

## **Memoria trabajo transversal**

Título: El camino hacia la involución

Curso: 2023-2024

Grupo: 1. AF

Integrantes: Aleixandre Jordi, García María,  
Romero César, Soberón Iñaki



## TRABAJO TRANSVERSAL

El trabajo transversal consiste en la realización de un trabajo original donde se manifiesten los conocimientos y las habilidades adquiridas en las asignaturas desarrolladas a lo largo del año académico.

**Curso: 2023 - 2024**

**Grupo: 1ºAF**

### Asignaturas:

Fundamentos del Color y la Pintura

Historial del Arte Moderno

Fundamentos del Dibujo

Escultural

Tecnologías de la Imagen I

## INTEGRANTES

### María García Díaz

#### ACTIVIDAD

Producción artística de la ilustración en la tela, modelo de las manos de escayola, reparación de los daños de las manos y producción de los bocetos digitales

### Jordi Aleixandre Cambra

#### ACTIVIDAD

Diseñar el producto de las fotos, edición de las fotografías, maquetación de toda la memoria, los carteles, ayudar a redactar la memoria

### César Romero Grau

#### ACTIVIDAD

Aportación y el montaje de algunos materiales, la iluminación, redactar las noticias de los Qrs , crear los Qrs, hacer fotos del proceso y ayudar a redactar la memoria

### Iñaki Soberón Pacheco

#### ACTIVIDAD

Crear unas ilustraciones, aportar la parte teórica a la memoria, redactar junto a César las noticias de los Qrs y la creación de unos bocetos iniciales

**El  
camino  
hacia la  
involución**



# ÍNDICE

## 5 PROPUESTA INICIAL

### BREVE DESCRIPCIÓN

Breve explicación sobre la motivación del proyecto planteado. Como punto de partida se pueden mostrar los mapa conceptual, bocetos, dibujos o fotografías previas.

## 7 REFERENTES

### INFLUENCIAS

Análisis de la imagen y de los referentes utilizados para la propuesta planteada.

## 14 DESARROLLO

### ANTEPROYECTO [FASE I]

Descripción de la metodología del trabajo realizado en la fase preliminar y resultados obtenidos.

### RESULTADOS: ANTEPROYECTO

### REVISIÓN Y ANÁLISIS

## 19 DESARROLLO

### TRABAJO TRANSVERSAL [FASE II]

Descripción de la metodología del trabajo realizado. organigrama de trabajo, mapas conceptuales, etc.

## 31 RESULTADOS

### TRABAJO TRANSVERSAL [FASEII]

Reflexión sobre el trabajo transversal, análisis de los objetivos cumplidos y conclusiones.

## 39 BIBLIOGRAFÍA

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

## 40 ANEXOS

Organigramas, mapas conceptuales, etc. que hayan servido para la realización del Trabajo Transversal en todas sus fases.

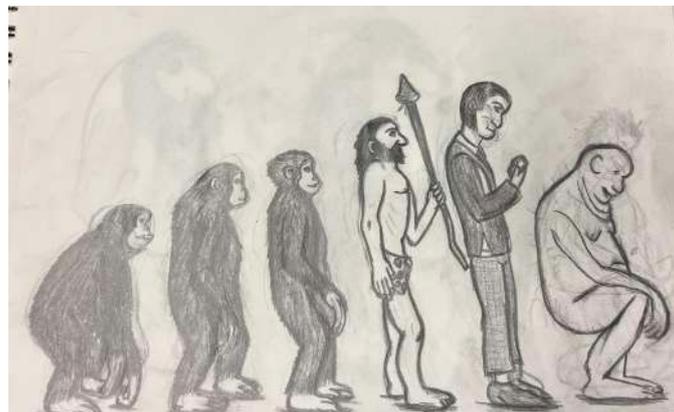
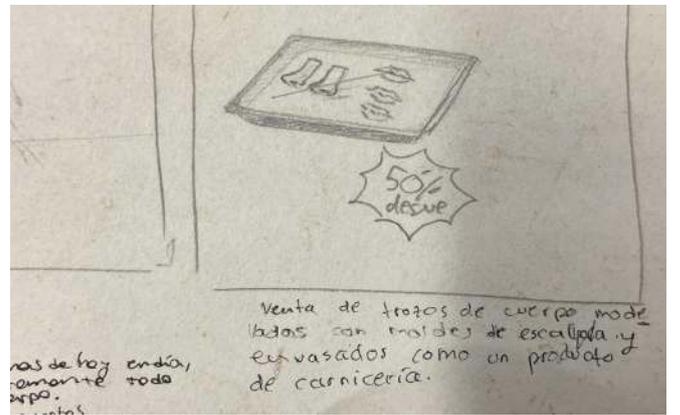
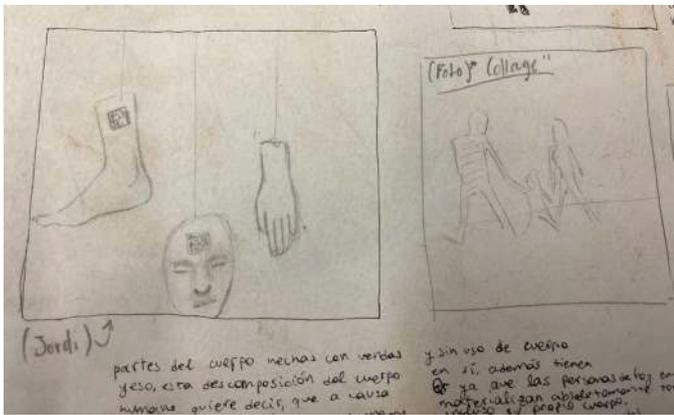
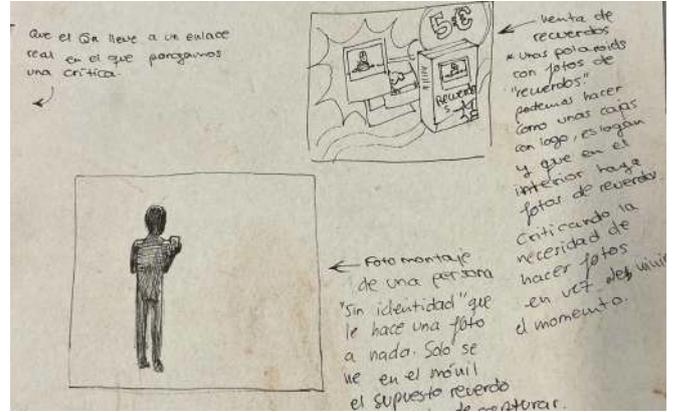
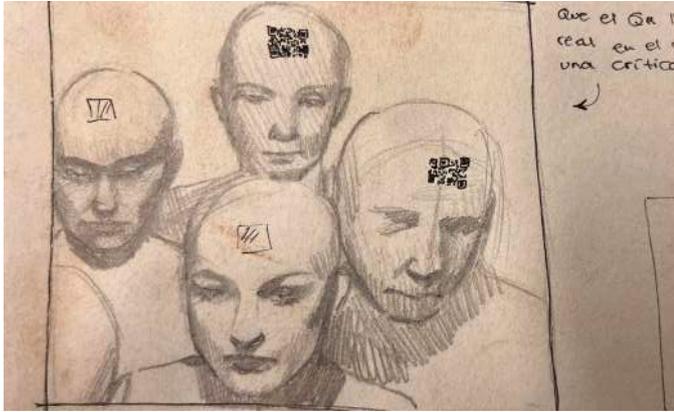
# Propuesta inicial

Representar el proceso evolutivo de la especie humana por medio de las distintas etapas ejemplificando el concepto, enfatizando en las acciones que se realizan en la actualidad y como éstas van marcando el futuro de la misma especie de manera que se podría determinar y cuestionar su evolución durante su persistencia en la tierra, partiendo desde lo biológico o lo relativo a esto.

Enfataremos en la antítesis de la evolución la cual es la involución, si bien sabemos que la evolución es un proceso en el cual una especie tiene avances notables, hablando del ser humano, la definición se vuelve aún más amplia, pues no solo se menciona el proceso biológico, sino el avance intelectual y racional; para ejemplificar la evolución del mismo, se menciona primeramente el avance en las habilidades que éste fue adquiriendo para su supervivencia, que le permitieron la creación de herramientas cuya complejidad fue aumentando conforme evolucionaba en su desplazamiento por la tierra, llegando a un punto en el que la antítesis mencionada se hizo presente hasta hoy en día, claro está que cuando un factor evoluciona y sucede en causa de otro, la consecuencia también evolucionará, entonces la tecnología aplicada evolucionó conforme el ser humano evolucionaba, pero ahora con la tendencia de la complejidad de la tecnología, parece acontecer en el efecto contrario. El cuál es la involución racional del hombre, la cual resalta y argumento se hará presente en este proyecto.

El porqué del argumento del ser humano involucionando por el avance tecnológico es notorio al observar la sociedad en general, pues las capacidades intelectuales de antes evidentemente no son las mismas que en la actualidad, comenzando por mencionar las facilidades del uso de la tecnología y este mismo socava las capacidades racionales del hombre, cabe mencionar que existen intelectuales como Nicholas George Carr que apuntan hacia este mismo argumento; el interés por el tema nos ha llevado también a cuestionar sobre lo que hay detrás de este hecho, conceptos como el capitalismo y los intereses políticos cuestionables se hacen presentes y se entrelazan con el tema central.

## 6 | El camino hacia la involución



# Referentes

Para partir con la idea del proyecto, nos hemos inspirado en distintos campos artísticos, desde ilustraciones, hasta referencias a piezas cinematográficas. En cuanto a las ilustraciones generalmente son sátiras o críticas representadas de manera metafórica claramente.

Empezarmeos mencionando al artista Powel Kuczynski, satírico y filósofo polaco que desarrolla una arte de ámbito político y en contra de la guerra, lo que le ha hecho recibir múltiples premios y reconocimientos.

Sus ilustraciones cargan con un gran significado de los problemas de la sociedad, los cuales podemos relacionar con nuestra idea de involución del ser humano. Con un gran número de representaciones creativas llenas de significado que nos han ayudado e inspirado a la hora de trabajar.

Por otro lado se encuentra Steve Cutts, este artista nos ha inspirado, ya que sus ilustraciones y cortos hablan de la crítica al capitalismo, consumismo, violencia... Sus animaciones más famosas incluyen "Man", que explora la relación destructiva entre la naturaleza y los humanos, y "Happiness", que satiriza la búsqueda constante de la felicidad a través del consumo desenfrenado. Su trabajo suele ir acompañado de un estilo distintivo y una descripción cruda de la realidad, lo que realza el impacto de su mensaje crítica, utiliza su talento artístico para examinar temas de actualidad y crear conciencia sobre el impacto que nuestras acciones tienen en la sociedad y el medio ambiente.

En cuanto a la inspiración cinematográfica entra la Película "El Círculo" la cual aborda temas en torno a la tecnología y sus límites, así como la ética empresarial y las conexiones entre la sociedad y enfatiza las consecuencias de la obsesión de la sociedad por la conectividad y la transparencia.

Por último pero no menos importante, el mito de la caverna de Platón, un ejemplo primitivo, pero muy válido y claro, pues la desconexión con la realidad y la nula búsqueda de avanzar socava nuestro libre albedrío, tal como los hombres condenados en el mito de la caverna de Platón.

Entre otros referentes se encuentra la película Seven, especialmente en la escena del crimen que representa el pecado capital de la gula. Enfocado en nuestro proyecto, la gula se interpreta como la necesidad de consumo siendo la tecnología la protagonista.

Esta escena nos sirvió como inspiración para ambientar el espacio, además que tiene relación a nivel conceptual. A su vez, dimos con ejemplos de trabajos de artistas enfocados en la tecnología y en su impacto, tal como Hito Steyerl, Jon Rafman o la obra institucional titulada The Optimization of Parenthood, por Addie Wagen.

Hito Steyerl ha realizado obras con crítica a las tendencias de arte contemporáneas, sosteniendo que actualmente las creaciones o la inclinación al arte está meramente relacionado a un neocapitalismo que apoya estas tendencias; como enfoque principal en los medios tecnológicos, todo con una postura crítica que también se puede encontrar en un artículo titulado Duty Free Art. Art in the Age of Planetary Civil War.

## 8 | El camino hacia la involución

Jon Rafman refleja el impacto de lo emocional, social y la existencialidad de la tecnología en la vida contemporánea, de la misma manera que nosotros hemos querido demostrar un concepto parecido solo que con una interpretación diferente en lo material. Nos ha ayudado en la manera de como instalar objetos, en este caso físicos. Del mismo modo a cómo fusionar nuestras ideas para que tuviesen una relación conjunta al igual que las obras que realiza este artista. Algunas obras que nos han inspirado del artista han sido You are Standing in an Open Field.

Por último, la obra The optimization of Parenthood de la artista Addie Wagen, ha sido de ayuda para relacionar nuestra propuesta del concepto sobre la tecnología, que reemplaza las tareas de las personas para dominar a nuestra sociedad. Siendo así una referencia ideal para nuestro trabajo. Este referente consiste en la composición de un brazo mecánico realizando la tarea de una madre o niñera la cual realiza la acción de cuidar a un bebé en una cuneta.

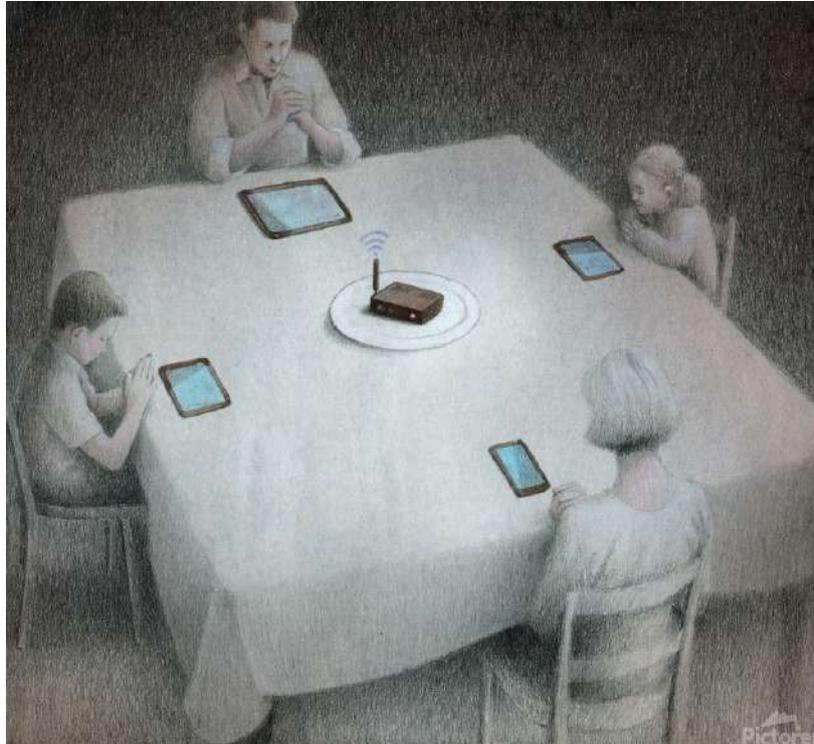
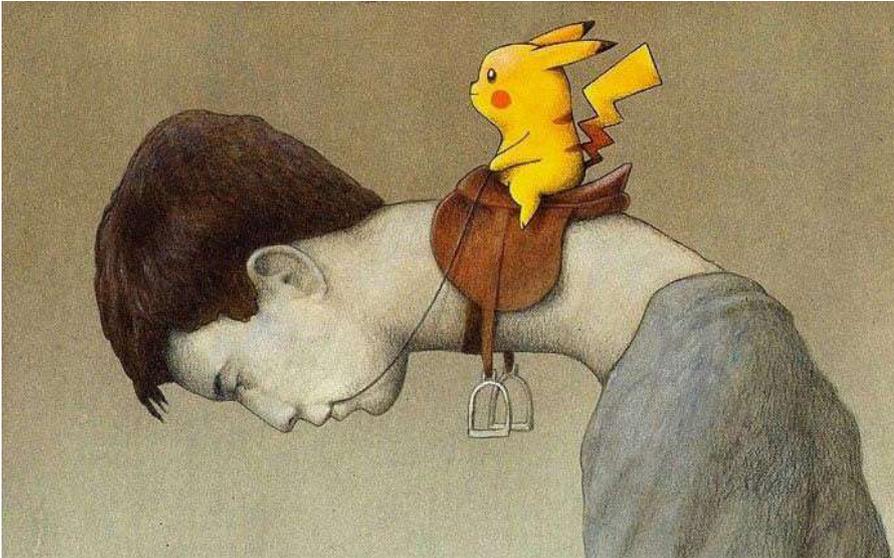


Imagen 6. Kuczynski, P. *Dinner* [Ilustración]

Imagen 7. Cutts, E. *Sociedad de consumo y miserias de la vida moderna* [Ilustración digital]



**Imagen 8.** Kuczynski, A. Pokémon Go, [Ilustración digital]

**Imagen 9.** Cutts, E. Man (Hombre) [Corto digital].

**Imagen 10** . Wagenknecht, A. (2012). Optimization of parenting (Optimización de la crianza de los hijos) [Fotografía].

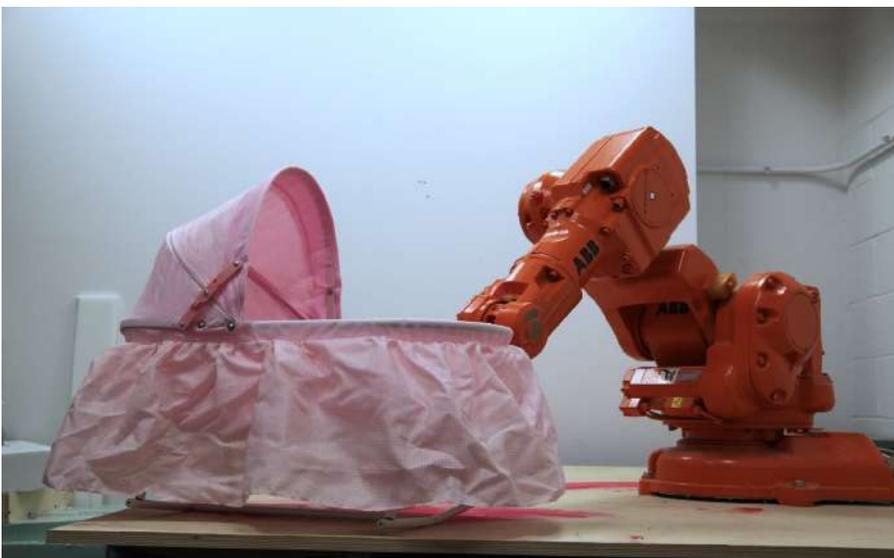


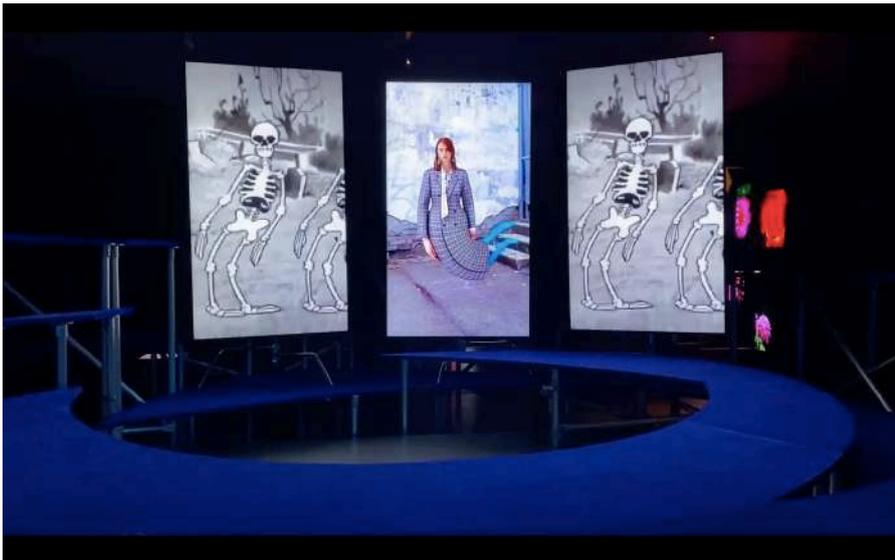


Imagen 11. Rafman, J. , [Instalación]

Imagen 12. Rafman, J. (2022) You, the world and me (Tu, el mundo y yo) [Fotografía].

Imagen 13. Rafman, J. [Instalación].





**Imagen 14 y 16.** Steyerl, H.(2014) How not to be seen (Como no ser visto), [Cortometraje]

**Imagen 15.** Steyerl, H. Nights at the museum (Noches en el museo) [Exposición].



Imágenes 17, 18 y 19. Francis-Bruce, R. (1995). Seven (Siete) [Película].



# Desarrollo

El primer planteamiento que teníamos era tomar como base la reflexión de la sociedad actual y esto mismo nos llevo a temas como el consumismo, el uso uso excesivo de tecnologías que sabotea las capacidades y habilidades que alguna vez llevaron a la especie humana a estar por encima de la escala evolutiva en comparación de otras especies, tal como sugieren ciertos estudios como los encontrados en la obra de Charles Darwin “El origen del hombre” quien también planteó de manera general la teoría de la evolución; los argumentos mostrados que sugieren que el hombre se encuentra en una etapa en la que atribuye y elogia los trabajos de su propia creación más precisamente en el ámbito tecnológico, se cuestiona seriamente sobre su evolución y teniendo presente los puntos mostrados anteriormente, se intuye que más bien la etapa se convierte en una involución y para el proyecto ocuparemos los conceptos vistos y se representaran graficamente.

Para la parte de esta asignatura de tecnologías de imagen, hemos decidido hacer una serie fotografías las cuales retratan el cuerpo humano representando el concepto central, es decir la involución. Tal serie se tomó en una única calle, con esto pudimos comprobar la cantidad de gente que estaba utilizando el móvil. Podemos observar diferentes individuos en diferentes contextos, pero todos unidos a la misma red, un aspecto a nuestro parecer muy triste.





# Resultados anteproyecto

Una vez que se terminó con el proceso de la toma de las fotografías, se planificó la realización de una secuencia en la cual las fotografías se conectaron de alguna manera, todas las fotografías comparten algo en común, esto es la deshumanización y la desconexión del mundo real, puesto que las personas se encuentran en todo lugar utilizando el teléfono móvil, se puede apreciar que la gente retratada tiene un efecto borroso en su rostro, esto se logró con ayuda del programa Photoshop, pues la idea es representar el concepto de deshumanización y la pérdida de identidad, a continuación se optó por realizar la secuencia generando la conexión mencionada, nuevamente se utilizó el programa de Photoshop, ahora con un elemento nuevo que refuerza nuestra premisa en el anteproyecto y concretamente la deshumanización por la culpa de la misma especie humana, las huellas dactilares son un ejemplo fiel, pues es la marca que dejamos al utilizar las herramientas cotidianas como lo es el teléfono móvil.

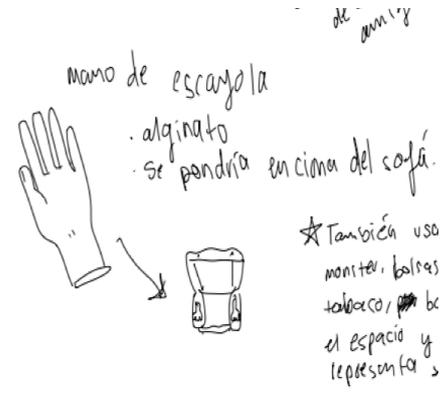
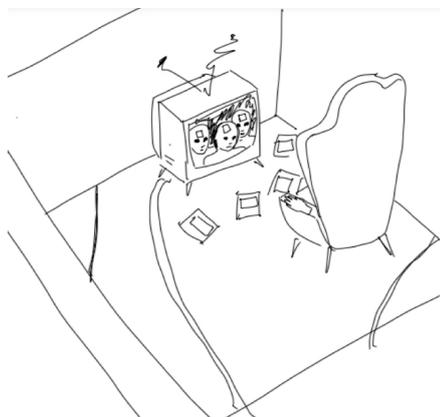


# Desarrollo Transversal

La idea planteada inicialmente para el desarrollo del proyecto se mantuvo a un nivel conceptual, descubriendo que aplica para varias circunstancias y acontecimientos cotidianos, centralizando y enfatizando en la involución humana y qué argumentos sostienen tal afirmación, resultando así en una dificultad para simplificar el concepto en ejemplos para llevarlo a cabo al materializarlo, como es costumbre en un proyecto artístico se iniciaron bocetos distintos que ilustran el tema de la involución humana, desde lo más representativo y simplista.

Inicialmente ideamos hacer una pequeña exposición de tres elementos por separado, como unas manos de vendas de escayola, un cuadro y el producto de las imágenes. Seguidamente, llegamos a la conclusión de que estos elementos representaban el mismo concepto, pero nos dimos cuenta de que no estaba cohesionado. Analizando otras propuestas, se nos ocurrió la idea de realizar una instalación para así poder representar una mejor conexión y un sentido en conjunto. Cojimos como referencia una sección de un museo de historia natural llevándolo a nuestro terreno artístico.

La instalación planeada consiste en un espacio que representa la habitación de un humano “del futuro” pero la consideración de tal caso no se aleja del presente en el que vivimos, pues el sedentarismo no es algo nuevo y no es casualidad que el ritmo de vida que gira en torno a este concepto se atribuya principalmente al uso de tecnología, resultando así en una crítica que se planeó hacer en el planteamiento para llevar a cabo este proyecto artístico.



En primer lugar, en el espacio se puede observar un sofá que encontramos, en el cual reposan manos hechas de escayola utilizando alginato como molde, el proceso fue rápido de hacer ya que el alginato es un producto que actúa velozmente. El problema fue que al quitar el producto restante, los dedos se rompieron a causa de su fragilidad, pero días más tarde lo reparamos con una mezcla de escayola y cola-blanca, dando finalmente un acabado con lija.

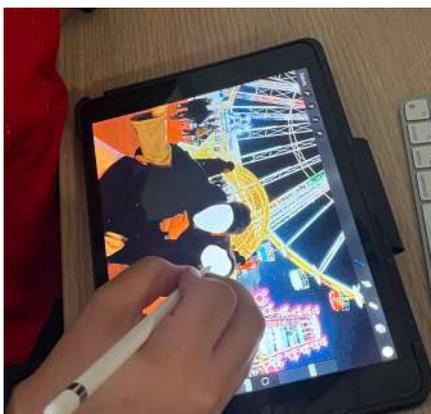
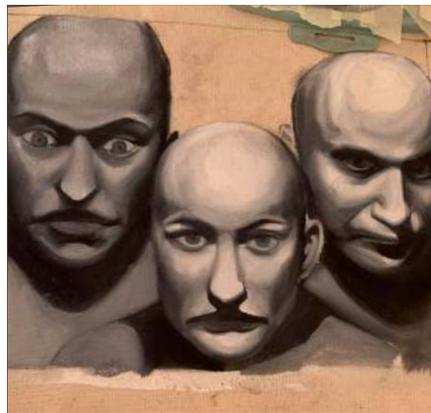
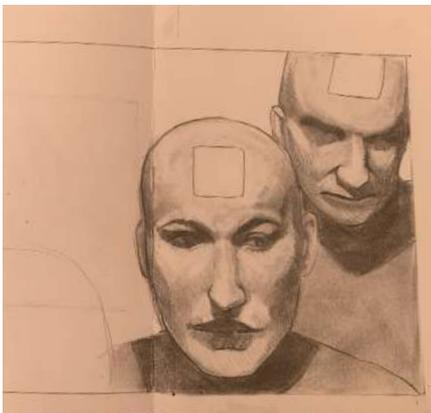
Como un segundo elemento de igual importancia se encuentra la televisión, la cual se abrió y se vació por dentro dejando únicamente la carcasa, para así poder meter dentro el foco de luz principal de la instalación y por delante poder colocar la tela. Con este soporte rápidamente nos dimos cuenta de que la densidad de la tela iba a dificultar el paso de la luz de la linterna que podríamos detrás, creando el único foco de luz que alumbrará al sofá vacío. Por esto, no imprimamos la tela ni usamos pinturas como óleo o acrílico con miedo a que no pudieramos dar ese efecto. Experimentando, con agua, tintas y lápiz grafito conseguimos realizar la ilustración en la tela. En esta se muestran tres rostros humanos, sombríos con un gesto sin vida. En sus frentes están situados unos QR en donde se muestra información de noticias del impacto social que causa el abuso de dichas tecnologías, el cartel publicitario del producto junto a testimonios de personas que fueron dañadas por este mismo.

En tercer lugar hemos diseñado un producto de carácter futurista, que consiste en una caja la cual contiene fotografías. Para poder realizar la caja se ha utilizado el programa illustrator, en primer lugar se realizó una plantilla, donde se añadió a posteriori la información sobre el producto y elementos gráficos para embellecer el diseño. En cuanto al contenido del producto, se tratan de unas fotografías hechas por nosotros de recuerdos relevantes. Estas fueron manipuladas para que tengan la

disponibilidad de poder añadir un rostro de la persona que compra el producto. Para lograr esta edición, se utilizó el programa Procreate, esta misma consta en agregar un contorno blanco en las caras de las personas, unas líneas discontinuas y el símbolo “+” dentro del contorno, en color gris, dando a entender la opción de añadir. Por último, se agregó un marco blanco para representar las fotografías instantáneas. Finalmente fuimos a una imprenta donde se imprimieron la caja y las fotografías.

Para la ambientación del espacio, se añadieron restos de comida como botellas de alcohol, latas y colillas. Estos productos lo recolectamos para colocarlo en el suelo del espacio. Además quisimos oscurecer la habitación para dar un ambiente lúgubre, triste y marginal, para lograr este efecto intentamos alejar toda la luz posible de la sala, colocando un muro y unas telas en la parte superior y alrededor de las paredes.





**RECUERDOS UNICOS**

¡Presentamos "Te Acuerdas Cuando?": Revive los Momentos que Nunca Viviste!

¿Te gustaría tener recuerdos inolvidables con amigos y momentos especiales que nunca sucederán? Con "Te Acuerdas Cuando?" eso es posible! Este innovador dispositivo te ofrece fotos y recuerdos de vivencias que no tienes, pero siempre deseaste tener.

**Características increíbles de "Te Acuerdas Cuando?":**

**Generación de Recuerdos Personalizados:** Solo necesitas contarle al dispositivo tus sueños y anhelos. "Te Acuerdas Cuando?" generará instantáneamente fotos realistas de esos momentos que nunca viviste, como si hubieran ocurrido de verdad.

**Tecnología de Inserción de Memorias:** No solo tendrás fotos, sino también recuerdos nítidos de eventos que nunca sucedieron. Recuérdate en aquel concierto épico con tus amigos o en aquella increíble fiesta de cumpleaños sorpresa.

**Interacción con Amigos:** Conecta "Te Acuerdas Cuando?" a las redes sociales y ve cómo tus amigos reaccionan y comentan sobre esos momentos compartidos. ¡Pasa como si realmente hubieran pasado!

**Álbum de Recuerdos Virtual:** Guarda todos tus momentos ficticios en un álbum digital que puedes revisar y compartir en cualquier momento. Revive tus aventuras imaginarias cuando quieras.

**Configuración Fácil y Rápida:** Con un diseño intuitivo, configurar "Te Acuerdas Cuando?" es sencillo y rápido. Empezar a crear tus recuerdos ideales en cuestión de minutos.

**Testimonios de Usuarios:**

Siempre quise tener una foto con mis amigos en un viaje a las Maldivas. Ahora tengo un álbum completo gracias a "Te Acuerdas Cuando?". - Carlos E.

Es increíble cómo todos creen que realmente asistí a ese festival de música. ¡Las fotos son tan reales! - Sofía M.

**¡No esperes más!**

Crea y revive los recuerdos que siempre deseaste tener. Con "Te Acuerdas Cuando?", los momentos inolvidables están a solo un clic de distancia. ¡Empezar hoy mismo a llenar tu vida de vivencias mágicas!

Nota Legal: Las imágenes y recuerdos generados son completamente ficticios y no deben ser utilizados para fines engañosos. El uso del dispositivo es responsabilidad del usuario.

NEW

¿Presentamos?

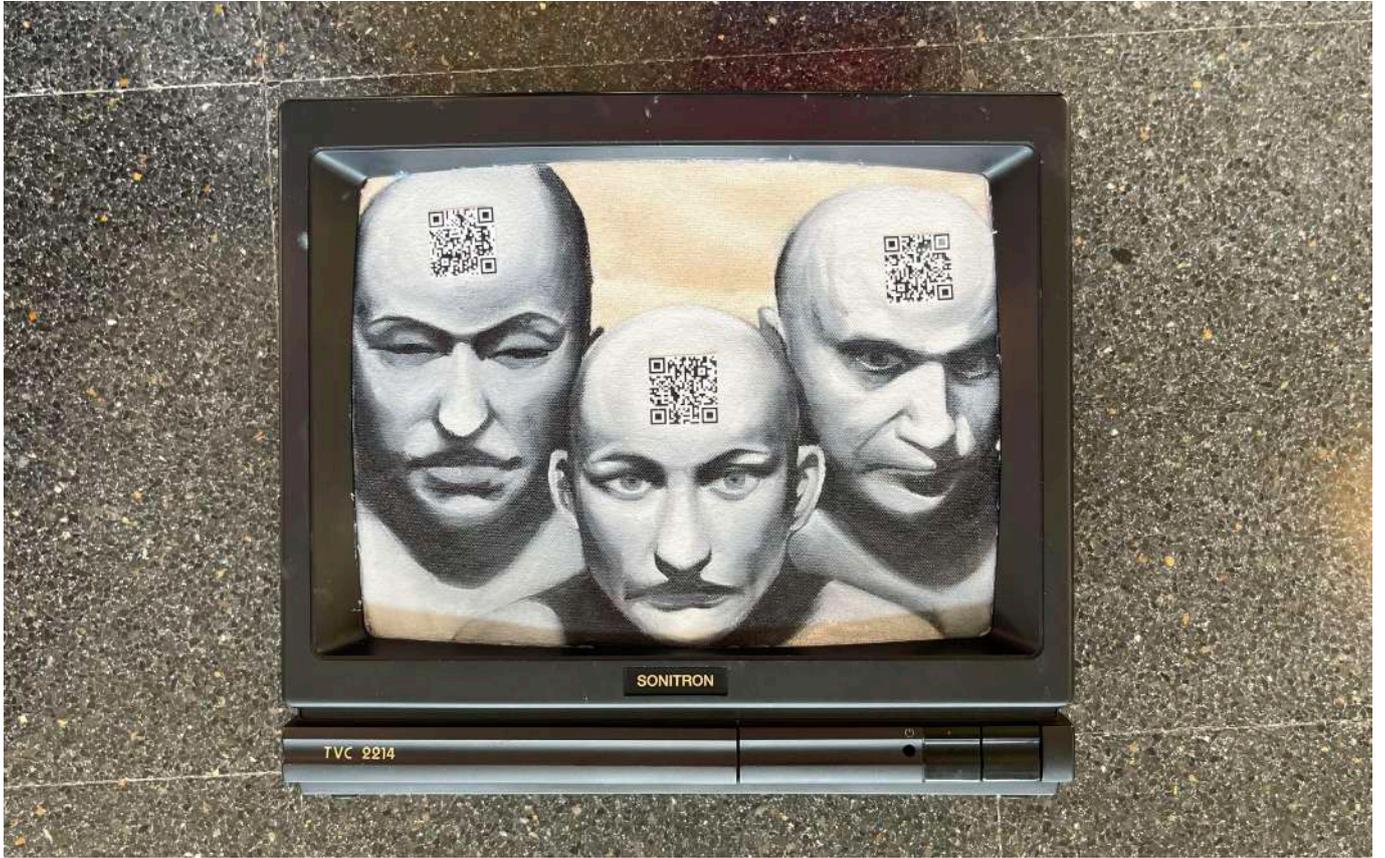
¿Te Acuerdas Cuando?

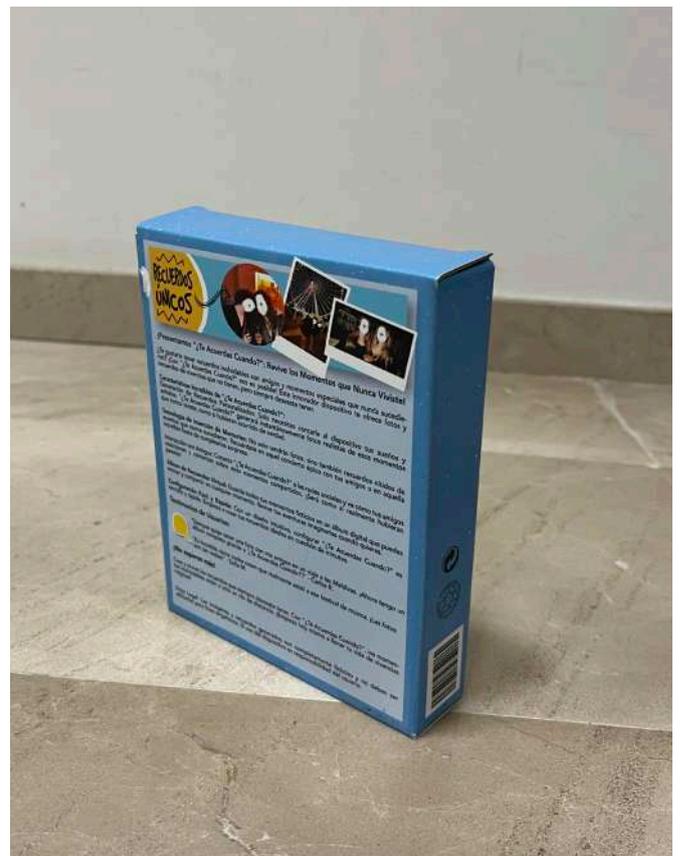
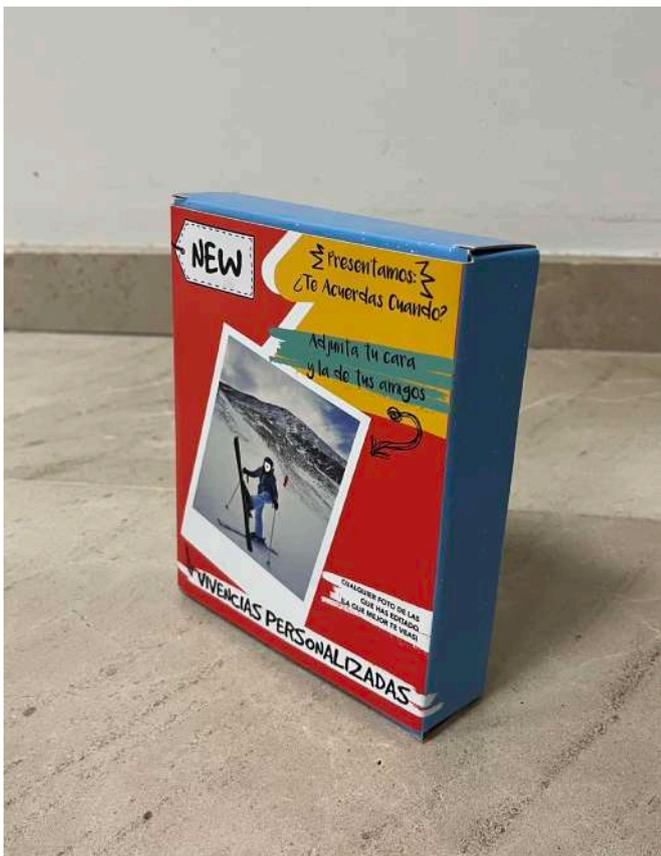
Adjunta tu cara y la de tus amigos

CUALQUIER FOTO QUE LAS QUE HAS EDITADO. (A QUE MEJOR TE VEAS)

**VIVENCIAS PERSONALIZADAS**









# ¿te acuerdas cuando?

crea y revive los recuerdos que siempre deseaste tener

# EL PAÍS

INICIO>NOVEDADES

## NUEVO PRODUCTO TRIUNFA EN LA INDÚSTRIA FOTOGRÁFICA.

La fotografía en el mercado se ha adaptado a nuevas tendencias de uso entre los usuarios facilitando así el acceso a toda persona de “estar en cualquier lugar”, generando así un falso recuerdo por medio de las secuencias fotográficas que ofrece el producto.

El impacto del producto ha sido significativo a nivel económico arrasando en el mercado dando pasos agigantados. Es bien sabido que cualquier producto que siga las tendencias contemporáneas a su lanzamiento tendrá un impacto considerable, de tal manera que su éxito será evidente y no tendría dificultad de subsistir; es aquí cuando aplica la postura darwiniana a nivel económico-social, es decir “la supervivencia del más fuerte”, pues se nota una adaptación a las tendencias sociales anteriormente mencionadas. Se ha cuestionado sobre su impacto en la sociedad en cuanto a su avance, pues mientras bajo una perspectiva económica es conveniente, parece que el interés de las personas por hacer las cosas por sí mismas se va socavando, así como por vivir cosas reales, entonces se hace presente la hipótesis del deterioro racional.

A continuación, hemos encontrado las siguientes reseñas de usuarios que lo han adquirido:

*“Siempre quise tener una foto con mis amigos en un viaje a las Maldivas. ¡Ahora tengo un álbum completo gracias a ‘¿Te Acuerdas Cuando?’!” – Carlos R.*

*“Es increíble cómo todos creen que realmente asistí a ese festival de música. ¡Las fotos son tan reales!” – Sofía M.*

*“Pensé que ‘¿Te Acuerdas Cuando?’ sería una forma divertida de tener recuerdos que nunca tuve, pero acabé perdiendo amigos. Ellos se sintieron traicionados al descubrir que las fotos eran falsas.” – Laura M.*

*“Compré ‘¿Te Acuerdas Cuando?’ esperando llenar los vacíos en mis recuerdos, pero terminé sintiéndome aún más vacío. Vivir en una fantasía no me hizo sentir mejor, solo me alejó de la realidad.” – Pedro S.*



TENDENCIAS>

## HIKIKOMORI, AISLAMIENTO SOCIAL DE JÓVENES EN AUMENTO

Tal y como se aprecian en las imágenes, queremos recordar y dar más voz a personas que por malas experiencias o traumas en el ámbito social, se hayan aislado del mundo y su vida la desperdician entre cuatro paredes y aparatos tecnológicos.



*Síntoma de involución en jóvenes.*

Los “Hikikomori” existen en Japón y el caso se ha extendido por el resto del mundo en algunos casos, principalmente en la gente joven, que cumplen las anteriores características.

Deciden renunciar a la sociedad y observarla desde sus móviles o la televisión. La salud mental entra dentro de estos casos y refuerza la causa de que las tecnologías tomen el control de la vida de alguien. Igualmente, el uso excesivo de internet o de las diversas tecnologías que existen actualmente nos mete ideas en la cabeza que a veces distorsionan la realidad y potencian más los casos de gente con una mentalidad muy débil y que su único remedio es consumirse inmersos en sus pantallas.

# infobae

## ¿PIERNAS MÁS CORTAS Y CABEZA MÁS GRANDE? LA TECNOLOGÍA INFLUYE SOBRE LA MORFOLOGÍA HUMANA



Una empresa telefónica estadounidense diseñó un modelo de cómo podría lucir el humano siglos en el futuro de acuerdo a hipótesis e investigaciones científicas.

Miguel Delgado, investigador y docente de la CONICET ensayó sobre la morfología del hombre del futuro influida por los hábitos que se llevan a cabo en la actualidad y que giran en torno al uso excesivo de la tecnología, una significativa parte de todo nuestro sistema se vería afectado.

Se enfatizará primeramente en el cerebro que sufrirá una disminución a pesar de que la cavidad craneal sea mayor, así como un cráneo más grueso, la muñeca podría tener mayor tendencia a sufrir el “síndrome del túnel carpiano”, el cual provoca una disminución en la sensibilidad de los dedos, la mano tendría un aspecto similar a una garra, la postura es evidentemente curvada, pues la postura genera tensión sobre los huesos.

# Resultados Transversal

Como propósito principal aspiramos a hacer sentir al espectador incómodo, con la sensación de que no quiere eso en su vida, lejos de nuestra realidad e identidad. Jugamos con la exageración de la realidad para algunos y el presente que viven muchas personas en el mundo. Los elementos principales de la instalación son; la televisión con el retrato de las tres caras, las manos en el sofá y las fotografías de “recuerdos” junto a la caja que las contenía.

El televisor representa el problema principal, la tecnología, a su alrededor, la habitación desordenada que sería el resultado de lo que el tema a tratar produce. El retrato de las personas cabizbajas con los QR, representa a las personas que han sido atrapadas dentro de este mundo irreal. Cada QR contiene una noticia de los problemas que estamos retratando, en primer lugar una noticia sobre los “hikikomoris” que se refiere a las personas encerradas en sus habitaciones por querer alejarse de la sociedad y se enganchan a sus móviles o televisiones, otra que se aprecia un cartel del producto que hemos creado junto a una noticia inventada sobre su impacto económico y su venta en el mercado mas cuatro reseñas de usuarios que lo han adquirido, y por último una tercera noticia sobre un modelo tridimensional que ilustra la posible apariencia morfológica del humano del futuro a consecuencia del uso excesivo de la tecnología. La luz que sale de la tela e incide en el sofá es de carácter simbólico, ilumina el asiento vacío de la persona que se ha quedado atrapada en la tele.

Las manos de escayola en los reposabrazos del sillón, son la huella que dejamos. Al estar tan absorbidos por las tecnologías, el “protagonista” de la escena ha quedado

descompuesto, perdiendo su identidad y adentrándose en el mundo ficticio que nos ofrecen.

Además no somos simples espectadores de una queja, sino que también nos estamos entrometiendo en la vida de este “protagonista”, creando un símil pero esta vez físico de lo que sucede a través de las redes sociales.

La caja de fotografías con el nombre “Te acuerdas cuando?” fue ideado basándonos en que tipo de productos podrían ser perfectamente “normal”, “aceptado” o incluso pedidos por un tipo de público cuya fijación está en aparentar una vida que no tienen. Explicamos de una forma muy sencilla cuál era el modo de empleo de este producto a modo de instrucciones en la parte trasera de la caja sumado a un llamativo diseño. Se tuvo el propósito de lanzar una crítica a la inteligencia artificial y a como esta nos limita y nos sedentariza. Promete aparentar una vida y conformar al comprador con unos recuerdos que no posee. A todos estos elementos le añadimos más detalles que ambientaron el espacio con objetos de la vida cotidiana mencionados anteriormente.

El objetivo de nuestro proyecto se ha logrado llevar a cabo, teniendo una ejemplificación acertada de una problemática evidente y que parece pasar desapercibida de alguna manera en nuestra sociedad; no es demás resaltar las dificultades de abrir paso a un marco teórico bien establecido junto con la llegada de una conclusión bien fundamentada, pues a pesar de que hay cosas muy evidentes sobretodo pensando en un evidente retroceso racional en la especie humana, pareciendo una ironía teniendo en cuenta que somos una especie “inteligente”, pero nunca faltan los cuestionamientos que pueden llevar a nuevos caminos a explorar a un nivel conceptual; relacionar este concepto con el tema de identidad y retrato no fue complicado, pues es evidente la relación y el punto de

partida; en cuanto a la materialización han habido pocos inconvenientes, pero todo se pudo solucionar correctamente para dar a entender el principal punto del proyecto con objetos algo cotidianos.













**“EL CAMINO HACIA  
LA INVOLUCIÓN”**

Jordi Alexandre  
María García  
César Romero  
Iñaki Soberón  
2024

# Bibliografía

Filloy, F. (2023, 1 julio). ¿Piernas más cortas y cabeza más grande?: cómo podría influir la tecnología en la morfología humana del futuro. Infobae. <https://www.infobae.com/tendencias/2023/07/01/piernas-mas-cortas-y-cabeza-mas-grande-como-podria-influir-la-tecnologia-en-la-morfologia-humana-del-futuro/>

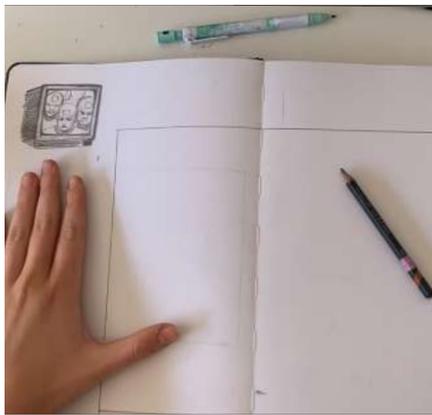
Genotipia. (2019, 23 abril). El futuro de la edición del genoma humano - Genotipia. [https://genotipia.com/genetica\\_medica\\_news/futuro-edicion-del-genoma-humano/](https://genotipia.com/genetica_medica_news/futuro-edicion-del-genoma-humano/)

Infobae. (2022, 7 noviembre). Más cráneo, pero menos cerebro: por la tecnología, así serían los humanos en el año 3000. Infobae. <https://www.infobae.com/america/ciencia-america/2022/11/07/mas-craneo-pero-menos-cerebro-por-la-tecnologia-asi-serian-los-humanos-en-el-ano-3000/>

Vista de Evolucionismos y Ciencias Históricas: darwinismo vs. lamarckismo en Arqueología | SPAL - Revista de Prehistoria y Arqueología. (s. f.). <https://revistascientificas.us.es/index.php/spal/article/view/9166/13751>

Vista de Evolucionismos y Ciencias Históricas: darwinismo vs. lamarckismo en Arqueología | SPAL - Revista de Prehistoria y Arqueología. (s. f.). <https://revistascientificas.us.es/index.php/spal/article/view/9166/13751>

# Anexos



16 Sábado 18 de mayo

Añadir dibujo

