

Trabajo final de grado

# DECONSTRUCCIÓN DE LA SOBREPOBLACIÓN



Fernando Cabrera González  
Curso 2016/2017  
Grado en bellas artes  
ULL



Memoria trabajo final de grado  
“Deconstrucción de la Sobrepoblación”

Fernando Cabrera González.  
Tutor: María Dolores Iñiguez Ibáñez y Miguel Arocha Isidro.  
Facultad de Humanidades - Sección de Bellas Artes.  
Ilustración y Animación - 2017

# Índice

Agradecimientos	1
Resumen	2
Introducción	3
Justificación	4
Objetivos	7
Referentes	8
Antecedentes	17
Contextualización	21
Concreción del tema	22
Desarrollo y metodología empleada	25
Cronología	57
Conclusiones	58
Bibliografía	59
Anexo	62

# AGRADECIMIENTOS

En este proyecto quiero agradecer al profesorado de bellas artes todos los conocimientos que nos han transmitido durante toda esta etapa de crecimiento y aprendizaje, agradecer en especial a mis tutores María Dolores Iñiguez y Miguel Arocha por todo el apoyo y asesoramiento que me ha dado durante el desarrollo de este trabajo final de grado.

A mis compañeros por haber aprendido y compartido tantos momentos dentro y fuera de la facultad.

Sobre todo quiero agradecer a mi familia y a mi pareja el apoyo, la confianza, la fuerza y el amor que me han dado durante estos años.

Muchas gracias.

# RESUMEN

En esta memoria se explica de forma detallada el desarrollo y planteamiento del trabajo final de grado “deconstrucción de la sobrepoblación” desde la idea inicial hasta la metodología empleada durante el proceso creativo, como los referentes utilizados, imágenes del proceso y la obra final.

Este trabajo se compone de una serie de siete ilustraciones cuya temática trata los problemas que surgen a raíz de la sobrepoblación. Más específicamente, como contempla el individuo dentro de su propia sociedad los problemas que genera la superpoblación, la sensación que tiene de saturación a medida que aumenta la población, de condensación del espacio urbano y la expansión de éste frente a la naturaleza.

Palabras clave

Sobrepoblación-deconstrucción-individuo

# INTRODUCCIÓN

La idea principal de este proyecto surge a raíz de la asignatura de creación artística III, cuyo primer apartado consistía en realizar una serie de ilustraciones sobre el mundo que nos rodea. Aquí se escoge esa idea de guía para extenderla, cuestionarla y realizar un trabajo que muestre un punto de vista personal que se tiene ante la superpoblación.

En el planteamiento del tema a desarrollar, cuestionamos la influencia que ejercemos como individuos en el entorno, las acciones que realizamos y sus consecuencias en éste. Pero esta idea englobaría demasiados conceptos de gran amplitud como las guerras, el consumismo, la revolución tecnológica, la sobrepoblación, la falta de recursos, la pobreza... Muchos temas para abarcar en un solo proyecto, por eso, centraremos el proyecto en el tema de la superpoblación y en cómo el exceso de población afecta a la misma sociedad y el espacio en el que se encuentra. Para realizar este trabajo me baso en el propio concepto de la sobrepoblación y en la teoría que propuso el economista y demógrafo Thomas Malthus.



Venezuela, 2015. Sobreedificación.

# JUSTIFICACIÓN

En este trabajo se pretende reflejar como influye el ser humano en su entorno, por ello, nos basamos en la idea de la sobrepoblación, pues desde mi punto de vista y como reflejan diferentes teorías el aumento de la población ha causado innumerables efectos negativos en todos los aspectos de nuestro entorno: ya sea en la escasez de recursos, conflictos, desastres ambientales... Nos centraremos en como el exceso de población afecta a la naturaleza y como afecta a la propia sociedad.

Para justificar la idea que se plantea en este proyecto tomamos como punto de partida el concepto de la sobrepoblación y el principio de la Teoría que propuso Thomas Malthus en los aspectos del crecimiento poblacional.

Concepto de sobrepoblación:

La sobrepoblación es una condición en que la densidad de la población se amplía a un límite que provoca un empeoramiento del entorno, una disminución en la calidad de vida, o un desplome en la población.<sup>1</sup>

Principio de la teoría de Thomas Malthus<sup>2</sup>:

Este principio propone la idea de que las poblaciones humanas crecen exponencialmente mientras que la producción de alimentos crece a una razón aritmética. “De este modo, mientras era probable que en una serie de intervalos de x años la producción de alimentos aumentara en la progresión aritmética 1, 2, 3, 4, 5, 6, etc., la población podía aumentar en la

1. Definición sobrepoblación. Consulta <https://sobrepoblacion.wordpress.com/>

2. Thomas Malthus (Gran Bretaña, 1776-1834), fue un economista y demógrafo británico.



# JUSTIFICACIÓN

progresión geométrica 1, 2, 4, 8, 16, 32, etc. Este argumento del aumento aritmético de los alimentos con un crecimiento geométrico simultáneo de la población humana predecía un futuro en el que las personas no tendrían recursos para sobrevivir”<sup>3</sup>.

Actualmente, las predicciones de Malthus con su teoría son un hecho verídico, la realidad de que hay sobrepoblación origina mayores demandas en las zonas urbanas y estos asentamientos se encuentran en continua expansión. Por ello, desaparecen millones de hectáreas de bosque, destruyendo el hábitat natural de muchas especies.

También se calcula que las necesidades de agua aumentarán en un futuro próximo, pudiéndose generar conflictos para la obtención de ésta.

Podemos decir que de la sobrepoblación provienen todos los males que vuelven indigna la vida humana, destruyen lentamente, pero con certeza, toda existencia. Hemos producido extinciones, destrucciones, exterminaciones, explotaciones y aniquilaciones que jamás podrán ser rectificadas.

Desgraciadamente, la sobrepoblación ha causado la sobreexplotación de los recursos naturales, la deficiencia de servicios, el aumento de desempleo, la pobreza y la contaminación ambiental, con el nefasto resultado del calentamiento global.

3. Teoría malthusiana. [http://cgge.aag.org/PopulationandNaturalResources1e/CF\\_PopNatRes\\_Jan10ESP/CF\\_PopNatRes\\_Jan10ESP8.html](http://cgge.aag.org/PopulationandNaturalResources1e/CF_PopNatRes_Jan10ESP/CF_PopNatRes_Jan10ESP8.html)

# JUSTIFICACIÓN

El concepto que se desarrolla en el proyecto creativo busca generar una sensación de que no hay espacio, materializar el propio concepto de la sobrepoblación en el soporte. Crear ilustraciones donde deconstruimos el cuerpo de un individuo mediante muchos elementos dentro de él, crear una atmósfera de saturación y masificación en la figura principal, pero a su vez mantener cierta pasividad en la figura, que esté en calma.



# OBJETIVOS

## Objetivos generales.

- Desarrollar una serie de ilustraciones utilizando los recursos adquiridos durante la realización del grado.
- Desarrollar un trabajo donde se refleje mi punto de vista sobre el mundo desde la idea de la sobrepoblación.
- Desarrollar un pensamiento autocrítico y constructivo.
- Desarrollar la capacidad de plantear y realizar un proyecto.

## Objetivos específicos.

- Crear una serie de ilustraciones con estilo y lenguaje propio.
- Desarrollar la capacidad analítica durante el proceso de creación.

# REFERENTES

Sin contar las referencias teóricas, las cuales ayudaron a tener un mayor conocimiento y pensamiento crítico sobre el concepto de masas y sobrepoblación, en el presente apartado de referentes se expondrán una serie de artistas actuales (contemporáneos). Estos ilustradores y pintores nos inspiraron y motivaron con un diverso abanico de obras, cada uno con diferentes estilos y aspectos técnicos que sirvieron de orientación para realizar el proyecto y la creación de un imaginario propio.

La búsqueda de referencias para este proyecto se centró en hallar figuras anatómicas, elementos deconstruidos, obras sobre lo efímero y mundos imaginarios.



# SAGAKI KEITA

Sagaki Keita, es un artista Japonés especializado en realizar ilustraciones en las que reinterpreta obras de arte deconstruyéndolas mediante pequeños dibujos improvisados que en conjunto forman la obra.

Este artista es el referente principal del trabajo, pues nos interesa que crea a partir de la unión de pequeñas partes por todo el soporte y finalmente se forma un todo. En sus obras se aprecian elementos caóticos y generan cierta saturación por la cantidad de elementos que podemos apreciar.

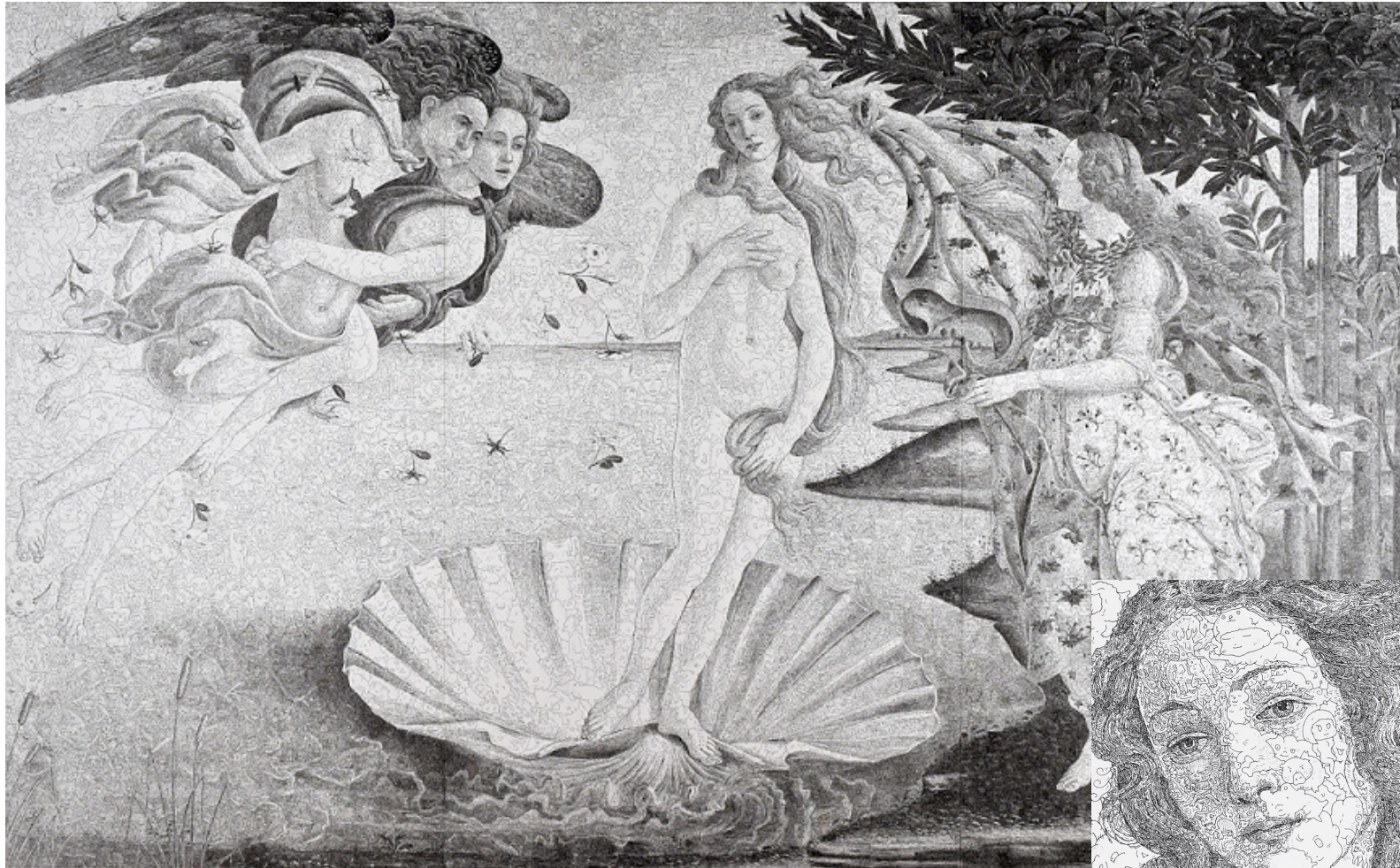


Sagaki Keita versión de la dama del armiño.

Título: "Love Me White Tender"

2017, bolígrafo sobre papel

54x39cm



Reinterpretación del nacimiento de Venus.  
título: "The Gestaltzerfall of Venus"<sup>4</sup>.  
2017, Bolígrafo sobre papel. 172x.278cm



Detalle.

4. Consulta biografía y obras, <http://sagakikeita.com/works.html>

# JAMES JEAN

James Jean<sup>5</sup> es un artista americano originario de Taiwán, es conocido por realizar diversas portadas de cómics y por colaboraciones con reconocidas marcas del mundo de la moda, donde destaca sus trabajos para Prada.

En su obra podemos encontrar un amplio abanico de técnicas, estilos y soportes. Cuando desarrolla su trabajo utiliza con gran soltura medios de edición digitales, óleos, acrílicos, grafitos, spray y un sinfín de materiales, creando así obras de una gran riqueza mediante la combinación de diversas técnicas. Su nivel técnico le ofrece la posibilidad de jugar con diferentes estilos, desde lo figurativo hasta lo más abstracto y experimental para crear escenas y mundos irreales, a veces con excesos cromáticos, otras buscando lo monocromo. Los trabajos que realiza transmiten una sensibilidad especial. Su universo inventado está habitado por seres misteriosos, obras impregnadas de inocencia y delicadeza, pero también encontramos una parte oscura.

El interés en este artista surge por su facilidad de crear mundos imaginarios, la sensibilidad que transmiten sus obras y la técnica con la que realiza su arte. Trabaja universos muy interesantes, lugares caóticos y muchas veces saturados de seres reales e inventados en los que tomamos referencias para rellenar los cuerpos que desarrollamos.

5. Consulta biografía y obras, <http://www.jamesjean.com/>



Título: "Hi-hat"  
2017, acrílico sobre madera.



Título: "Max Pipe"  
2017, Tinta y digital.



# GABRIEL MORENO

Gabriel Moreno<sup>6</sup> es un artista madrileño, su trabajo es más reconocido dentro del ámbito publicitario. Éste, ha desarrollado un estilo personal donde su obra nos habla sobre la belleza y la sensualidad de la figura femenina.

En la realización de sus proyectos podemos observar la combinación de diferentes técnicas gráficas, cómo un dibujo realista superpuesto con ilustraciones de un carácter más lineal, adquiriendo una estética como la que podemos apreciar en una fotografía de doble exposición.

El punto de interés con este referente es su capacidad de introducir dentro de los cuerpos elementos superpuestos, mediante dibujos más simples creando pequeñas composiciones que complementan a la figura principal.



6. Consulta biografía y obras, <http://gabrielmoreno.com/>



# HENRIK AA ULADEN

Henrik AA Uladen<sup>7</sup>, es un artista noruego cuya obra se desarrolla de manera pictórica. En sus pinturas observamos una estética figurativa, la cual combina a la perfección con una atmósfera en la que crea un diálogo sobre lo oscuro de la vida, la soledad y la melancolía, creando así cierta fragilidad en sus obras.

Del pintor, interesa como crea los cuerpos, la fragilidad que transmite y la simpleza con la que resuelve las composiciones de las poses.



7. Consulta biografía y obras, <https://www.henrikaau.com/>



# ANTECEDENTES

La idea del proyecto tiene un antecedente claro en la carrera, la asignatura de creación artística III, con el trabajo “el mundo que nos rodea”. En este trabajo tuvimos la oportunidad de expresar un punto de vista sobre nuestro entorno y de cómo lo percibimos.

Este trabajo personal, lo centramos en transmitir y representar una percepción, tratando lo oscuro y decadente que puede ser la sociedad en la que vivimos, reflexionando sobre el acto destructivo que se encuentra inherente en la creación.

“Necesitamos destruir para crear.”

A partir de este punto, surgió la idea del trabajo final de grado, desarrollar una visión del mundo, más específicamente de la sobrepoblación.

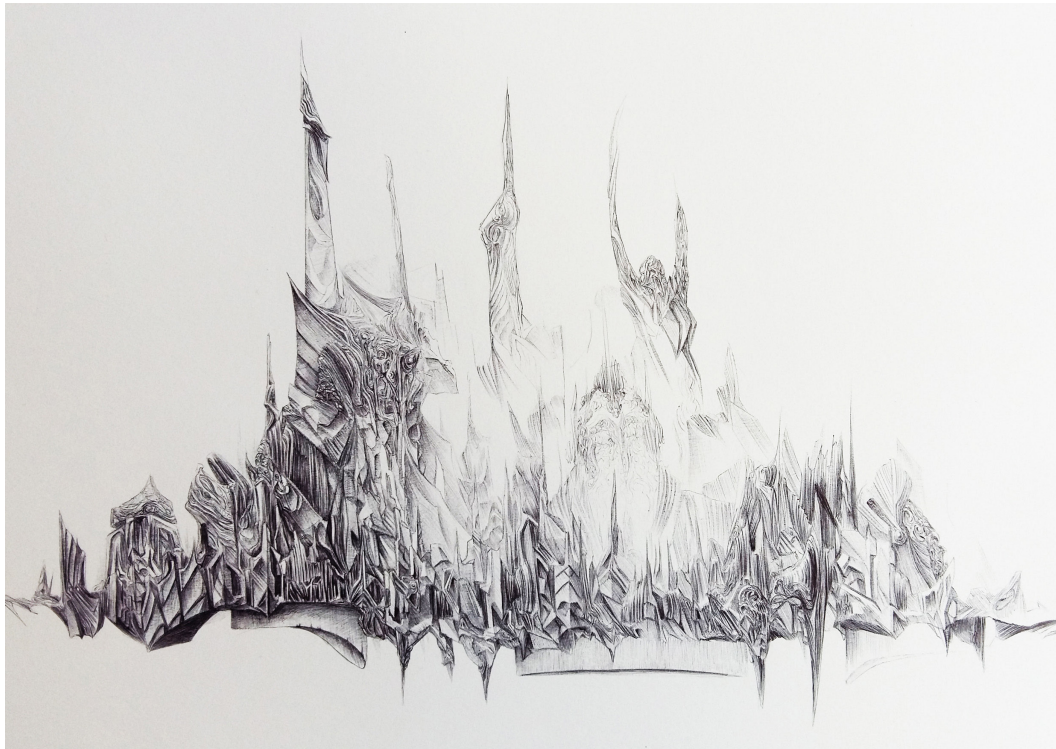
En los aspectos plásticos y estéticos se han ido desarrollando diferentes tipos de ilustraciones ya sea para trabajos personales o proyectos propuestos durante el grado que son la raíz de las obras que aquí se realizan.



“El mundo que te rodea”.  
2015. Creación artística III  
Rotring sobre papel.

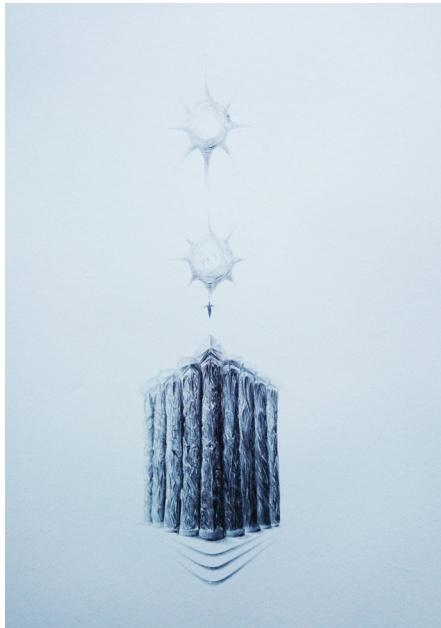


2016. Boceto, mini libro plegable



“Ciudades invisibles”.  
2015. Creación artística III  
Bolígrafo sobre papel.





“Ciudades invisibles”.  
2015. Creación artística III  
Bolígrafo sobre papel.



“Efímero caótico”  
2016, aguafuerte.



# CONTEXTUALIZACIÓN

Sobrepoblación, es un fenómeno demográfico que se produce cuando una elevada densidad de población provoca consecuencias negativas en su entorno. Estas secuelas pueden ser de diversos tipos, como daños al medio ambiente, destrucción de ecosistemas, hambrunas, conflictos, disminución de la calidad de vida y otros.

Este problema afecta al mundo de diferentes maneras, económicamente, socialmente, ambientalmente y políticamente.

Esta explosión demográfica se debe a muchos factores que afectaron a la humanidad como también a lo que la rodea.

“El aumento de la población necesita el crecimiento del territorio urbano, lo cual lleva a la deforestación del hábitat natural. Con este aumento poblacional, también aumenta la demanda de los recursos llegando a causar conflictos. El aumento de la demanda de recursos también causa más contaminación, por lo tanto, calentamiento global. Y esto se convierte en un ciclo sin fin, lleno de causas y consecuencias”<sup>8</sup>.

8. información, [https //sobrepoblacion.wordpress.com/](https://sobrepoblacion.wordpress.com/)

## CONCRECIÓN DEL TEMA

La propuesta de trabajo para la realización de las ilustraciones surge a partir de un punto de vista personal en el que se plantea al individuo inconsciente dentro del crecimiento desmesurado de la población global y los conflictos que ésta supone.

En este proceso ilustrativo, la sobrepoblación se desarrolla como una enfermedad que se extiende tanto por dentro como por fuera de los individuos que retratamos, como un cáncer de la humanidad, que crece de manera caótica y exponencial.

Para desarrollar las ilustraciones deconstruimos los cuerpos mediante la sobrepoblación planteando dos estructuras, una interna y otra externa.

En la estructura interna deconstruimos zonas del cuerpo creando fragmentos en los que introducimos dentro de éste pequeñas ilustraciones de habitantes y edificios en ruinas, combinándolos entre sí y situándolos de una forma caótica, buscando generar sensaciones de saturación por la cantidad de elementos que creamos, de caótico por la manera de situarlos dentro de los cuerpos y que den la sensación de que en algún momento se extenderá por todo el dibujo.

## CONCRECIÓN DEL TEMA

En la estructura externa basamos la creación en la superficie del cuerpo, la piel. En ciertas ilustraciones tomamos referencias para deconstruir a partir de enfermedades cutáneas, verrugas o desprendimientos en la piel, en otras realizamos sobreposiciones de las ilustraciones que desarrollamos sobre la superficie del cuerpo adquiriendo una estética mas parecida al tatuaje, en estos trabajos añadimos dibujos lineales, los cuales se funden en las tonalidades que conforman la base de la ilustración principal.





# DESARROLLO Y METODOLOGÍA

# INVESTIGACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

En los cimientos del proyecto se parte de una obsesión o una inquietud que te ronda la cabeza. Al principio esta idea no es clara, es confusa, pero se va formando poco a poco a partir de la observación de la realidad más cercana que nos rodea y de un análisis del crecimiento exponencial de la población mundial, y sus inexorables consecuencias.

Una vez que la idea queda desarrollada, empieza la etapa de búsqueda de material de referencia. Nos sumergimos en un mar de obras, desde el uso de elementos fotográficos hasta artistas de diversas disciplinas, para así, encontrar temáticas o estéticas afines al trabajo que se iba a realizar.

Entre tantos artistas, se escogieron cuatro referentes principales para el desarrollo de las ilustraciones. Nos inspiramos en las composiciones y en las poses de Gabriel Moreno y Henrik Uladen para realizar los primeros bocetos de cuerpos; por otro lado, Sagaki Keita y James Jean fueron los referentes para crear un mundo imaginario, caótico y sobrecargado que iba a habitar dentro de esos cuerpos.

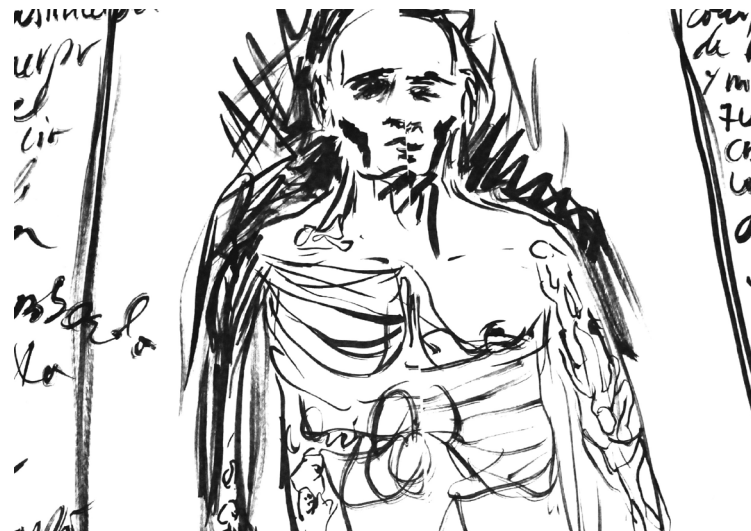
# BOCETOS

Con el tema y los referentes aclarados, comenzamos a desarrollar una serie de bocetos para definir visualmente las ideas que surgían.

Los primeros esbozos se desarrollaron rápidamente de una manera simple en diferentes formatos y con diferentes técnicas, desde el uso de tintas hasta carboncillo y bolígrafo. Esto también nos permitiría encontrar el material y el tamaño adecuado para realizar las obras definitivas.

En una primera parte los bocetos se desarrollaron en formatos pequeños.

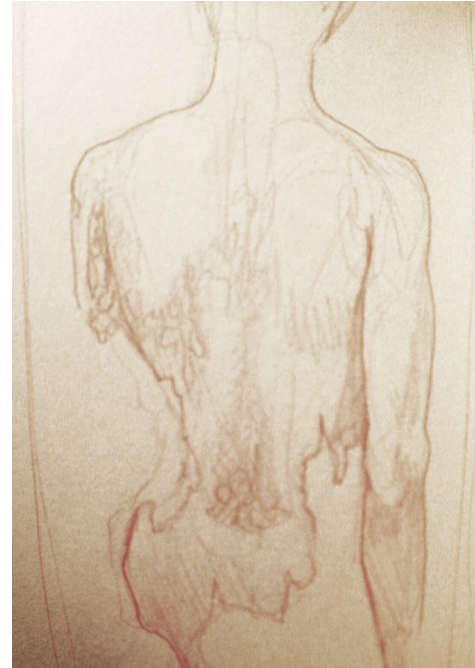
Después se plasmaron en un formato mayor, mas acorde al tamaño que se usó en la obra final.

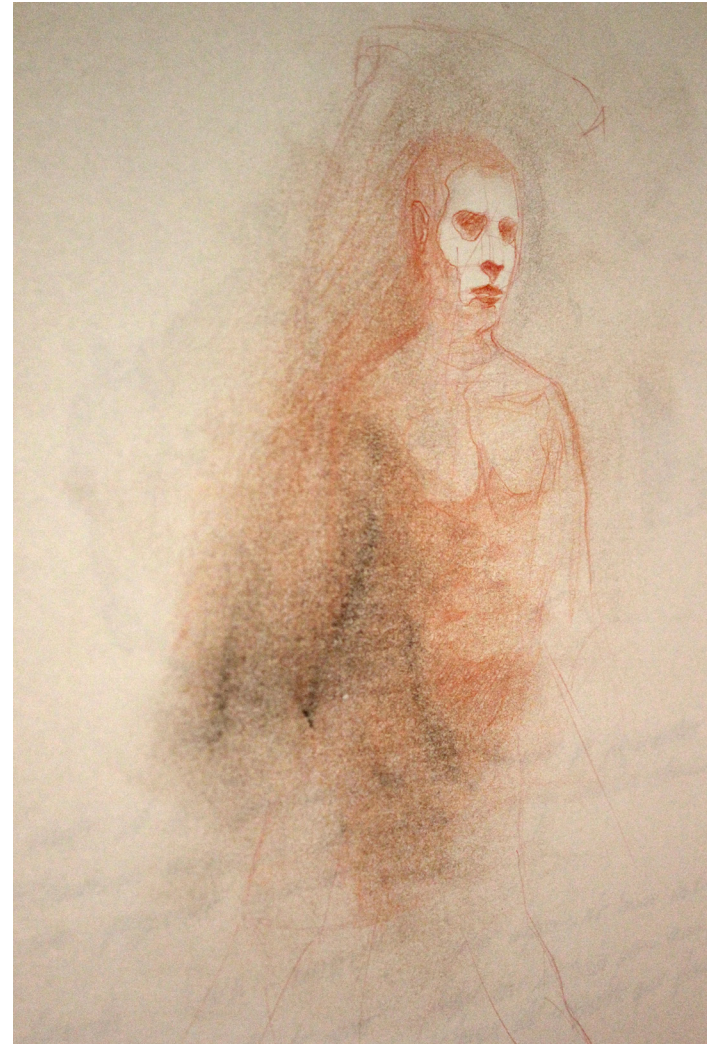
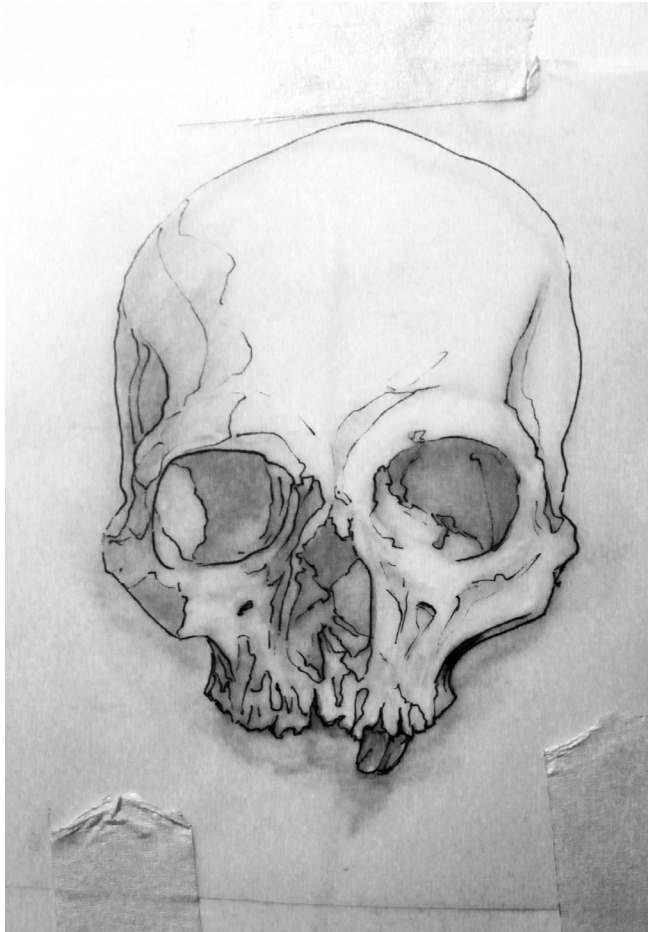
















# PRUEBAS

Antes de comenzar las ilustraciones debíamos conocer el soporte en el que las realizaríamos, por lo tanto, se hicieron diversas pruebas en distintos papeles, para así, escoger el material mas adecuado para desarrollar las obras.

Los soportes en los que se desarrollaron las pruebas fueron:

Basic 160gr  
Ingress din a1  
Caballo  
Canson mixed media  
Fabrianno 150gr

# FORMATO

Cuando se realizaron los bocetos, fuimos calculando los formatos que usarían.

En este proyecto, quisimos utilizar el tamaño de un dinA2, puesto que este formato nos parecía el más idóneo para desarrollar las ilustraciones, este tamaño permite que la obra respire y tenga el espacio suficiente para trabajar con comodidad.

# MATERIALES

Para la realización de la obra final se han utilizado materiales acordes a nuestras inquietudes.

Éstos fueron los siguientes:

Soporte:

Papel Canson Mixed media Din A2 (dimensiones)

Lápices:

Faber Castell HB-4B.

Lyra 4H-2H-HB-2B-4B-6B.

Tombow Mono100 6B.

Lápiz compuesto:

Conté H-2B-3B.

Barra de grafito:

Faber Castell 9B.

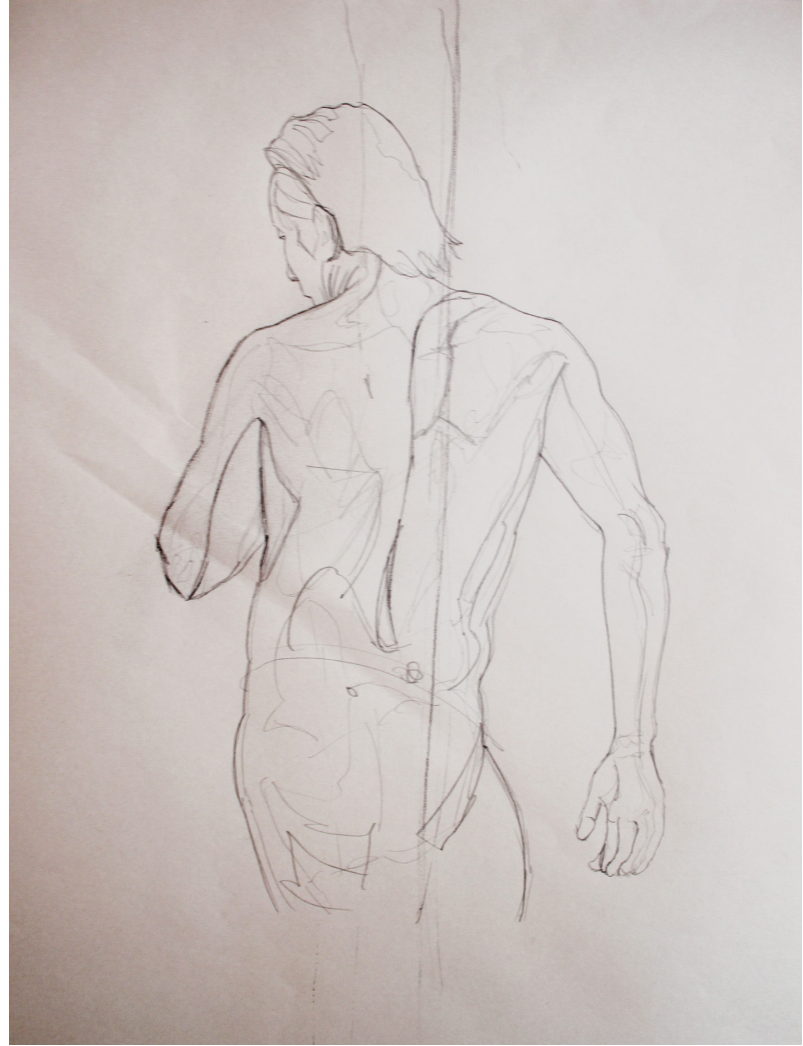
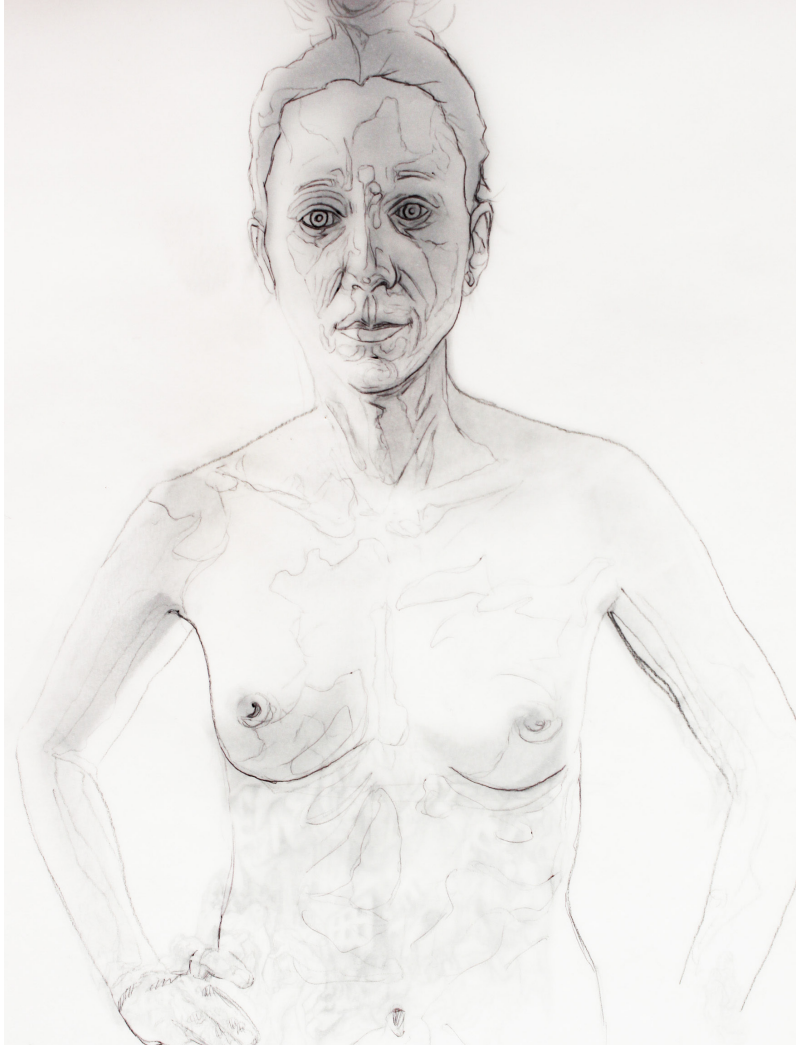
Difuminadores: Tamaños #1-#5-#7.

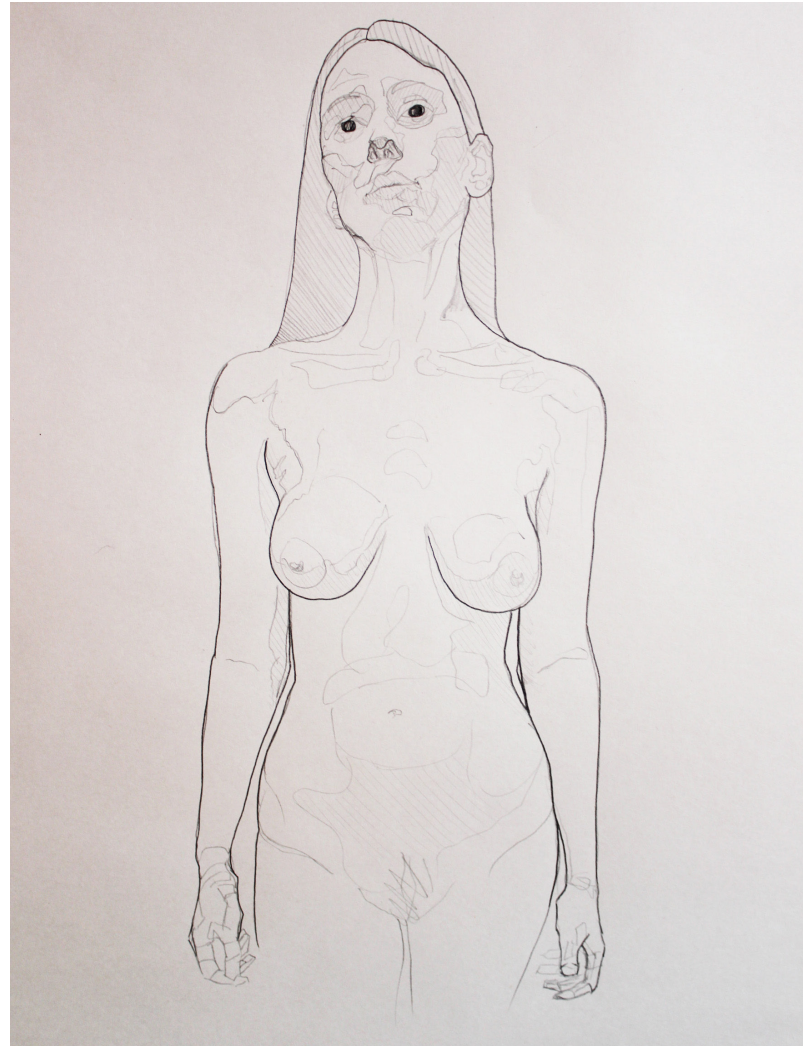
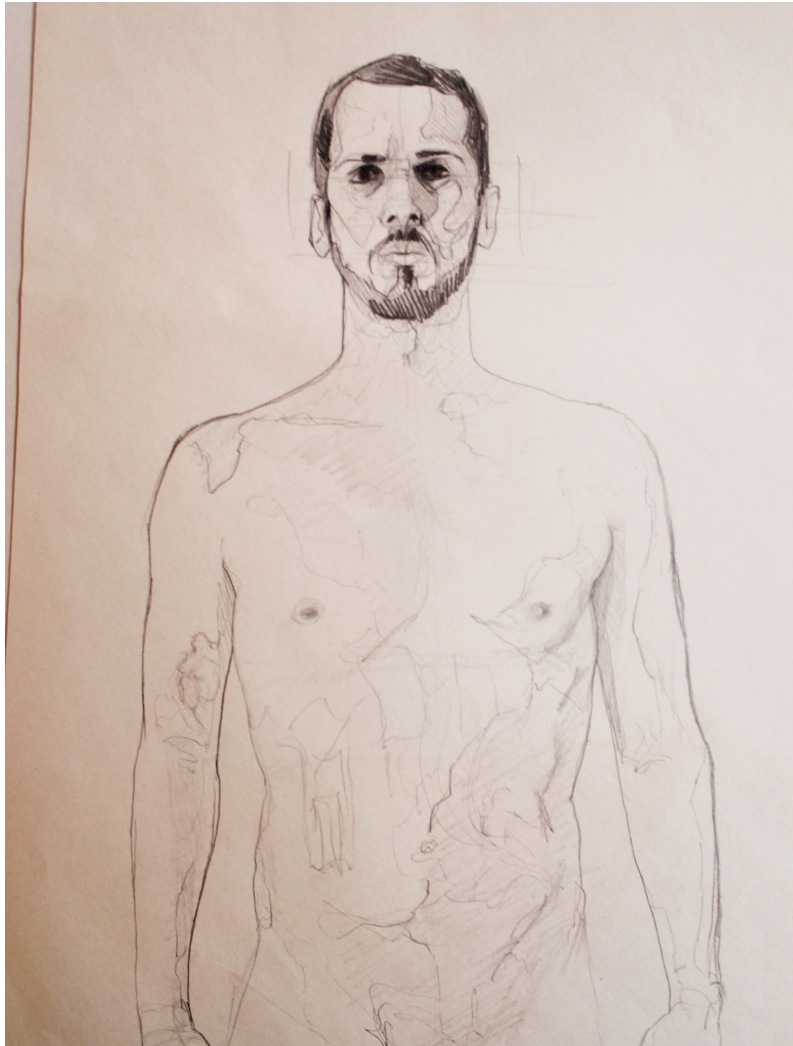


## BOCETOS FINALES

Una vez planteados los bocetos que nos ayudarían a sintetizar la idea, comenzamos a desarrollar unos dibujos que se usarían como base referencial para la creación de la obra final, éstos fueron realizados mediante modelos y fotografías de referencia, sobretodo para hacer la anatomía y el juego de luces con coherencia.











# DESARROLLO DE LAS ILUSTRACIONES

A la hora de comenzar el desarrollo de la obra final dividimos este proceso en dos partes, como en los bocetos, primero se desarrollaría el cuerpo principal y posteriormente adicionaríamos las pequeñas ilustraciones que deconstruirían y formarían parte de las poses, creando una síntesis.

Una ilustración compuesta por muchas ilustraciones.

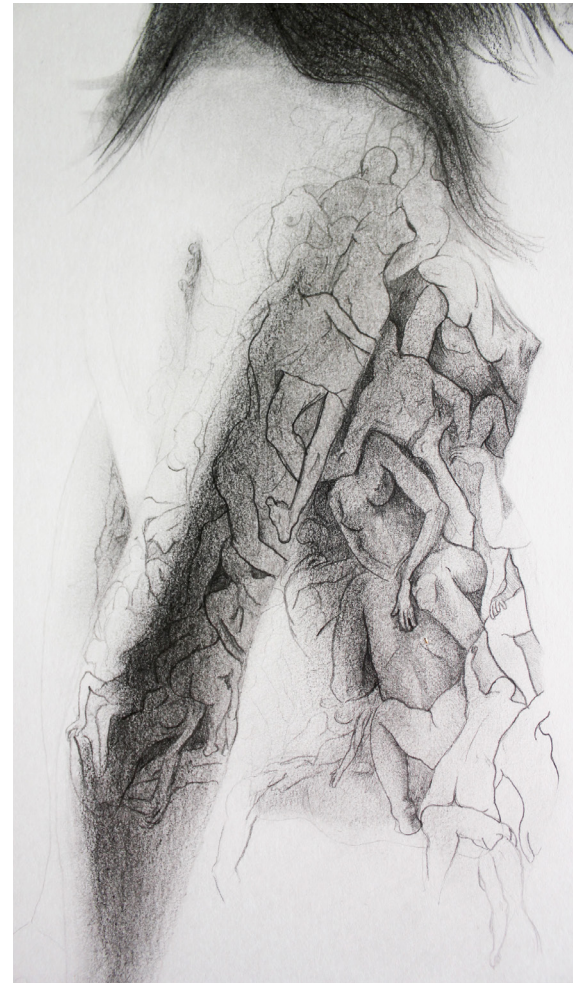
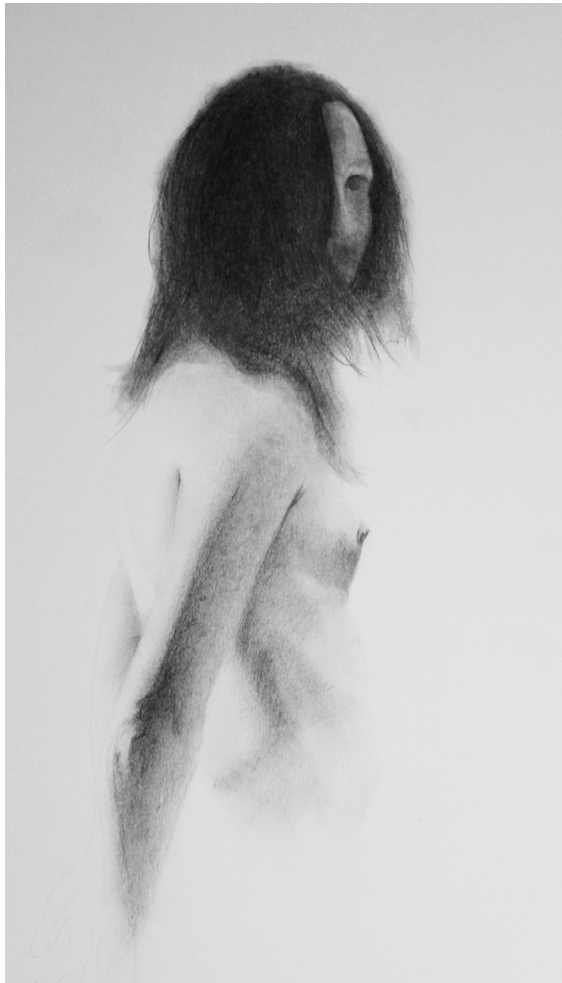
El primer paso que siempre realizamos, fue el de desarrollar los contornos del cuerpo, marcando las líneas y sombras principales.

En el segundo paso, rellenamos los contornos realizados en el paso anterior, esto lo hacemos usando solamente dos tonos creando así un volumen con cierta suavidad.

En el tercer paso trabajamos por zonas, siempre empezando por la cabeza y descendiendo poco a poco, añadiendo tonalidades y contrastando.

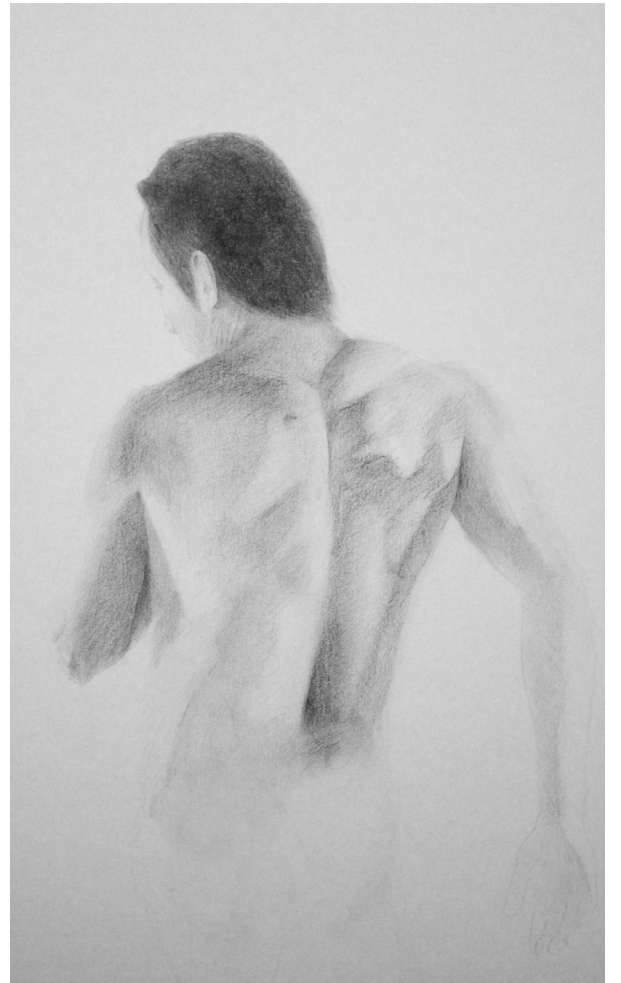
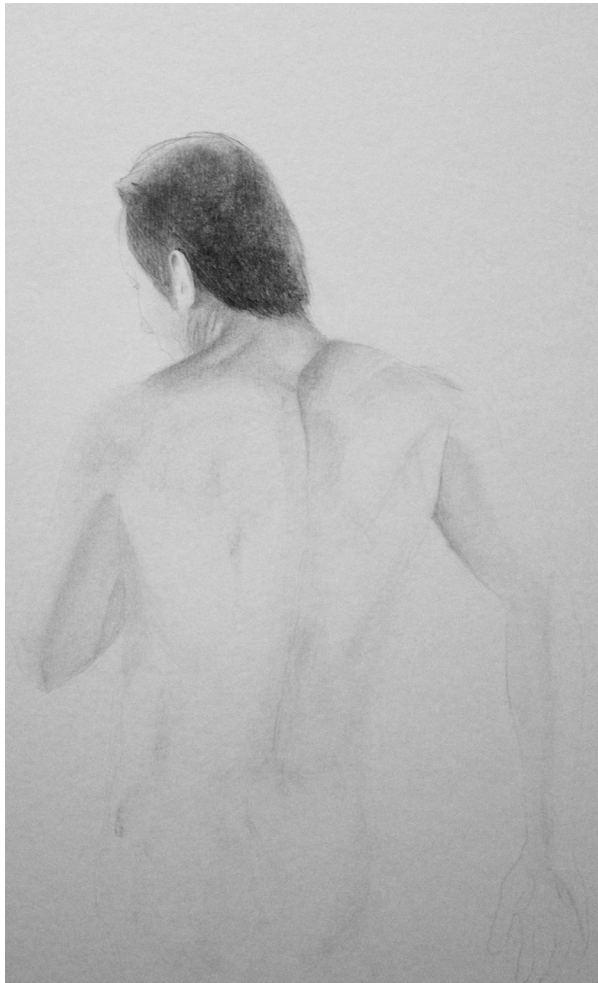
Una vez que tenemos el cuerpo como nos interesaba comenzamos a deconstruirlo mediante las pequeñas ilustraciones que introducimos en éste.





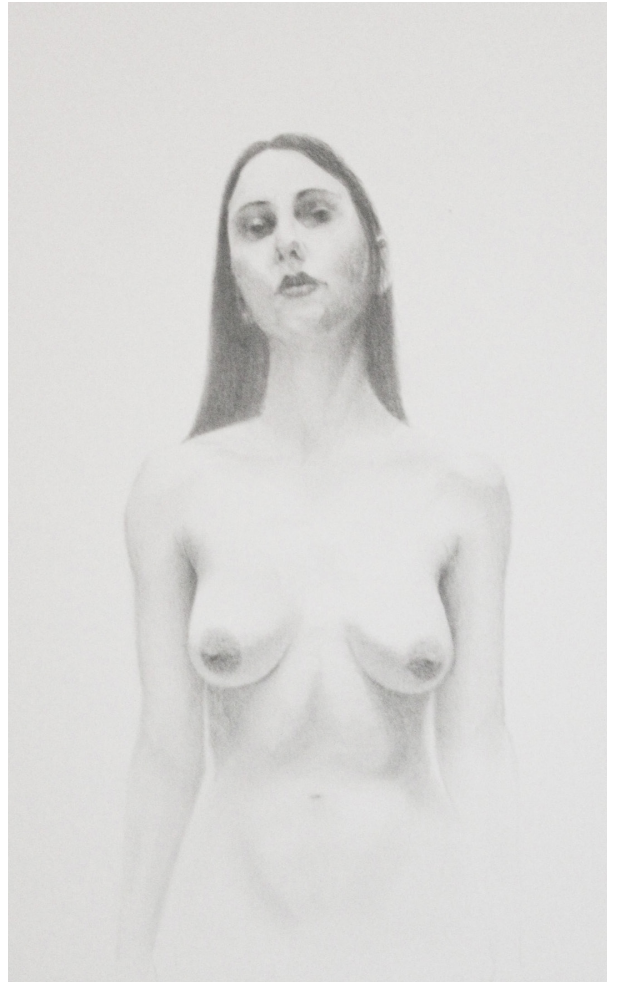
Detalle





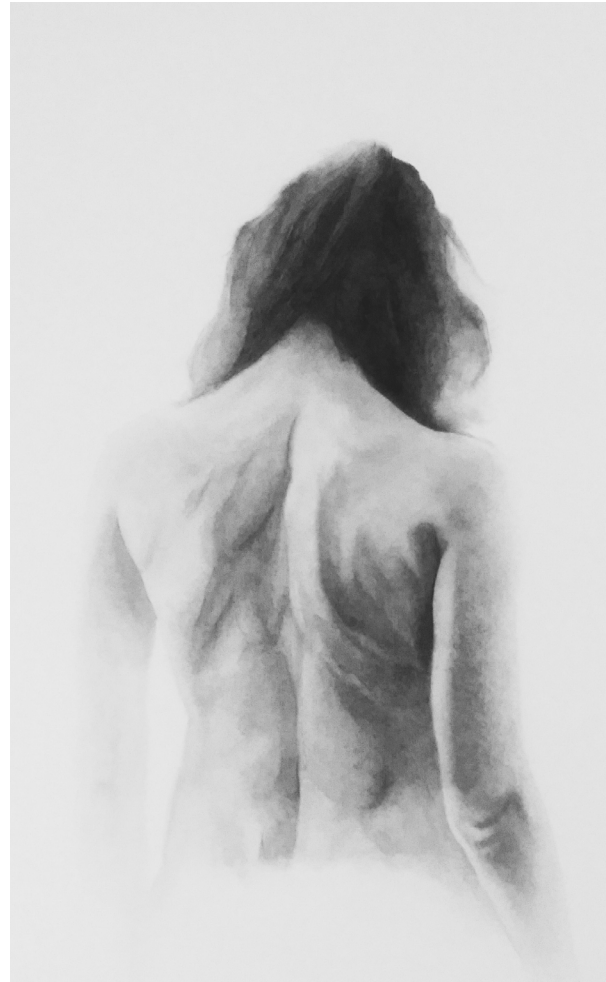


Detalle



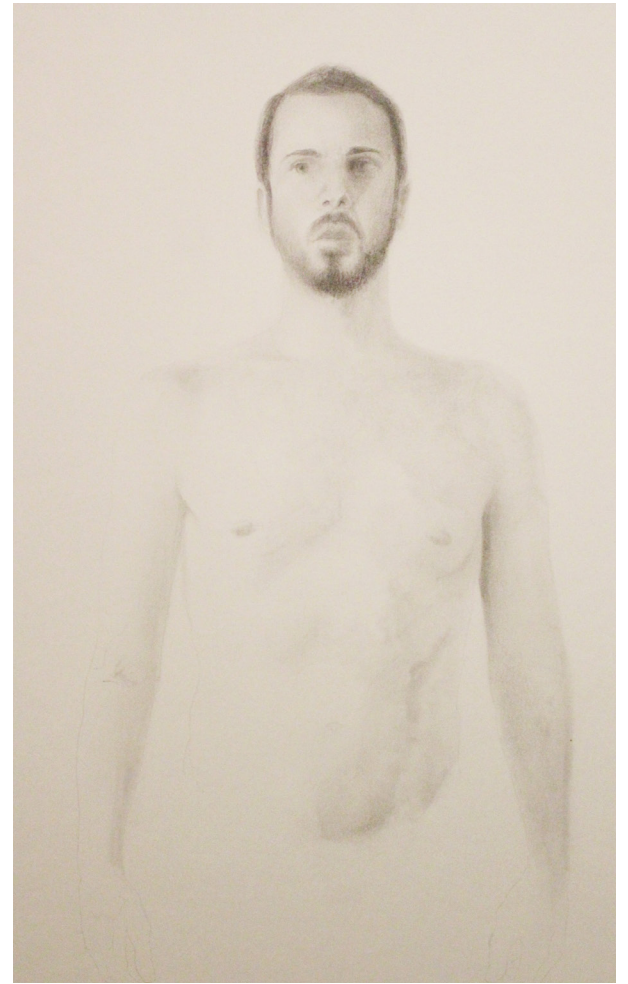
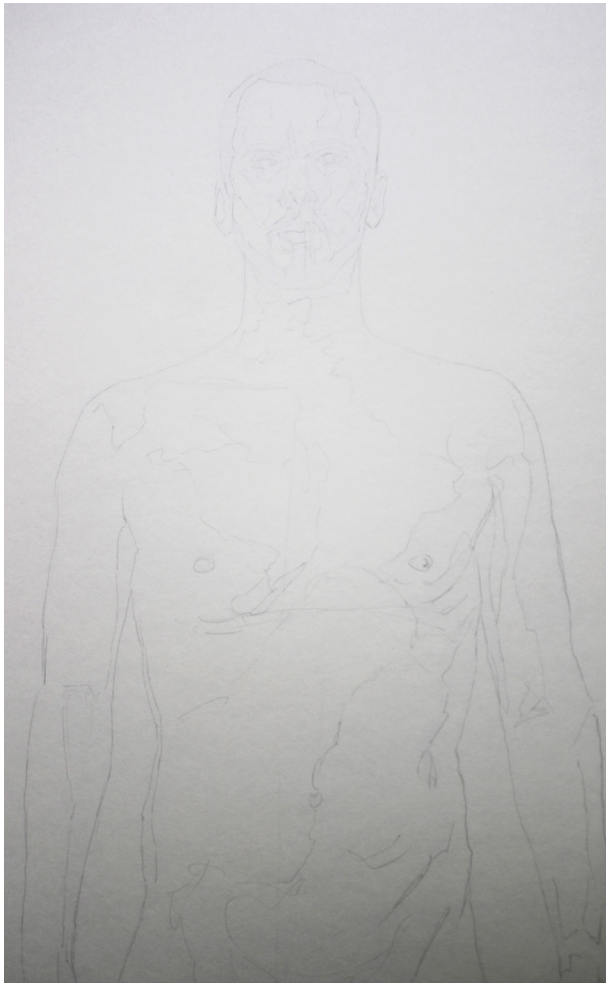


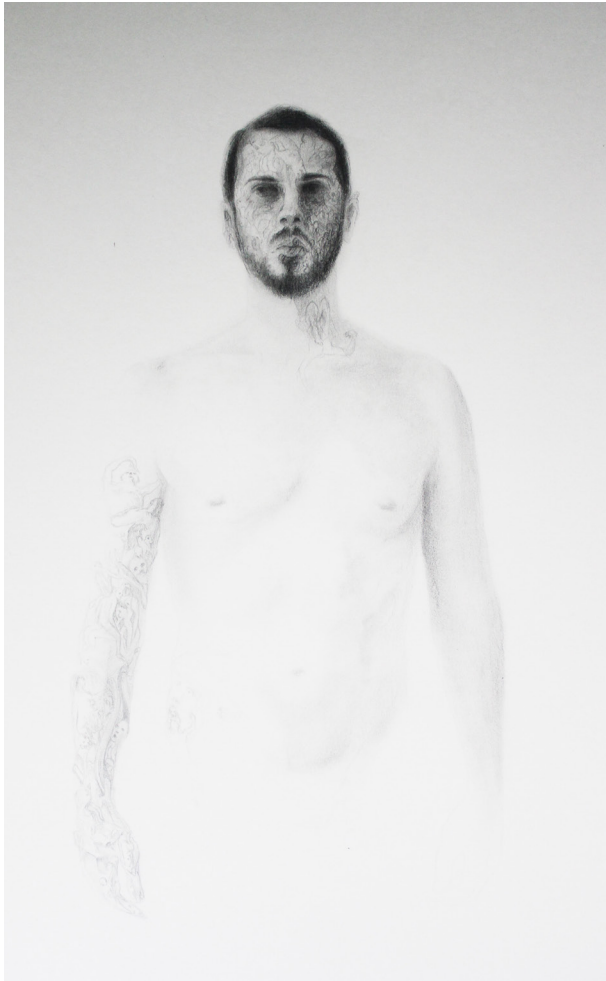
Detalle





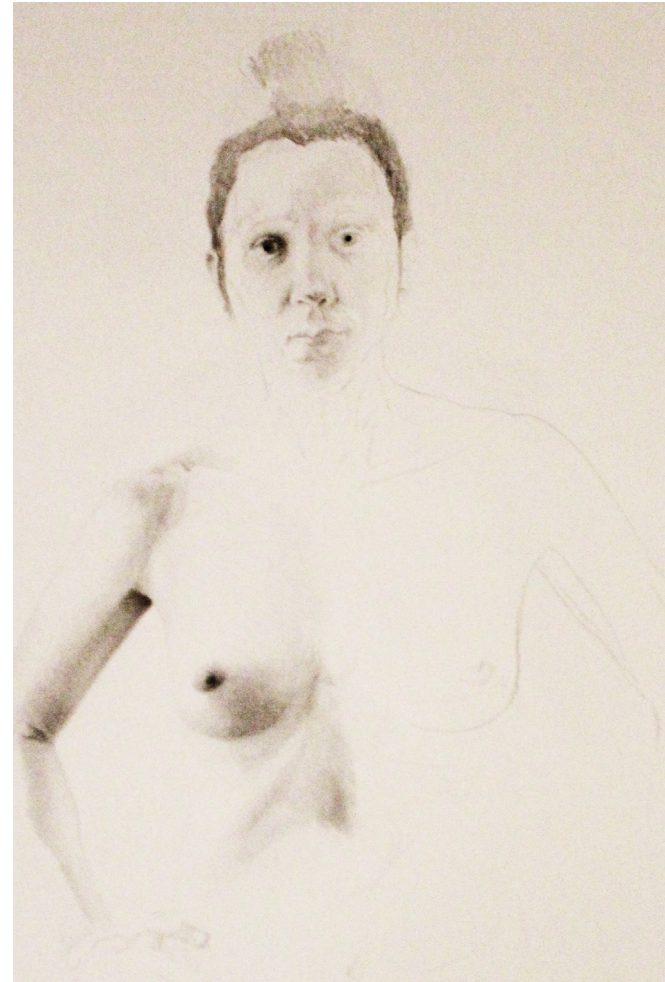
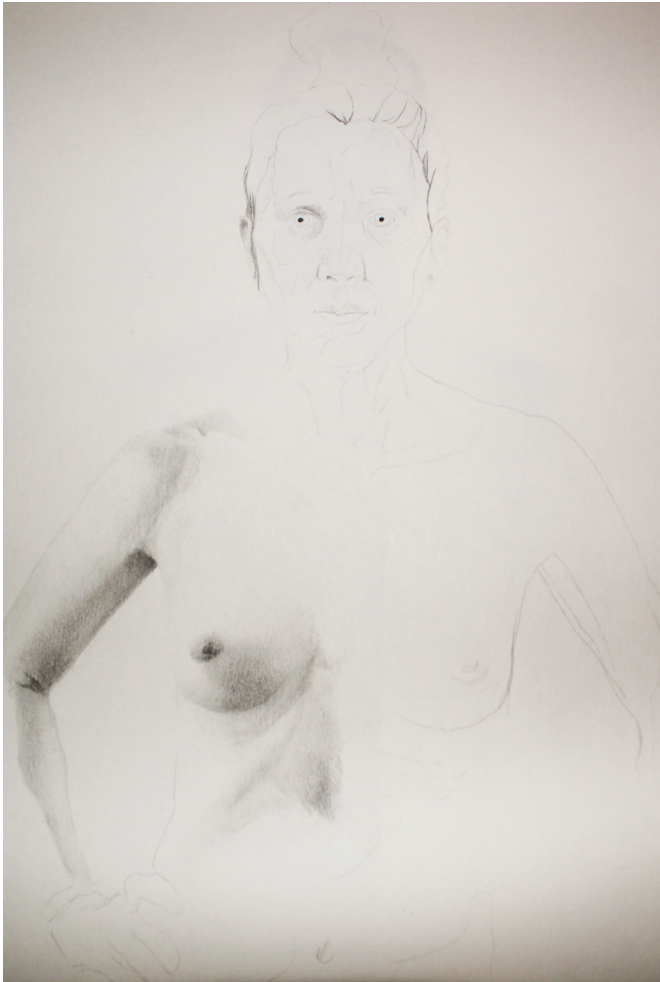
Detalle





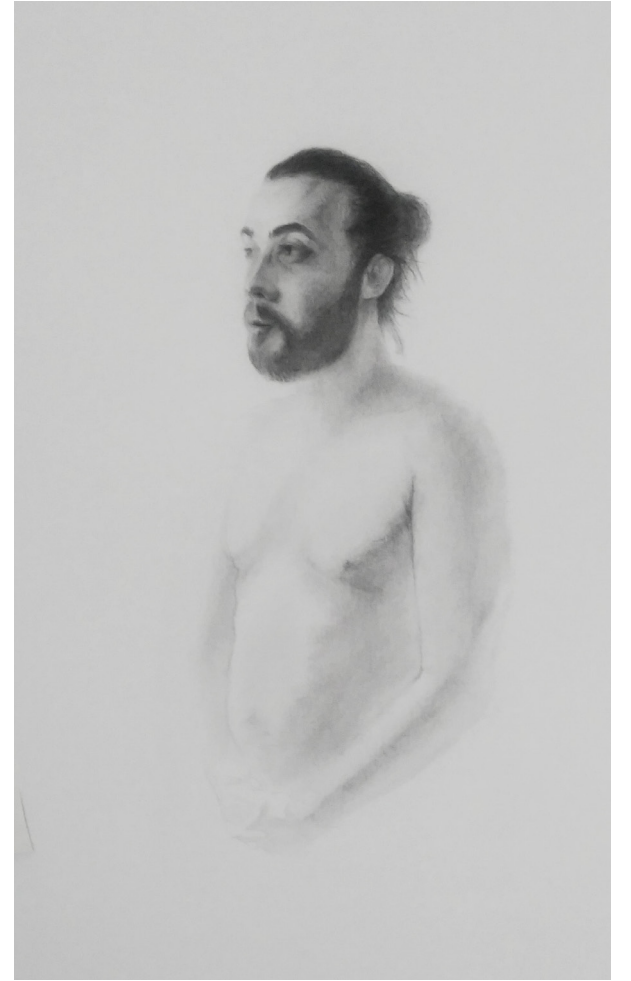
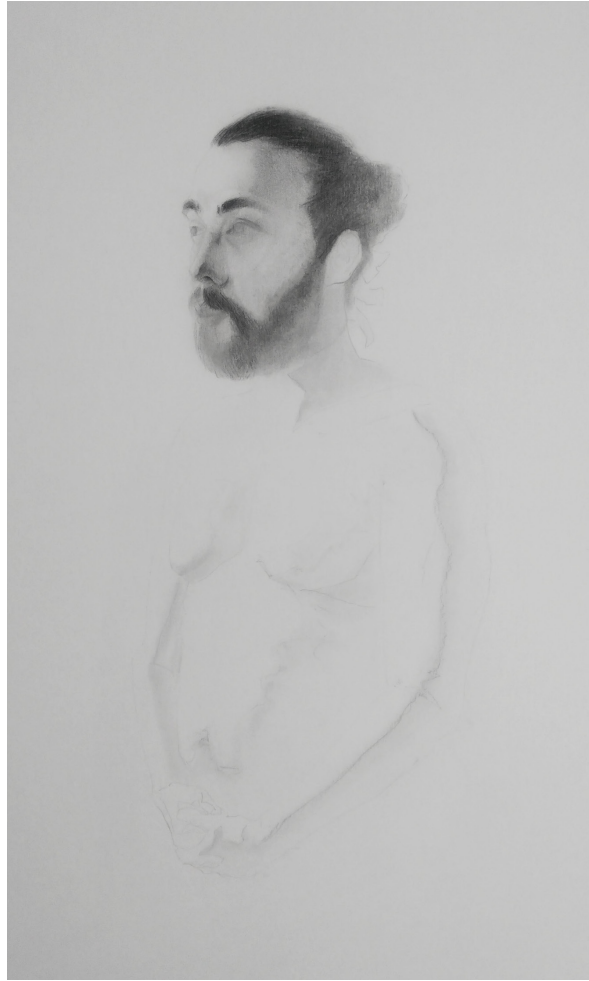
Detalle







Detalle





Detalle

# CRONOLOGÍA

El trabajo final de grado ha sido desarrollado durante cinco meses, comenzando a finales de abril, donde se comienza a trabajar sobre la idea, a investigar y buscar referencias teóricas que ayudasen a definir el proyecto.

Durante el mes de mayo se investiga el trabajo de diversos artistas para escoger referentes plásticos afines a la idea que se está planteando. También se comenzaron a desarrollar los primeros bocetos.

En los meses de junio y julio realizamos pruebas en distintos soportes, técnicas y materiales. Se descartan varios esbozos, posteriormente se realizan los bocetos definitivos y se comienzan las obras finales.

Entre agosto y septiembre se realiza la memoria con su maquetación y se terminan las obras.

# CONCLUSIONES

Al concluir este proyecto podemos observar todo el camino recorrido durante estos meses y haciendo crítica sobre este trabajo podemos apreciar que logramos llegar a muchas de las metas y objetivos que se plantearon, como haber desarrollado una serie de ilustraciones basándonos en un tema actual, como es la sobrepoblación y realizar estos dibujos a partir de los recursos y conocimientos adquiridos durante el grado, los cuales nos han ayudado a iniciar un proceso de creación que poco a poco va tomando un lenguaje y estilo propio.

A lo largo del proyecto hemos ido desarrollando la capacidad de ser autocríticos y resolutivos en los problemas que se nos plantearon en la realización del trabajo.

Hemos sido capaces de plantear una idea de gran amplitud y complejidad y trasladarla de una manera simplificada al ámbito de la ilustración.

Siendo críticos con los resultados, estamos satisfechos tanto por el trabajo de investigación teórica, como el del planteamiento del proceso creativo, ha sido una experiencia en la que nos hemos superado personalmente al haber realizado un proyecto como este.

# BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía consultada en los apartados teóricos.

<https://definicion.de/superpoblacion/>

<http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=superpoblaci%C3%B3n>

<https://es.slideshare.net/MaliRojas/teorias-de-poblacion>

<https://sobrepoblacion.wordpress.com/>

[https://elpais.com/sociedad/2013/01/29/actualidad/1359487026\\_928889.html](https://elpais.com/sociedad/2013/01/29/actualidad/1359487026_928889.html)

[https://elpais.com/elpais/2015/10/09/ciencia/1444380472\\_011949.html](https://elpais.com/elpais/2015/10/09/ciencia/1444380472_011949.html)

<http://www.eco-finanzas.com/economia/economistas/Thomas-Malthus-teoria-poblacional.htm>

[http://cgge.aag.org/PopulationandNaturalResources1e/CF\\_PopNatRes\\_Jan10ESP/CF\\_PopNatRes\\_Jan10ESP8.html](http://cgge.aag.org/PopulationandNaturalResources1e/CF_PopNatRes_Jan10ESP/CF_PopNatRes_Jan10ESP8.html)

<http://www.voicesofyouth.org/es/posts/sobrepoblaci-n--2>

# BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía consultada en los apartados de referencia.

SAGAKI KEITA

<http://sagakikeita.com/>

<http://www.thisiscolossal.com/2011/03/keita-sagaki/>

<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2068717/Keita-Sagaki-The-man-hand-draws-classic-paintings--using-thousands-cartoons.html>

<https://www.artistaday.com/?p=12005>

<https://www.lomography.com/magazine/142627-sagaki-keita-doodling-classical-art>

JAMES JEAN

<http://www.jamesjean.com/>

<http://www.widewalls.ch/artist/james-jean/>

<http://www.enkil.org/2015/03/06/james-jean-mas-que-humano/>

<http://www.thecult.es/Tendencias/james-jean-fabulas.html>

<http://www.itsnicethat.com/articles/james-jean-zugzwang-phantasmagorical-paintings-180816>

<http://lamonomagazine.com/james-jean-de-trazos-asiaticos/>



# BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía consultada en los apartados de referencia.

GABRIELMORENO

<http://gabrielmoreno.com/>

<https://www.gabrielmorenogallery.com/>

<http://www.thisiscolossal.com/2012/04/illustrations-by-gabriel-moreno/>

<http://lamonomagazine.com/gabriel-moreno-tinta-que-transforma/>

<https://www.juxtapoz.com/tag/gabriel-moreno/>

<http://www.enkil.org/2009/12/07/gabriel-moreno-la-sensible-creacion-plastica/>

HENRIK AA. ULDALEN

<https://www.henrikaau.com/>

<http://www.1883magazine.com/art-features/art-features/henrik-uldalen>

<https://www.instagram.com/henrikaau/?hl=es>

<https://www.saatchiart.com/henrikaau>

<http://elhurgador.blogspot.com.es/2015/01/henrik-aarrestad-uldalen-pintura.html>

# ANEXO

