

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

I know, right?

Norton David Reyes Vargas

Artes Visuales

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Artes Visuales

Quito, 15 de diciembre de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

I know, right?

Norton David Reyes Vargas

Paúl Rosero Contreras, MFA

Quito, 15 de diciembre de 2021

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Norton David Reyes Vargas

Código: 00205481

Cédula de identidad: 1718615352

Lugar y fecha: Quito, 15 de diciembre del 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Con el constante crecimiento de los avances tecnológicos, el arte contemporáneo se ve cada vez más inmerso en prácticas que diversifican los medios de expresión y se consideran como nuevos medios de creación artística. Dentro de la cultura de consumo existen elementos gráficos que responden a un contexto específico dentro de la historia que permiten a una persona ubicarse en un tiempo determinado. Las caricaturas y videojuegos responden a un contexto específico que caracteriza y distingue a una generación de otra.

I know, right? es un proyecto que explora y presenta la posibilidad de reinterpretar los elementos de las caricaturas de una generación y también tomar a los videojuegos como medio de investigación para la creación artística.

Palabras clave: Game-art, cultura popular, videojuegos, caricaturas, mundo digital, fotografía in-game, habitar.

ABSTRACT

As technology advances, contemporary art constantly diversifies media for expression. These phenomena open doors for new forms of artistic creation. Within the consumer culture there are graphic elements that respond to a specific context.

These contexts are historical and allows a person to find identification to certain specific time periods. Cartoons and video games respond to a specific context that characterizes and distinguishes one generation form another.

I know, right? Is an art project exploring the possibility of reinterpreting elements of cartoons and taking video games as a form of research and creation.

Keywords: Game-art, pop culture, video games, cartoons, digital world, in-game photography, inhabit.

TABLA DE CONTENIDO

1	Introducción.....	9
2	Desarrollo del Tema	10
2.1	Sustento teórico.....	10
2.1.1	Videojuegos	10
2.1.2	Game-art.....	12
2.1.3	I know, right?	12
2.2	Metodología	13
2.3	Producción de obras	14
2.3.1	New Horizons	14
2.3.2	Common Places.....	16
2.3.3	Minecraft: Cyanotype Impressions	18
2.3.4	Mario Making it.....	19
2.3.5	Superposición SBS.....	20
2.3.6	La pizza de Don Cangrejo.....	22
3	Conclusiones	23
4	Referencias bibliográficas	24
5	ANEXOS	25
5.1.1	ANEXO A: Desarrollo de obras	25
5.1.2	ANEXO B: Diseño de exhibición	30
5.1.3	ANEXO C: Montaje	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: New Horizons (2020). Fotografía in-game	15
Figura 2: Common Places (2021). Fotografía in-game producida en Fortnite	16
Figura 3: Fire_Coral (2021). Cianotipo de la serie Minecraft: Cyanotype Impressions	18
Figura 4: Mario Making it (2021).....	19
Figura 5: Superposición SBS (2021). Acrílico sobre lienzo.....	20
Figura 6: La pizza de Don Cangrejo (2021). Videoarte.....	22
Figura 7: Fotografía in-game de la serie New Horizons.....	25
Figura 8: Fotografía in-game de la serie New Horizons.....	25
Figura 9: Fotografía in-game de la serie New Horizons.....	26
Figura 10: Fotografía in-game de la serie New Horizons.....	26
Figura 11: Composición realizada en Super Mario Maker 2.....	27
Figura 12: Proyección de composición Mario Making It sobre tela margarita.	27
Figura 13: Proceso de Mario Making It. Técnica: Punch Needle con lama flash y perlé.....	28
Figura 14: Negativos para la serie de cianotipos Minecraft:Cyanotype Impressions.....	28
Figura 15 : Muestra de Fire_Coral recogida del mundo de Minecraft	29
Figura 16: Muestra de Tube_Coral recogida del mundo de Minecraft.....	29
Figura 17: Poster para exhibición I know, right?.....	30
Figura 18: Montaje de La pizza de Don Cangrejo en Q Galería	30
Figura 19: Montaje en Q Galería	31
Figura 20: Montaje de Mario Making it en Q Galería	31
Figura 21: Idea de montaje para Common Places	31
Figura 22: Idea de montaje para Common Places	31

1 INTRODUCCIÓN

Esta propuesta de exhibición explora la intersección entre los videojuegos y las caricaturas con las practicas del arte digital y no digital. Se toman extractos de capítulos de caricaturas de los años 2000s para redefinirlas dentro del contexto de las practicas del arte contemporáneo. Por otro lado, los videojuegos sirven como herramienta de creacion y exploración desde lo habitable, destacan productos como Minecraft, Fortnite, Animal Crossing y Super Mario Maker 2. El habitar digital que se propone es para comprender los nuevos universos o metaversos que toman fuerza con el tiempo. La producción artística ha partido desde ese punto como un acto de observación y experimentación de entornos familiares para el usuario.

A partir de esto, se plantean 3 obras que giran en torno a una caricatura que es de gran importancia para una generación y su investigación se ve desarrollada desde estudios populares con enfoque en la sociedad.

Finalmente, las obras presentadas denotan un quiebre generacional que se propone a través de los objetos de consumo del momento. De esta forma, se busca plantear interrogantes que posibiliten la reflexión y la preocupacion sobre el rol del arte y el artista en una época mediada por la televisión y los videojuegos. A través de este trabajo, se investiga la función y la forma en que estos productos de la cultura popular generan significados en la realidad.

2 DESARROLLO DEL TEMA

2.1 Sustento teórico

El marco teórico se sustenta por tres ejes importantes permiten comprender de forma más amplia la exhibición.

Los conceptos contemporáneos de cultura popular asumen un intercambio de formas culturales más dinámico de lo que las ideas tradicionales de estratificación hegemónica tendían a reducir a la transmisión monodireccional entre base y superestructura. En cambio, la apropiación y reapropiación continua de formas culturales, íconos, temas y motivos marca el campo de lo popular como un campo de consumo creativo impulsado por un anhelo constante de modos siempre nuevos de expresión y resonancia identificatorias. Incluso si hay mucha repetición, entonces, en la cultura popular, como sostiene Hanjo Berressem, siempre está llena de diferencias. (Haselstein, Ostendorf, & Schneck, 2010, p. 337)

2.1.1 Videojuegos

Los videojuegos se han introducido en la sociedad para aportar entretenimiento desde una nueva herramienta tecnológica que revolucionaria la forma de percibir la interacción social. Este avance que nace desde el siglo XX ha sido un paso grande para el futuro de nuevas formas de jugar y relacionarse. Steven Baxter, ex productor de The CNN Computer Connection menciona.

No se puede decir que los videojuegos nacieran a partir de las máquinas de pinball, pero si dar por hecho que no habrían existido sin ellas. Es algo parecido a lo ocurrido con las bicicletas y los automóviles. Una industria lleva a la otra y luego continúan existiendo en

paralelo. Pero las bicicletas fueron necesarias para que luego existieran vehículos a motor.
(2016, p. 18)

Evidentemente, Steven Baxter identifica que el origen que da paso a los videojuegos que se conocen hoy día son la consecuencia de decisiones tomadas con riesgo desde la funcionalidad más simple. Estos dispositivos tecnológicos que se enfocaban en el entretenimiento pasaron a tener variaciones que se acoplan al contexto al que responden. Estos productos eran el resultado de un equipo grande de creativos que ponían su propósito sobre las nuevas metodologías de entender el juego. Aparecieron discusiones sobre si la creatividad empleada para crear un producto de consumo debería ser considerada una forma de arte. Esta discusión se mantuvo por décadas hasta que llego a la investigación académica, donde Henry Jenkins sugiere.

Si queremos que los juegos se acepten como una forma de arte contemporáneo, los diseñadores de juegos tendrán que dejar de utilizar las "presiones del mercado" como excusa para su falta de experimentación. Es cierto que los diseñadores de juegos necesitan enviar productos, y eso puede imponer serias limitaciones a la cantidad de innovación que puede ocurrir dentro de un solo juego (..) Lo que mantiene viva las artes vivas es que son el sitio de experimentación e innovación constantes. Tan pronto como se mapean las convenciones de género, el artista popular comienza a torcerlas y girarlas para producir nuevos efectos. El impulso constante de la inmediatez emocional exige un refinamiento constante del arte en sí, manteniendo a los creadores alerta y obligándolos a reconocer la respuesta del público en su toma de decisiones creativas. (2007, p.38)

2.1.2 Game-art

Una vez planteada la discusión entre el juego y el arte, aparecen usuarios que mutan su trabajo a plataformas de entretenimiento para reflexionar no solo desde la creación artística, sino también desde las dinámicas y económicas que ofrece el juego, tales como el placer, el aprendizaje, la experiencia, la toma de decisiones, entre otras más. James Gee hace énfasis en esto en su libro ‘Why Game Studies Now?’

Esta producción proactiva por parte de los jugadores de elementos de la historia, una sinfonía visual-motora-auditiva-de toma de decisiones y una historia real-virtual única produce una nueva forma de arte escénico-coproducida por jugadores y diseñadores de juegos. Todavía no disponemos de herramientas útiles para analizar los elementos que componen esta forma de arte. Pero es una forma que tiene el potencial de integrar el placer, el aprendizaje, la reflexión y la vida expandida en las formas que esperamos del arte (2006, p. 61)

2.1.3 I know, right?

Existen videojuegos que ofrecen la modalidad online, lo que significa que varios usuarios están conectados por internet a un mismo juego desde cualquier parte del mundo. Estos brindan la posibilidad de intercambiar palabras por mensajes o directamente desde dispositivos de voz a tiempo real. En esta modalidad se desarrolla un lenguaje específico que la comunidad de jugadores conoce, la necesidad del lenguaje para adaptarse a esta dinámica ha permitido la aparición de terminología puntual para el entendimiento de los usuarios.

Palabras como “GG” que significa buen juego, “toxic” como una para describir a alguien que no mantiene un juego limpio o “lag” que se refiere a un retraso en la conexión,

son uno de los términos más populares y que se utilizan con frecuencia. Cada uno se adapta a un momento específico dentro de la experiencia del juego.

“Inorite?” que es una abreviación de “I know, right?”, es una expresión utilizada para dar razón sobre algo que se está de acuerdo o en desacuerdo. La propuesta de exhibición lleva este término como título en una suerte de empoderamiento hacia el espectador que asiste a la misma. Con la intención de que la persona que observe las obras tenga sus propias conclusiones hacia lo que observa y forme parte de una comunidad que piense lo mismo sin caer en las pretensiones que encasillan al arte contemporáneo.

2.2 Metodología

El recorrido que se ha tomado como artista para producir las obras de la exhibición nace de una forma de trabajo que se divide en 4 puntos: escuchar, observar, experimentar y reflexionar.

El primer punto propone un acto sincero que permite identificar al artista donde se ubica dentro del contexto con las cosas que consume y le rodean. El escuchar es un ejercicio tanto interior como exterior. Interior en el sentido de honestidad y pensar la producción desde lo que conoce y le envuelve, no forzar al arte hacia temas que puedan ser de interés, pero sin ningún argumento personal. Exterior desde la escucha hacia el momento, el cambio y los avances ¿Cómo los elementos de la cultura que rodean al artista permiten aportar al discurso del artístico contemporáneo?

El ejercicio de observar expresa un conocimiento más específico dentro de la escucha, una vez reconocido el punto de partida, es importante estar atento hacia el ambiente en el que

se ha decidido empezar. Por ejemplo, los videojuegos son piezas de entretenimiento que son digeridos fácilmente, esta metodología propone situarse dentro de este y prestar atención a los detalles que posee el juego y no se habla explícitamente, que posibilidades artísticas puede ofrecer cierto tipo de videojuego.

Consecuente a esto, experimentar desde el rol de jugador y creador sugiere tomar elementos de este ambiente para cargarlos de connotaciones históricas, teóricas y críticas. Cómo estas figuras con un propósito coexisten y pueden aportar a la discusión dentro del campo artístico. Cuáles son las similitudes entre el mundo virtual y el físico, y cuál es el dialogo que esta traza en dos ámbitos diferentes.

Finalmente, reflexionar indica un momento de retrospección en donde se analiza la obra y se verifica de forma sincera si esta cumple con su cometido de la primera instancia, es decir que cumpla todos los pasos mencionados anteriormente, así haya tenido un cambio que mantenga la metodología planteada del comienzo, pues la obra de arte tiene un propósito de su concepción y es importante que esta culmine de la forma esperada

2.3 Producción de obras

2.3.1 *New Horizons*



Figura 1: New Horizons (2020). Fotografía in-game

Esta obra parte desde el habitar en el juego Animal Crossing: New Horizons de Nintendo. Este videojuego se popularizó por su lanzamiento en el 2020 justo en el momento de la pandemia del Covid-19. La jugabilidad de este permitió a varios usuarios del juego entrar en un mundo virtual que se regía bajo sus propias economías. El acercamiento hacia la forma de vida de la cotidianidad es una característica sustancial que el juego posee, lo cual permitía a los usuarios que se encontraban en la pandemia, poder interactuar y jugar desde las limitaciones físicas.

Para esta obra se documentó fotografías realizadas durante el 2020 e inicios de 2021, como forma de archivo sobre los acontecimientos personales que ocurrieron durante ese tiempo. Este proyecto fotográfico, plantea la idea de producir una documentación en forma de fotografía para álbum familiar, puesto que por el brote de la pandemia esta actividad se dejó de realizar. New Horizons fue el primer acercamiento hacia pensar la virtualidad desde lo habitable y distinguir el lugar como un sitio real de existir y convivir.

2.3.2 *Common Places*



Figura 2: *Common Places* (2021). Fotografía in-game producida en Fortnite

Este proyecto fotográfico reflexiona sobre el habitar y la creación de escenarios fotografiables desde el videojuego Fortnite, un videojuego popular que tiene la modalidad de creación de niveles y en el cual el proyecto está enfocado. Las primeras ideas del proyecto surgen desde la incertidumbre que genera lo fotografía in-game. Ésta plantea interrogantes como ¿es esta fotografía igual de válida que la fotografía análoga o digital? Y ¿son los universos de los videojuegos sitios de creación artística?

Estas cuestiones pueden ser solucionadas desde un marco teórico, sin embargo, el objetivo del proyecto es entrar en diálogo con un videojuego que permita reflexionar sobre éstas. Un punto de partida para esta incertidumbre fue el diálogo con *Uncommon Places* de *Stephen Shore*, quien tenía las mismas interrogantes sobre lo moderno de Estados Unidos en los 70s. Él concluye su serie fotográfica planteando la opinión de que no se puede pretender que un mundo moderno no existe y es necesario aceptarlo, pues de la cotidianidad de ver las mismas cosas que son familiares puede existir una reflexión profunda sobre el contexto en el que el ser humano se encuentra. (Harris, 2015).

Con esta similitud en la metodología de pensar la fotografía, *Common Places* empieza a construir sus imágenes a partir de la contemporaneidad que ofrecen los videojuegos con modalidades de creación. Donde el objetivo es aceptar el universo de los videojuegos como lugares reales y herramientas para la creación de nuevas estéticas y discursos, en este caso a partir de la fotografía.

2.3.3 *Minecraft: Cyanotype Impressions*



Figura 3: *Fire_Coral* (2021). Cianotipo de la serie *Minecraft: Cyanotype Impressions*

A mediados del siglo XIX la fotografía botánica tomo gran popularidad, pues los estudios de este campo significaban un avance importante para la biología y la ecología. Anna Atknis (bióloga inglesa reconocida) dibujaba los diferentes tipos de algas y plantas que encontraba para un previo estudio, hasta que descubrió el proceso de la cianotipia, con lo cual pudo trabajar de forma más cómoda y publicar uno de los libros de procesos fotográficos más importantes; *British Algae: Cyanotype Impressions*. (Saska, 2010, p.9)

La cianotipia fue descubierta por Sir John Herschel en 1842 y presentado ante la Academia Real el mismo año (Saska, 2010, p.9).

Herschel explicó que una hoja de papel normal se recubre primero con un compuesto químico de sales de hierro sensibles a la luz. A continuación, se coloca un objeto sobre la sábana y se expone a la luz durante unos treinta minutos, dependiendo de la fuerza del sol. El área de la hoja expuesta a la luz se volverá azul brillante mientras

que cualquier parte cubierta de la hoja permanecerá blanca. La imagen se fija finalmente lavando la hoja de papel en agua limpia a la que se le ha añadido un poco de sulfato de sodio. (Saska, 2010, p.9).

Teniendo en cuenta los antecedentes históricos *Minecraft: Cyanotype Impressions*, plantea referenciar el trabajo de Atkins al mismo tiempo que pretende reivindicar la biología natural. El mundo habitable de *Minecraft* posee un amplio ecosistema que puede ser pensado desde el mismo interés que Atkins planteo en el siglo XIX. Es así como se parte de un recorrido recopilando varios elementos naturales para que posteriormente sean plasmados en *cyanotypes* como tributo a una tradición fotográfica importante para la historia de la fotografía.

2.3.4 *Mario Making it*



Figura 4: *Mario Making it* (2021)

Super Mario Maker 2 es un juego desarrollado por Nintendo que permite a los jugadores crear sus propios niveles para compartirlos y que puedan ser jugados por la comunidad. Este videojuego posee un interfaz de creación similar al de las herramientas

digitales como Photoshop e Illustrator, pero sus herramientas solo permiten incluir elementos que se conecten entre sí para crear una experiencia de jugabilidad única.

Tomando en cuenta las posibilidades técnicas que el juego ofrece, se piensa la obra desde la creación de composiciones estéticas que cambien completamente la forma de pensar el juego, es decir utilizar las herramientas para crear obras y no niveles jugables.

Con el producto digital realizado, se experimentó en la posibilidad de que estos pasen al plano físico y material. Para eso se pensó la obra desde una técnica amigable y poco convencional para el mundo del arte. La técnica de Punch Needle se derivaba de la técnica Bunka Shishu utilizada en Japón en el siglo XIX, la cual consiste en la utilización de hilos de seda para trazar paisajes detallados obteniendo resultados similares a la pintura de óleo.

2.3.5 *Superposición SBS*



II *Figura 5: Superposición SBS (2021). Acrílico sobre lienzo.*

Esta composición creada a acrílico sobre lienzo está realizada superponiendo varias escenas de un episodio de la serie de televisión *SpongeBob Squarepants* (SBS). Esta serie tiene gran relevancia para una generación desde una perspectiva de estudios culturales y sociales. Benjamin Fuller en sus estudios sobre la franquicia de *Spongebob*, separa a esta en tres eras que van desde su creación en 1999 hasta 2018, año en el que fallece Stephen Hillenburg (creador de la serie), con la intención de hacer énfasis en los problemas sociales que esta expone.

A lo largo de su vida y en sus tres épocas, la franquicia de *Bob Esponja* ha abordado tres problemas sociales principales: prejuicios étnicos y culturales, imperfección física y fealdad, y la inevitabilidad de la muerte. Al abordar estos temas, cada época está informada por sus contextos culturales e históricos. (Fuller, 2019, p.77)

Uno de los episodios emblemáticos es el de “*Pizza Delivery*”, que es popular entre la comunidad de consumidores de la serie. Este refleja los ideales principales de lo que podría ser considerado un episodio perfecto para la franquicia. Este a comparación de los demás episodios son de los que se recuerdan con más afecto por su simplicidad reflexiva sobre la vida misma.

Teniendo estos conceptos en cuenta, *Superposición SBS* plantea crear una obra abstracta similar a la de los expresionistas abstractos. Que permita al espectador identificar ciertos elementos importantes que se almacenan en el inconsciente colectivo por su importancia cultural y nostalgia.

2.3.6 *La pizza de Don Cangrejo*



Figura 6: La pizza de Don Cangrejo (2021). Videoarte

Este videoarte está creado de forma similar a Superposición SBS. Esta se compone por varias escenas del capítulo “Pizza Delivery”, la cuales están superpuestas en video y en audio. La pieza de video muestra el capítulo entero en 3:33 minutos, permitiendo al espectador identificar elementos como sonidos y símbolos.

Esta obra reinterpreta un producto de consumo con la intención de generar confusión y al mismo tiempo comprensión desde el caos y el desorden, el cual hasta cierto punto genera un sentido de entender un episodio de forma heterogénea.

3 CONCLUSIONES

Las obras que propone esta exhibición proponen reflexionar y ubicar al espectador en un punto de reencuentro y conexión con los productos de consumo. Esto es importante, pues es sincero e inevitable responder a objetos culturales que permitan la reinterpretación de la cultura misma.

Por otro lado, se plantea un extenso reconocimiento hacia los videojuegos como herramientas de creación artística. Esto desde diferentes aristas, tales como la fotografía in-game, la producción de escenarios en mundos virtuales y la composición desde herramientas con otra finalidad, pero adaptables al campo artístico para posteriormente ser materializado.

Como parte final de la producción, se mostró las obras en la Q Galería, un espacio dedicado para exhibir el trabajo de la comunidad USFQ. En esta muestra estuvieron incluidas tres piezas: *La pizza de Don Cangrejo*, *Common Places* y *Mario Making it*. Mostrar las piezas es primordial para entender la respuesta del público frente a estas, que en efecto su recibimiento aporta para el desarrollo de la exhibición *I know, right?*

Los asistentes a la muestra piloto respondieron de forma congruente a lo que esta exhibición plantea. Reconocer elementos de su familiaridad, traer a discusión el por qué utilizar estos medios que tienen otra finalidad y ubicarse dentro de sus propias experiencias, tejiendo recuerdos y conocimientos que permitieran razonar la obra de arte como un producto cultural. La experiencia de asistir en pareja o en grupo permitió que los espectadores le den sentido al nombre de esta exhibición, pues su afirmación y curiosidad sellaban sus pensamientos en el término anteriormente explicado 'I know, right?'

4 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fuller, B. (2019). The SpongeBob Franchise: Pop Culture Fixture, Reboot

Culture Artifact. *Studies in Popular Culture*, 42(1), 77–102.

<https://www.jstor.org/stable/26926333>

Gee, James. (2006). Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form. *Games and*

Culture - Game Cult. 1. 58-61. 10.1177/1555412005281788.

Harris, G. (2015). Book review: Stephen shore: Uncommon Places – The Complete works.

Learning with Experts. <https://www.learningwithexperts.com/>

Haselstein, U., Ostendorf, B., & Schneck, P. (2001). Popular Culture: Introduction.

Amerikastudien / American Studies, 46(3), 331–338.

<http://www.jstor.org/stable/41157662>

Jenkins, H. (2007). *The wow climax: tracing the emotional impact of popular culture.* NYU

Press.

Kent, S. L. (2016). *La gran historia de los videojuegos.* B DE BOOKS.

Saska, H. (2010). Anna Atkins: Photographs of British Algae. *Bulletin of the Detroit Institute*

of Arts, 84(1/4), 8–15. <http://www.jstor.org/stable/23183243>

5 ANEXOS

5.1.1 ANEXO A: Desarrollo de obras



Figura 7: Fotografía in-game de la serie *New Horizons*



Figura 8: Fotografía in-game de la serie *New Horizons*



Figura 9: Fotografía in-game de la serie New Horizons

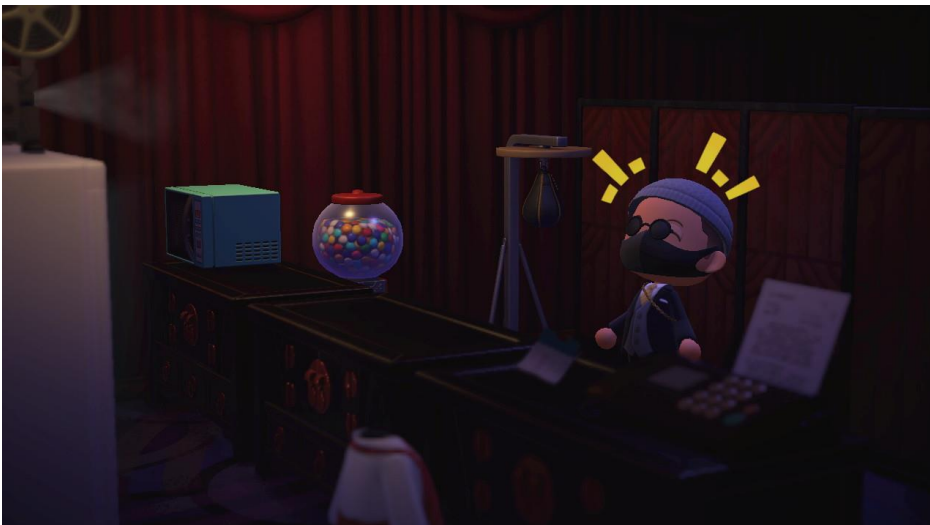


Figura 10: Fotografía in-game de la serie New Horizons

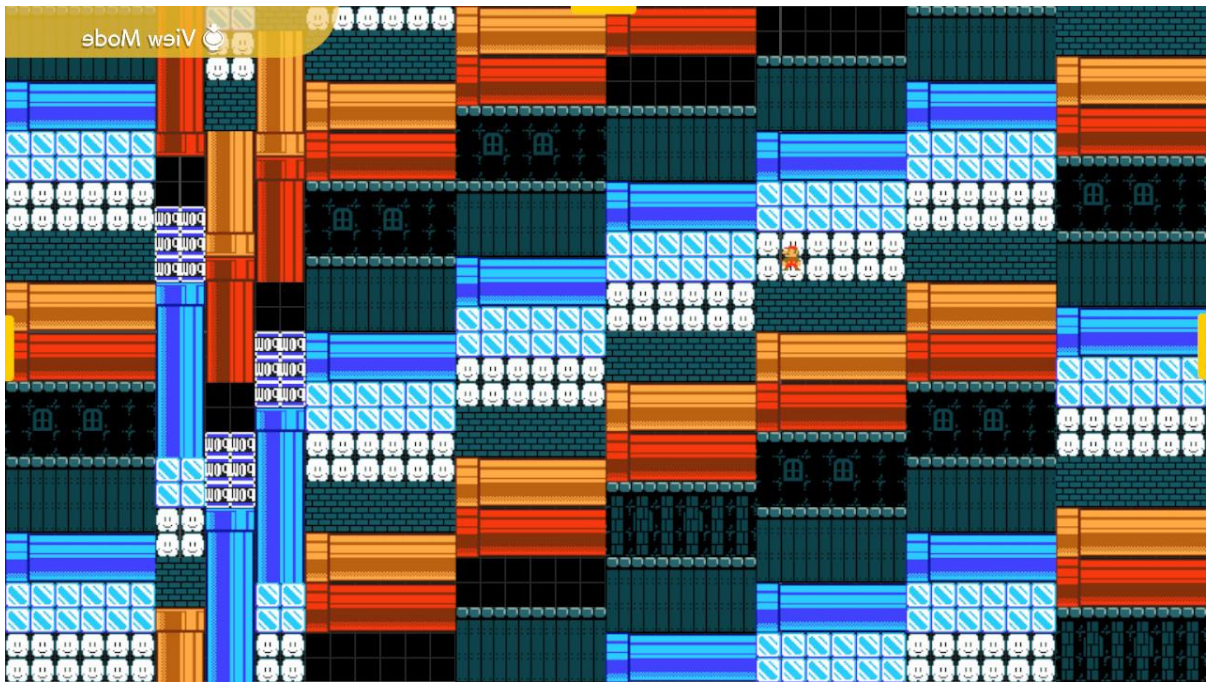


Figura 11: Composición realizada en Super Mario Maker 2

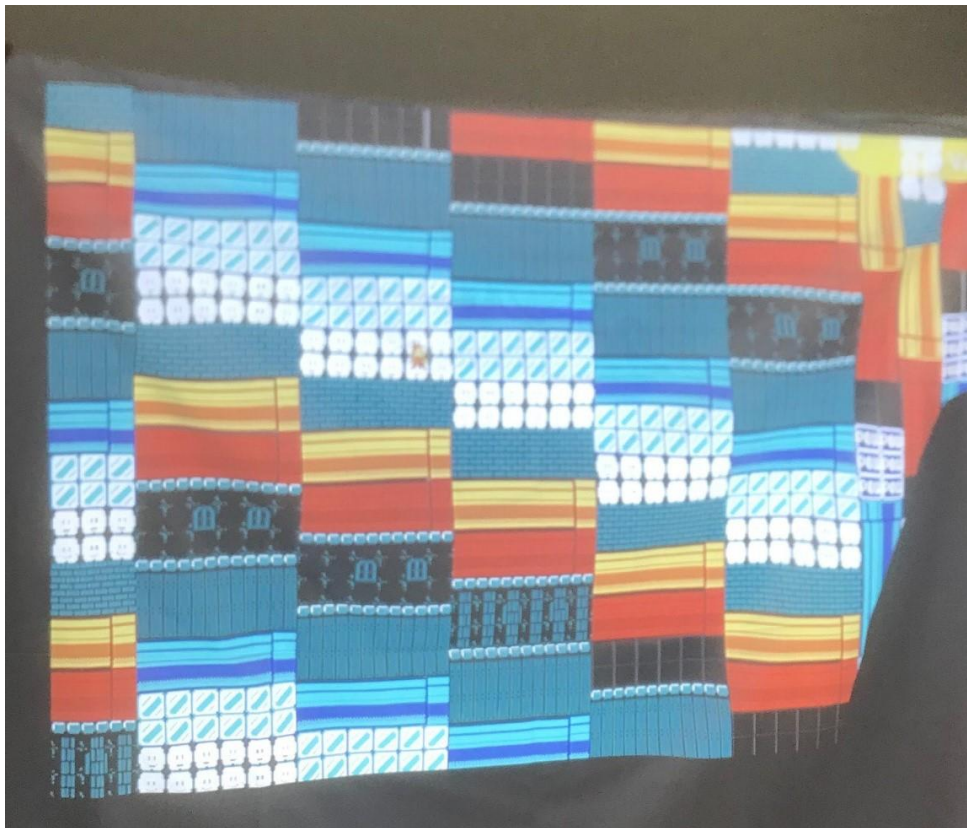


Figura 12: Proyección de composición *Mario Making It* sobre tela margarita.

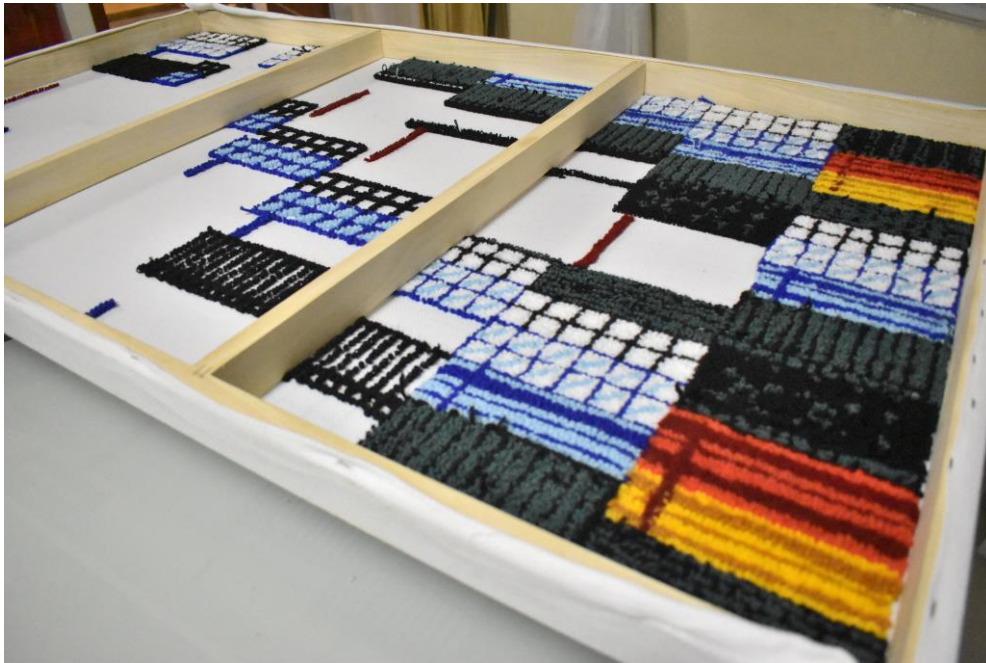
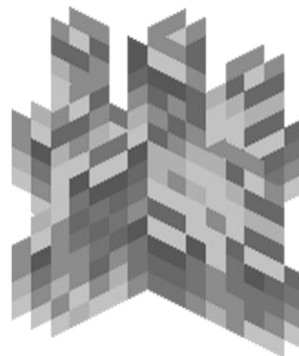


Figura 13: Proceso de *Mario Making It*. Técnica: Punch Needle con lama flash y perlé



fire_coral



tube_coral

Figura 14: Negativos para la serie de cianotipos *Minecraft: Cyanotype Impressions*



Figura 15 : Muestra de Fire_Coral recogida del mundo de Minecraft

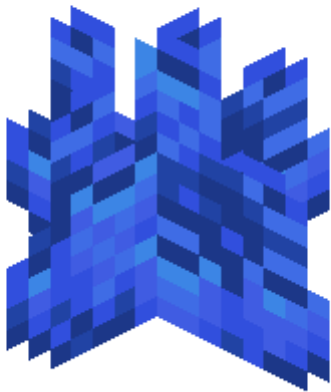


Figura 16: Muestra de Tube_Coral recogida del mundo de Minecraft

5.1.2 ANEXO B: Diseño de exhibición

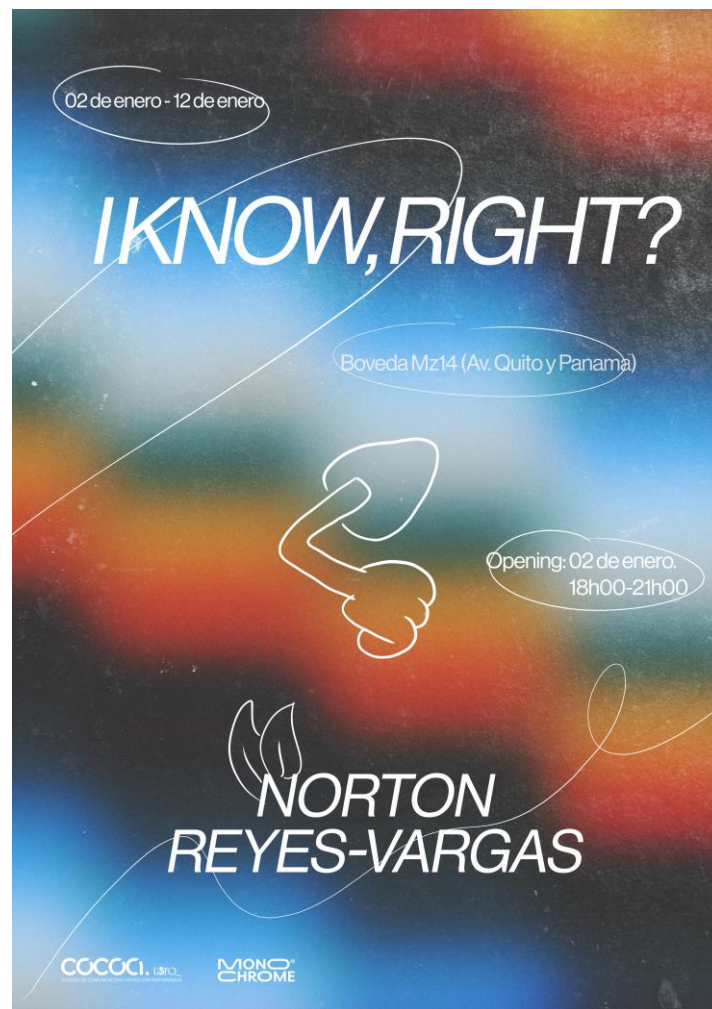


Figura 17: Poster para exhibición *I know, right?*

5.1.3 ANEXO C: Montaje

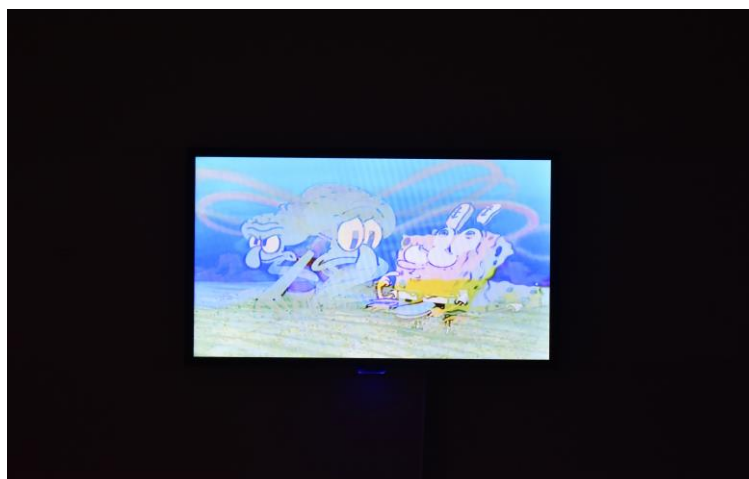


Figura 18: Montaje de *La pizza de Don Cangrejo* en *Q Galería*



Figura 19: Montaje en Q Galería



Figura 20: Montaje de Mario Making it en Q Galería



Figura 21: Idea de montaje para Common Places



Figura 22: Idea de montaje para Common Places