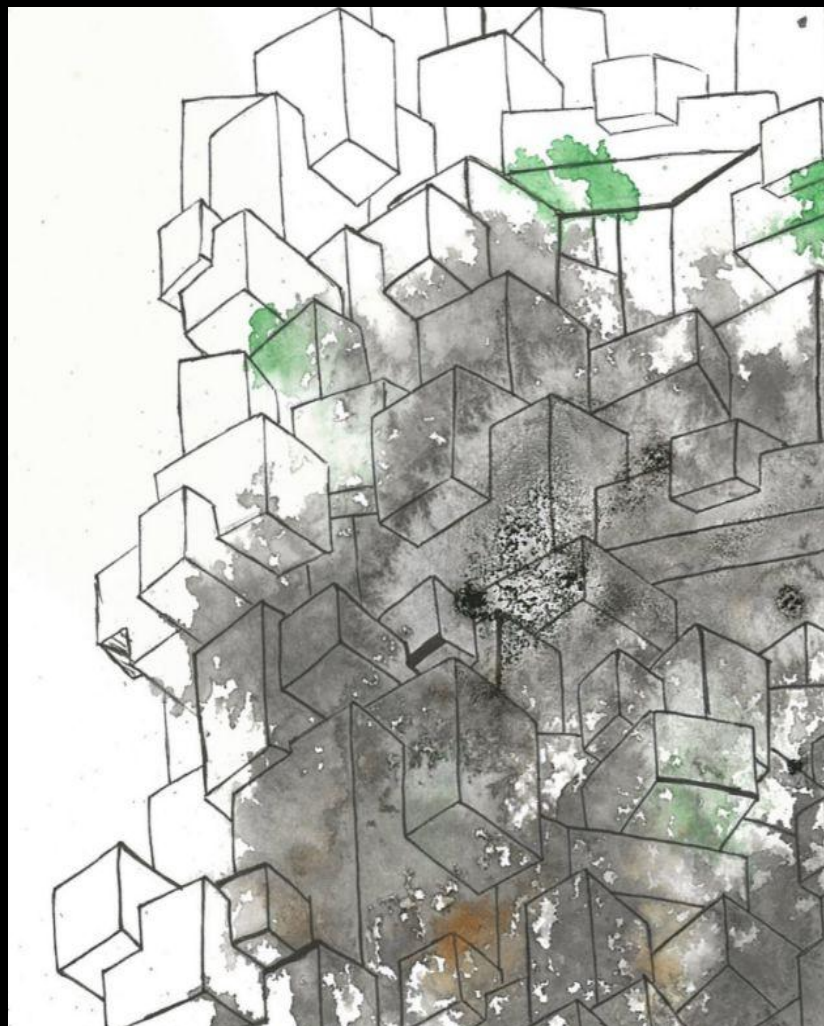


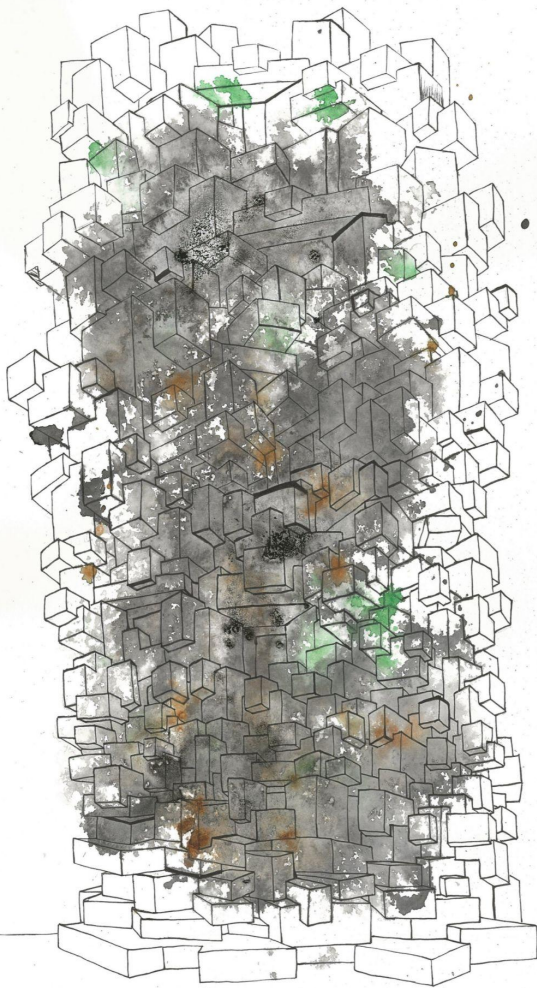








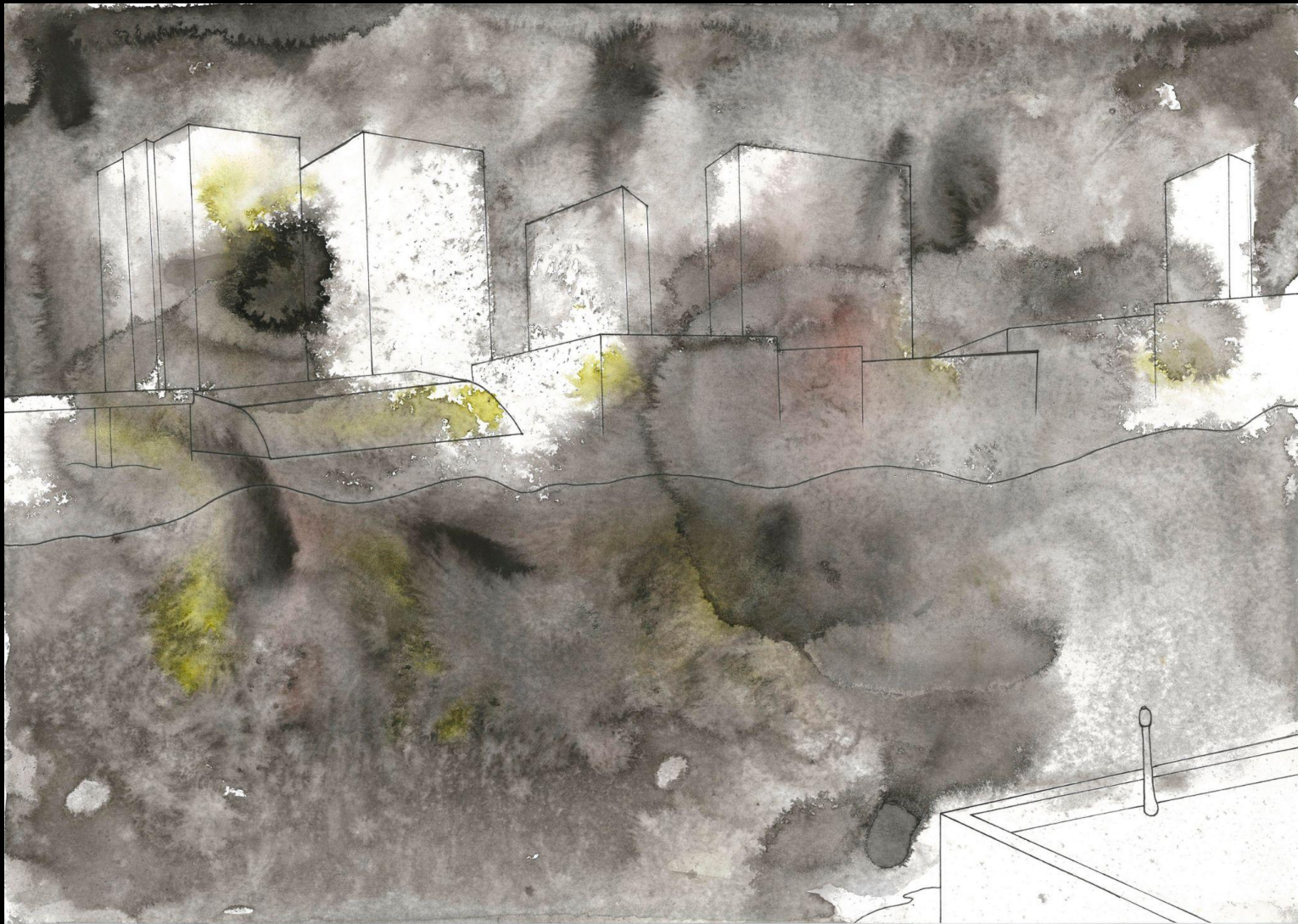
















**El desenlace de un viaje. La expansión de  
las ciudades distópicas**