



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

Somnus Ultima

*Somnus Ultima*

Autor

Jairo Rubén Villacreses Macías

Directora

Soledad Córdoba Guardado

Grado en Bellas Artes

2024



Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel  
**Universidad** Zaragoza

# Somnus Ultima

## **RESUMEN**

Esta obra plasma una historia de tristeza, autoconocimiento y superación acerca de un estigma que afecta cada vez más a nuestra sociedad, el abandono y el sentimiento de soledad.

La soledad puede conllevar muchas afecciones psicológicas en nuestras vidas, por lo que tras investigar y sintetizar la evolución de este fenómeno en nuestras vidas he decidido trasladarlo al formato fotolibro en acordeón, con la finalidad de transmitir un mensaje de cariño, compañía, entendimiento y comprensión hacia los lectores y a su vez, una forma de mentalizar acerca de los problemas que actualmente afectan a las personas en su vida cotidiana.

Este fotolibro nos lleva a través de espacios atemporales y surrealistas donde los sentimientos serán los protagonistas de la historia, guiándonos en la vida de Idoia, una mujer afectada por la soledad en su día a día.

El espectador descubre los diferentes aspectos sentimentales de estas afecciones mediante la fotografía y la narrativa conceptual que la acompaña.

## **PALABRAS CLAVE**

Soledad, Sociedad, Autoconocimiento, Superación, Sentimiento.

## *Somnus Ultima*

### **ABSTRACT**

This work portrays a story of sadness, self-awareness, and overcoming about a stigma that increasingly affects our society: abandonment and the feeling of loneliness.

Loneliness can lead to many psychological afflictions in our lives, so after researching and synthesizing the evolution of this phenomenon in our lives, I have decided to translate it into the format of an accordion photobook. The purpose is to convey a message of love, companionship, understanding, and compassion to the readers, as well as a way to raise awareness about the issues currently affecting people in our daily lives.

This photobook takes us through timeless and surreal spaces where feelings will be the protagonists of the story, guiding us through the life of Idoia, a woman affected by loneliness in her daily life.

The viewer discovers the different emotional aspects of these afflictions through photography and the accompanying conceptual narrative.

### **KEY WORDS**

Loneliness, Society, Self-awareness, Overcoming, Feeling.

A mis padres por acompañarme en todos los caminos que he escogido.  
A mis hermanos por el apoyo incondicional, en especial a Geo desde la distancia.  
A Paula por apoyarme en todo momento.  
A Idoia por ser mi modelo y sobre todo amiga.  
A Soledad Córdoba por acompañarme en este trabajo.

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>6</b>
<b>2. Objetivos</b>	<b>6</b>
2.1 <i>Objetivos generales</i>	6
2.2 <i>Objetivos específicos</i>	7
<b>3. Somnus Ultima</b>	<b>7</b>
3.1 <i>Análisis de obra</i>	7
3.2 <i>Ideas iniciales</i>	8
3.3 <i>Desarrollo final</i>	9
<b>4. Marco teórico</b>	<b>10</b>
4.1 <i>Fundamentación del proyecto</i>	10
4.1.1 La identidad individual y de artista reflejadas en la historia	10
4.1.2 La idea de Salud Mental y su repercusión hoy en día.	13
4.1.3 La depresión, enfermedad y análisis.	13
4.2 <i>Referentes</i>	15
4.2.1 Referentes fotográficos	15
4.2.2 Referentes de ilustración	16
4.2.3 Referentes teóricos	18
4.3 <i>El fotolibro</i>	22
<b>5. Metodología</b>	<b>22</b>
5.1 <i>Planteamiento inicial</i>	22
5.2 <i>Estructura narrativa</i>	25
5.2.1 Aplicación en la obra	26
5.2.2 Personajes	27
5.2.3 <i>Colores y estética</i>	28
5.2.3.a Blanco	28
5.2.3.b Rojo	28
5.2.3.c Negro	29
5.3 <i>Simbología</i>	29
5.4 <i>Maquetación</i>	31
5.4.1 Formato	31
5.4.2 Portada y contraportada	32
5.4.3 Proceso de edición fotográfica	32
5.5 <i>Panning y Timing del proyecto.</i>	34
<b>6. Presupuesto del Proyecto</b>	<b>35</b>
<b>7. Análisis final de la obra</b>	<b>35</b>
<b>8. Conclusión y autoevaluación</b>	<b>36</b>
<b>9. Bibliografía</b>	<b>37</b>
9.1 <i>Recursos de internet</i>	37
9.2 <i>Páginas Web</i>	38
<b>10. Anexos</b>	<b>39</b>

## 1. Introducción

A lo largo de la historia, los seres humanos hemos ido evolucionando, tanto a nivel físico, como a nivel psicológico. Esto ha repercutido constantemente en las etapas de desarrollo más importantes de la historia de la humanidad. El humano es un ser racional, sin embargo, contamos con sentimientos que a veces nublan nuestra visión del mundo que nos rodea y esto puede derivar en enfermedades psicológicas o en estadios psicológicos temporales poco saludables.

En la actualidad la sociedad se encuentra sometida a muchos cambios que, cada vez más, están teniendo relevancia a nivel de salud como por ejemplo los problemas psicológicos o problemas relacionados con nuestra percepción propia tales como la soledad, la depresión, la falta de autoestima o similares.

*“Somnus Ultima”* es una interpretación de las diferentes etapas de este fenómeno tan emergente. En este caso lo reduciremos a tres estadios: el bienestar, el punto de inflexión y el duelo.

La soledad nos puede afectar a todos y esta obra materializa, mediante simbologías y arte conceptual, una interpretación de los altibajos generados por este estado emocional y psicológico.

## 2. Objetivos

### 2.1 Objetivos generales

Los objetivos a lo largo de este proyecto son investigar la capacidad de transmitir información a través del arte conceptual y el simbolismo. La investigación, absorción, aplicación y adaptación de la técnica fotográfica y sus herramientas. Conocimiento y uso de recursos literarios aplicados en el ámbito visual. Construcción de una historia segmentada en tres fases encadenadas que puedan ser leídas en dos sentidos, siendo estos la lectura empezando desde la primera página o la lectura empezando desde la página final.

Debido al auge de la salud mental y su repercusión en la sociedad, además del contacto cercano con gente que ha padecido alguna enfermedad relacionada con estadios psicológicos desfavorables en este ámbito e incluso la experiencia propia debido a una época de depresión y cambios sociales personales, he decidido analizar las consecuencias emocionales que generan las enfermedades psicológicas más comunes actualmente y plasmarlas en una historia contada a través de fotografías, conformando así un fotolibro sin palabras en el cual prime el simbolismo y la imagen.

Para reunir todos estos objetivos, crear y maquetar un fotolibro destinado a su impresión posterior y posible presentación a concurso.

## **2.2 Objetivos específicos**

Con la finalidad de expresar el mensaje de la soledad siendo fiel al estilo de arte conceptual elegido, uno de los objetivos específicos es limitar la paleta de colores a tres tonalidades, el blanco, el rojo y el negro.

Dentro del ámbito del fotolibro he escogido un recurso principal que dará sentido a la lectura bidireccional de la historia, dicho recurso es el giro, una parte del libro contendrá una imagen que dará paso a un giro de sentido de las fotografías, el objetivo es dominar este recurso y aplicarlo de manera efectiva y atractiva al público.

Investigar acerca de la simbología relacionada con los estados psicológicos, los rituales y las emociones con la finalidad de emplearlos para dar una lectura profunda a cada composición fotográfica.

## **3. Somnus Ultima**

### **3.1 Análisis de obra**

Según wiktionary.org:

#### **Somnus**

(Del protoindoeuropeo, \*suépno-/\*suopno-.)

**1.** Acto de dormir: sueño.

**2.** Somnolencia, sopor, modorra, pereza.

#### **Ultima**

(del proto-italic, \*oltr̥mos)

Adjetivo

**1.** *ultimus* (femenino *ultima*, neutro *ultimum*); primera/segunda declinación.

**2.** grado superlativo de *ulter*.

(de espacio) el más lejano, más distante, más remoto, extremo, último

(de tiempo) último, final, definitivo, fin.

ad *ultimum* — al final, finalmente, en el último momento.

*Somnus Ultima* o *Último sueño* en español, hace referencia al sentimiento último de desesperación durante las afecciones de la soledad en un individuo psicológicamente afectado por este estado, en el cuál el paciente solo espera que los efectos psicológicos que le afectan sean todos parte de un sueño o una pesadilla.

Visto desde otro punto de vista, *Somnus Ultima* también hace referencia al modo de pensamiento ajeno al estadio psicológico en el que el individuo que analiza el caso, solo espera que los sucesos narrados sean solo una pesadilla y no parte de la realidad debido a la gravedad de las consecuencias psicológicas que puede dejar en el paciente.

Centrándonos en esta premisa, *Somnus Ultima* narra una historia bidireccional en la cuál la vida de Idoia, la protagonista, es concebida por el espectador a través de fotografías que mediante simbologías y un estilo conceptual nos acompañan a lo largo de una historia dividida en tres fases.

La primera fase, la fase de la felicidad o fase blanca, en la que la protagonista es consciente del bienestar de la vida. Esta fase transcurre en sintonía con el color blanco y se centra en los aspectos positivos del personaje.

La segunda fase, la fase de choque o fase roja, en la que sucede el punto de inflexión, es decir un choque con la realidad de la protagonista, el cual genera un cambio repentino que conlleva una serie de consecuencias psicológicas sobre su vida. Durante esta fase se emplea el uso de un recurso gráfico el cual he denominado “giro”, el cual consiste en intercalar una fotografía que fuerza el giro del sentido de lectura, provocando que tengamos que leerlo girando el soporte 180º en horizontal.

La tercera fase, la fase de la soledad o fase negra, en la cual la protagonista demuestra su malestar y agonía seguido de una sensación de liberación tras entender el proceso por el cual estaba pasando.

### **3.2 Ideas iniciales**

*Somnus Ultima* nació como un posible corto cinematográfico o incluso un cómic a dos tintas a raíz de una conversación personal acerca de los tipos de depresión que pasa la gente, las sensaciones de abandono a raíz del COVID-19 y de las dificultades sociales que todo esto conlleva.

Este tipo de conversaciones no suelen ser de mi agrado, ya que conllevan un entendimiento, una capacidad de empatía y tacto emocional para poder manejarlas, y pueden llevar a estar pensando en ellas durante días e incluso semanas, sin embargo, este fue el mismo motivo por el que empezó su desarrollo.

La visibilidad de las cosas que nos gustan siempre ha sido una de las actividades que disfruto al realizar, es decir, compartir arte que me llama la atención, películas que

remueven mi interés cinematográfico o incluso lecturas que me parecen interesantes y, tras analizar la importancia de la visibilidad que necesita la salud mental, no solo por la cercanía al tema con amigos sino también por haber sufrido lo que llamamos depresión de primera mano. Durante un lapso de cuatro años decidí que hacer una obra artística podría darle la importancia y el punto de vista que tengo acerca de este tema al mundo.

Dado que me gusta mucho el cine y los álbumes ilustrados, un día estaba revisando uno de los libros de mi colección actual titulado “Madama Butterfly”, una reinterpretación ilustrada de la obra de ópera de Giacomo Puccini “Madama Butterfly”. Este libro cuenta la historia de un casamiento entre un estadounidense y una geisha a la que hacen llamar Madame Butterfly, el marido parte hacia la guerra y su mujer da a luz a un niño mientras espera su regreso en la pobreza del momento. Con el tiempo el marido vuelve, pero ha contraído matrimonio nuevamente con otra mujer, la cual le explica la situación a la geisha. Debido a la deshonra del acto, Madame Butterfly decide quitarse la vida haciendo honor a su cultura, empleando a su vez una daga con la inscripción: “Quien no puede vivir con honor debe morir con honor”.

El álbum ilustrado es de gran tamaño, además de estar impreso en formato acordeón, en el cual podemos observar como la historia principal está contada en los pliegos delanteros y en los pliegos posteriores se encuentra una representación más artística y personal de la propia obra.

### **3.3 Desarrollo final**

En un momento del grado, decidí mezclar la asignatura de fotografía con la inspiración que me había generado mi investigación acerca del arte conceptual. Dada la gran influencia del mundo de la ilustración en mis referentes artísticos decidí mezclar los formatos de dichos álbumes con el mundo de la fotografía, lo que me llevó a consultar el término “fotolibro”. Este contenido ha generado un gran interés en mi abanico de posibilidades artísticas y buscando fotolibros relacionados con la filosofía del arte conceptual y gracias a mi directora de TFG, fui a parar con Fiebre Photobook, un canal de Youtube que te anima a explorar este mundo, y con la Editorial Muga, los cuales albergan una vista previa de todos los fotolibros que contienen. Adicionalmente encontré el apoyo de una amiga, la cual también se ofreció como modelo fotográfica para darle vida a la protagonista de mi fotolibro.

Al tener todos los puntos principales para hacer la idea, procedí a pensar como crear una historia que refleje mis inquietudes y hacerla digna de una obra para el público. Dicho esto en Marzo de 2024 comencé a hacer una sesión de fotos orientativa la cual fomentó y reforzó la idea de la maquetación final.

## 4. Marco teórico

### 4.1 Fundamentación del proyecto

#### 4.1.1 La identidad individual y de artista reflejadas en la historia

El artista, como individuo universal, siempre se ha encontrado en una burbuja separada del resto de oficios. El arte no ha detenido su progreso a nivel histórico ni práctico.

Hay que mirar al pasado para comprender todo el camino para ser un artista, lo que conlleva y como este trabajo acaba moldeando la vida de sus practicantes de cara al público.

Como dice Lucy R. Lippard “La amnesia social y las actitudes antihistóricas que caracterizan a nuestra sociedad afectan también por lo general al mundo del arte”<sup>1</sup>

Las grandes lagunas históricas, los momentos de rebelión y todos los movimientos políticos que han acontecido a lo largo de la historia de la humanidad han ido acompañados por imágenes generadas por todos los artistas que vivían en aquellos momentos y, como si de un arma se tratara, utilizaban todos sus recursos para defender sus creencias mediante su trabajo. A su vez también ha habido artistas que utilizaban su trabajo de formas más sutiles, revelando distintos tipos de artistas en función de su identidad y es aquí cuando resuenan en mi cabeza las palabras de Castells:

“Identidad legitimadora: introducida por las instituciones dominantes de la sociedad para extender y racionalizar su dominación frente a los actores sociales. Identidad de resistencia: generada por aquellos actores que se encuentran en posiciones condiciones devaluadas o estigmatizadas por la lógica de la dominación, por lo que construyen trincheras de resistencia y supervivencia basándose en principios diferentes u opuestos a los que impregnán las instituciones de la sociedad. Identidad proyecto: cuando los actores sociales, basándose en los materiales culturales de qué disponen, construyen una nueva identidad que redefine su posición en la sociedad y, al hacerlo, buscan la transformación de toda la estructura social”<sup>2</sup>.

La identidad del artista no se compone solo por su persona, sino también por su carácter y otras cualidades. A lo largo de las últimas décadas ha sido un tema muy controvertido y de mayor importancia cuánto más nos acercamos a la actualidad. M. Rosario García-Huidobro comenta en su texto *Repensar la identidad artista-investigadora, desde el proyecto “Diálogos con mujeres artistas docentes”*<sup>3</sup> que, una artista actual huye del término de artista tal y como proviene de la antigüedad, ya no

1 Felipe, V., Blanco, P., Carrillo, J., Claramonte, J., Expósito, M., Frieiro, L., & Pescador, A. (2001). Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa. En Modos de hacer. <https://eusal.es/eusal/catalog/book/978-84-7800-892-6>

2 CASTELLS, MANUEL. El poder de la identidad.

3 García-Huidobro, M. R. (2015). Repensar la identidad artista-investigadora, desde el proyecto “Diálogos con mujeres artistas docentes”. Arte, Individuo y Sociedad, 27(2), 197-211. [https://doi.org/10.5209/rev\\_aris.2015.v27.n2.44201](https://doi.org/10.5209/rev_aris.2015.v27.n2.44201)

es como se denominaba un “individuo de talento innato que trabaja aislado en su taller, sino que los diversos efectos sociales, políticos y culturales, han trasladado a los artistas a ser parte del mundo social y a generar prácticas artísticas que visualicen y manifiesten críticamente estas preocupaciones.”(García-Huidobro, m. R. 2015, p.197)

La sociedad moderna ha modelado a los individuos hacia un mundo cada vez más frenético, por lo que el artista se dedica a intentar alcanzar el frenetismo de los medios de comunicación y las redes sociales que hoy en día predominan entre nosotros, sin embargo, García-Huidobro remarca a la artista-investigadora, capaz de abrirse paso entre la sociedad haciendo sistemas, haciendo comunidad y haciendo cultura, tal y como se nombra en el libro “Art Practice as Research”<sup>4</sup>.

Un artista actual se apoya en todo el proceso crítico, más que en el resultado de la obra, sin embargo, para poder entender este punto de vista necesitamos diferentes ejemplos.

Empecemos con un pintor de la actualidad, como viene a ser el pintor español Pepe Cerdá, un artista que a raíz de varios acontecimientos durante la pandemia del COVID-19 salió a la luz a medida que pintaba de manera reiterada.

Pepe Cerdá, como bien defiende en su Página Web es un “Pintor, pinta y calla”, y él mismo declara lo siguiente: “No soy un pintor figurativo, no soy un pintor abstracto, no soy un pintor clásico, no soy un pintor moderno. Me importan un rábano la posmodernidad, la ultramodernidad y la retroprogresión. Niego la muerte de la pintura. Me hago preguntas y las intento responder sobre una tela y tensadas en un bastidor. Las cosas artísticas, por otra parte, deben tener algo de sustancia, algo de mágico, de casual o de inexplicable, algo de evidentemente cierto pero imposible de contar de otro modo. Si además, como es el caso, se trata de pintura, esta tendrá que emanar de lo que le es propio: algo que se llama plasticidad, fuerza, misterio, etcétera, que, como todas las cosas que se llaman de muchas maneras, nadie sabe muy bien de qué se trata, pero que se evidencia con rabia al contemplar un buen cuadro en directo. Aspirar a que esto ocurra tan sólo una vez es motivo suficiente para dedicar toda una vida a la pintura. De estas cosas no se habla, ni falta que hace, aunque yo por mi carácter todo me lo tenga que explicar”. Biografía– Pepe Cerdá. (s. f.). <https://pepecerda.com/biografia/>

Artistas como Cerdá huyen de esa calificación y del encasillamiento en un movimiento artístico concreto de hecho como bien dice en su biografía: “Me hago preguntas y las intento responder sobre una tela y tensadas en un bastidor. Las cosas artísticas, por otra parte, deben tener algo de sustancia, algo de mágico, de casual o de inexplicable, algo evidentemente cierto pero imposible de contar de otro modo.”

Al igual que Lippard<sup>5</sup> que defiende que una cadena de preguntas puede precipitar una cadena de recuerdos, e historias que finalmente desembocan en una investigación,

---

4 Sullivan, G. (2010) Art Practice as Research. Inquiry in Visual Arts. London: SAGE

5 Lippard, L. R. (2001). Mirando alrededor: dónde estamos y dónde podríamos estar. Modos de Hacer, 51-72. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=575101>

sin embargo Cerdá lo lleva a su campo de artista práctico, lo que nos hace pensar si realmente el artista ha sido un investigador durante toda la historia o solamente ahora que tenemos tanta información anterior a la sociedad tal y como la conocemos.

Si volvemos a las distintas identidades de Castells, y buscáramos otros ejemplos podríamos incluso desmenuzar un poco más la incógnita del papel del artista hoy en día.

Por ejemplo, el artista Antoni Tàpies dijo que el arte es la filosofía que refleja un pensamiento, reflejando en su arte abstracto y lleno de singularidades, por otro lado el artista Marc Chagall defendía que el arte era un estado del alma que depende de otras cosas y siempre fluctúa hasta que toma una forma que difiere del ojo del creador y del espectador. Vincent Van Gogh defendía el arte como la suma del hombre dentro del entorno natural, creando una mezcla abstracta e indescifrable. Auguste Rodin denominaba al arte como el placer de un espíritu que penetra en la naturaleza y descubre que ésta también tiene alma. Todos ellos relacionaban el arte con un tipo de expresión, pero a medida que nos acercamos a la actualidad se añade un factor de investigación, lo que suma un punto intelectual intrínseco en la figura del artista contemporáneo.

Si unimos todos los cabos, podemos llegar a una cuestión que, a día de hoy, sigue en nuestras mentes ¿Qué es el arte? ¿Qué papel tiene el artista en la sociedad?

Lippard se pregunta esto mismo de otras maneras, planteando dónde nos encontramos en este momento histórico y dónde podríamos estar, sin embargo, llegados a este punto podríamos pensar que el continuo avance social, tanto a nivel biológico como a nivel tecnológico nos lleva a un mundo abarrotado de personas e información, cada vez más abundante, dónde el arte tiene una cabida casi ínfima. Aunque me gustaría hacer un inciso en este punto, el arte actual se percibe de otra manera a como lo conocíamos en otras épocas, sigue mostrando un mensaje, pero estamos abandonando esa calidad técnica para centrarnos en la capacidad de reproducción de la obra o de la posible interpretación que esta misma pueda tener para un público target.

El artista sin embargo tiene otro estadio de trabajo, que casi no se percibe sin detenernos a pensar. Cualquier elemento actual conlleva un diseño que llame la atención al público y detrás de todos estos elementos hay un artista o diseñador que ha llevado a cabo todo el proceso para su creación, a su vez todas las obras de teatro tienen una parte performática, todas las canciones tienen una coreografía y una portada, toda nuestra ropa tiene un diseño y todos los edificios una identidad visual, y como pilar de todos estos campos, el artista investigador, promueve la información recopilada durante toda la historia y la modela para crear nuevas teorías y las difunde a futuros artistas.

Como bien remarca Lippard,

“El artista se convierte así en una especie de canalizadores de fuerzas, en organizador-cooperador

de los múltiples actores sociales, estableciendo redes de colaboración y participación, y el arte se ha transformado en una práctica de diálogo e intercambio, en un proceso creativo que cataliza la reclamación y la reapropiación del “lugar”, la construcción de comunidad.”(NdE Lippard, L. R. (2001). <sup>6</sup>

El artista, durante toda la historia ha sido, es y será un punto clave en la sociedad, que pese a su relación con lo bello, la pintura tradicional y la estética, se encuentra realmente en muchos más campos que cobran importancia cuando analizamos todos los lazos que realiza dentro de la sociedad y que poco a poco la transforma.

#### **4.1.2 La idea de Salud Mental y su repercusión hoy en día.**

La salud mental es un ámbito que hoy en día ha evolucionado significativamente, reflejando una progresión en la sociedad que facilita la percepción, diagnóstico y tratamiento de los trastornos mentales. La salud mental se considera uno de los componentes más importantes del bienestar general y se prevé un crecimiento en la prevención, normalización y accesibilidad a los recursos para su correcto mantenimiento.

A raíz del Confinamiento de 2020 por el COVID-19 la salud mental ha emergido de manera común en la sociedad como un problema estigmatizado al que se veía con malos ojos e incluso como un problema que debía ocultarse, sin embargo la mayor conciencia pública de las enfermedades mentales, ya sea gracias a las redes sociales o a las numerosas campañas de concienciación a nivel mundial apoyadas por celebridades y figuras públicas.<sup>7</sup>

Todo esto ha ido acompañado de la rápida mejoría de las tecnologías que han apoyado el sistema de diagnósticos empleando el uso de big data y la implementación de las IA o Inteligencia Artificial, lo que supone un avance en la capacidad de ayuda general a la sociedad, dado que con ayuda de estas herramientas se puede generar una base de datos y algoritmos de aprendizaje que ayuden a diagnosticar patrones relacionados con problemas de salud mental.

Dada la continua evolución tecnológica también se ha visto potenciada la accesibilidad, creando servicios como la teleasistencia psicológica y mental digital formada por profesionales que se dedican a trabajar sin barreras geográficas con la finalidad de ayudar a más pacientes a nivel global.

Como se puede comprobar este es un campo en auge y continuo desarrollo que, a raíz de sucesos globales, se ha visto reforzado en pos de una correcta convivencia y cuidado de la sociedad.

<sup>6</sup> Mirando alrededor: dónde estamos y dónde podríamos estar. Modos de Hacer, 51-72.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=575101>

<sup>7</sup> Zandifar A, Badrfam R. Iranian mental health during the COVID-19 epidemic. Asian J Psychiatr. 2020;51:101990. doi: 10.1016/j.ajp.2020.101990.

#### 4.1.3 La depresión, enfermedad y análisis.

La depresión es un trastorno mental grave que afecta a gran parte de la población mundial. Se caracteriza por un estado de ánimo bajo casi persistente en el cual el individuo afectado pierde el interés por la mayoría de las actividades cotidianas y conlleva unas afecciones físicas y mentales que le impiden funcionar de manera correcta.

Más de 280 millones de personas de todas las edades sufren depresión, aproximadamente un 3,8% de la población total.

Las mujeres son un 50% más propensas a sufrir depresión, sin embargo también depende de las condiciones sociales en las que se desenvuelve el afectado.

Podemos analizar la depresión como una enfermedad evolutiva, que afecta a la psicología del paciente, la que podríamos dividir en tres fases o estadios.

En la fase inicial se pueden observar síntomas tempranos que empiezan a afectar al paciente, pero no lo inhabilitan a realizar la vida cotidiana, dichos síntomas pueden ser:

-Cambios de estados de ánimo y la sensación de vacío y tristeza, siendo estos sentimientos recurrentes y cada vez más frecuentes.

-Fatiga y disminución de los niveles de energía.

-Problemas para conciliar el sueño, es decir, insomnio o incluso la hipersomnia o somnolencia diurna excesiva, es decir, la sensación excesiva de sueño en horarios inapropiados.<sup>8</sup>

-Pérdida de interés en actividades propias y cotidianas.

-Problemas de concentración.

En esta fase aumenta el estrés por acumulación y se genera una bajada en la autoestima del paciente.

En la fase aguda se intensifican los síntomas anteriores y aparecen nuevos:

-Estado de ánimo depresivo persistente, siendo la tristeza algo recurrente.

-Cambios notables en el peso.

-Desesperanza y pérdida de valor.

-Posibilidad de pensamientos e ideas suicidas.

La vida del paciente pasa a deteriorarse e incluso puede llegar a aislarse socialmente.

La última fase puede dividirse en dos vertientes, la fase de recuperación o la fase crónica.

En caso de recuperación, el paciente remitirá gran parte de los síntomas y elementos como las intervenciones terapéuticas pueden ser vitales.

A su vez puede comenzar una reinserción social debido a la mejoría general.

En caso de convertirse en la fase crónica, el paciente puede llegar a obtener una

8 Erro, M. E., & Zandio, B.. (2007). Las hipersomnias: diagnóstico, clasificación y tratamiento. *Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, 30(Supl. 1), 113-120. Recuperado en 13 de junio de 2024, de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1137-66272007000200010&lng=es&tlng=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1137-66272007000200010&lng=es&tlng=es).

depresión crónica en la cual el trastorno persiste durante un largo tiempo, e incluso años.

A su vez puede convertirse en un trastorno con recaídas, en las cuales el paciente pasa por un ciclo en el cual los síntomas desaparecen, pero posteriormente regresan.

## 4.2 Referentes

Somnus Ultima ha nacido durante una investigación que partió del arte conceptual, nacimiento y existencia a lo largo de la historia del arte. La necesidad de entender el por qué de este movimiento artístico y su repercusión en el mundo del arte me inspiró a realizar una obra para poner en práctica los conocimientos extraídos. A lo largo de esta investigación he encontrado numerosos referentes e inspiraciones tanto teóricas como gráficos.

### 4.2.1 Referentes fotográficos

La investigación para *Somnus Ultima* me ha enriquecido a nivel audiovisual, pero sobretodo a nivel fotográfico, la necesidad de encontrar autores que jueguen con la imagen de una manera conceptual pero usando la intensidad y capacidades de la fotografía ha sido un reto.

Sin embargo he podido destacar varios autores que, con su obra, me han guiado e inspirado a realizar la mía propia, tales como Ros Boisier, Celeste Rojas, Rinko Kawauchi y Matthew Connors.<sup>9 10 11</sup>

**Ros Boisier** (Temuco, Chile, 1985). Es una artista visual Chilena, conocida por sus fotolibros *Inside* (Muga, Ediciones Posibles, 2024) y *Pérdida* (Muga, Fluq, 2015), además de ser una investigadora acerca de la experiencia del fotolibro, culminando en *De discursos visuales, secuencias y fotolibros* (Muga, 2019).

Ros reflexiona acerca de la condición humana centrándose en lo contemporáneo gracias a su existencialismo y simbolismos acompañados de poesía visual. Toda su obra ha sido publicada en Muga, editorial de la que es codirectora.

Destaco de sus obras su fotolibro *Inside*, del cuál he extraído el protagonismo de los colores oscuros en la obra.

**Celeste Rojas Mugica** (Chile / Argentina, 1987). Es una artista visual, fotógrafa y cineasta, sus obras giran en torno a la memoria, la violencia, y el territorio. En sus obras *HAND MOVIE* y *Los salvados de las aguas* podemos observar un uso de la imagen y el detalle acompañado de la sutileza de la hoja en blanco, la cual potencia el mensaje y deja respirar las fotografías dejando a la imaginación del lector la lectura que tiene presente.

Dado que siempre he intentado dar un sentido literal a mis trabajos, la obra de

---

9 Consultar obras en Anexos

Celeste me ha inspirado para abandonar esa realidad y reflejar las realidades paralelas e incluso jugar con la “narrativa situada en el límite y el encuentro entre la ficción y el documento.”<sup>12</sup> tal y como describe la premisa de *Los salvados de las aguas*.

**Rinko Kawauchi** (Shiga, 1972). Es una fotógrafa japonesa que destaca por la relación de su obra con el sintoísmo, una religión japonesa que se centra en la veneración de los kami, o espíritus de la naturaleza. Según esta creencia, todas las cosas en la tierra poseen un espíritu, lo que implica que ningún objeto es demasiado insignificante o común como para no ser fotografiado. Kawauchi ve la vida como una serie de dualidades y considera que la naturaleza transitoria de estas dualidades define nuestra frágil existencia.

Su trabajo es autobiográfico y está profundamente ligado a los rituales y tradiciones de su comunidad. Le gusta capturar su entorno doméstico, así como su comunidad local y familiar. Esta visión subjetiva de la realidad se manifiesta en el velo blanquecino que recubre sus imágenes.

Sus fotografías retratan momentos cotidianos de la vida, con imágenes bellas y poéticas que evocan un amor por las pequeñas cosas y el silencio. Crea poesía tanto con palabras como con imágenes, y sus fotografías a menudo se describen como haikus visuales.

Lo que más me ha atraído de su obra es que adopta un enfoque minimalista de la realidad y frecuentemente se acerca a los objetos para explorar detalles que otros podrían pasar por alto. La visión conceptual y fragmentaria de la realidad es una constante en su trabajo y he optado por seguir esta directriz dentro de mi propia obra.

**Matthew Connors** (Port Washington, NY, 1976). Es un artista cuya dedicación al medio de la fotografía ha sido impulsada por el potencial revelador del ámbito público. Basado en corrientes específicas de la historia, su obra crea una nueva enciclopedia visual de formas, retratos, símbolos y vestigios que surgen de movimientos de protesta, guerras y sistemas de gobierno opresivos. Su enfoque, lírico pero metódico, resuena con la fotografía documental política y la fotografía callejera, aunque constantemente desafía y transforma estas categorías.

Su obra *Fire in Cairo* ha sido una inspiración clave a la hora de realizar este proyecto, dado que emplea recursos visuales impactantes, que se acompañan de temáticas políticas y bélicas que potencian la importancia de su mensaje, el recurso que más he valorado de su obra es una torsión de la lectura generada por una página en la que aparece un helicóptero boca abajo, simbolizando que la página ha cambiado de dirección de lectura, como recurso ha generado un gran interés en mi y ha provocado su inclusión dentro de *Somnus Ultima*, en uno de los momentos más importantes de la historia, la fase de choque o fase roja.

#### 4.2.2 Referentes de ilustración

12 LOS SALVADOS DE LAS AGUAS — Celeste Rojas Mugica. (s. f.). <https://celesterojasmugica.com/LOS-SALVADOS-DE-LAS-AGUAS>

Con la finalidad de facilitarme el guion del fotolibro he realizado una investigación paralela en el ámbito de la ilustración. En este ámbito me he centrado en un tipo de álbumes ilustrados, los álbumes de acordeón debido a que el formato de *Somnus Ultima* es el mismo, a continuación los referentes en cuestión.

**Benjamin Lacombe** (París, Francia, 1982). Es un ilustrador y autor francés estudió en la prestigiosa Escuela Nacional de Artes Decorativas de París (ENSAD), donde desarrolló su talento y perfeccionó su estilo único y distintivo.

Lacombe comenzó su carrera muy joven, publicando su primer libro ilustrado, “*Cerise Griotte*”<sup>13</sup>, en 2006, mientras aún estaba en la universidad. Esta obra fue reconocida rápidamente y seleccionada por la prestigiosa lista de “Time Magazine” como uno de los diez mejores libros infantiles de ese año.

El trabajo de Lacombe se caracteriza por su estética melancólica y onírica, a menudo inspirada en cuentos de hadas, mitología y literatura clásica. Sus ilustraciones son detalladas y evocadoras, combinando elementos de lo gótico y lo romántico con un toque moderno. Entre sus influencias se encuentran artistas como Gustav Klimt, Egon Schiele y el prerrafaelismo. En su trabajo, Lacombe logra combinar la narrativa visual con una profunda sensibilidad estética, creando mundos ricos y complejos que capturan la imaginación de lectores y espectadores de todas las edades.

A lo largo de su carrera, Lacombe ha colaborado con numerosos autores y ha creado ilustraciones para una variedad de libros, incluyendo clásicos como “*Alicia en el País de las Maravillas*” de Lewis Carroll, “*Cuentos macabros*” de Edgar Allan Poe, y “*Notre-Dame de París*” de Víctor Hugo. Además, ha trabajado en proyectos propios como “*Madame Butterfly*”, “*El herbario de las hadas*” y “*Blancanieves*”.

**Rébecca Dautremer** (Gap, Francia, 1971). Es una reconocida ilustradora y autora francesa. Desde temprana edad, mostró un interés profundo por el dibujo y las artes visuales, lo que la llevó a estudiar en la Escuela Nacional Superior de Artes Decorativas de París (ENSAD), donde se especializó en diseño gráfico.

Dautremer comenzó su carrera como ilustradora a finales de los años 90, trabajando inicialmente en el ámbito de la publicidad y la edición infantil. Su primer libro ilustrado, “*L'amoureux*”, publicado en 2003, recibió elogios por su estilo distintivo y su enfoque poético y delicado. Desde entonces, ha ilustrado numerosos libros, muchos de los cuales han sido traducidos a varios idiomas y distribuidos internacionalmente.

El trabajo de Rebecca Dautremer se caracteriza por su exquisita atención al detalle, su uso magistral del color y su habilidad para crear mundos imaginarios llenos de fantasía y emoción. Sus ilustraciones a menudo presentan una combinación de técnicas

---

13 Lacombe, B. (2006). *Cerise griotte*. Fue su primer libro, publicado tras editarla como parte de su proyecto final Universitario.

tradicionales y digitales, lo que le permite explorar texturas y efectos visuales únicos. Además, sus obras suelen estar impregnadas de una atmósfera mágica y nostálgica, evocando tanto la belleza como la melancolía.

Entre sus libros más destacados se encuentran *"Princesas olvidadas o desconocidas"*, *"Cyrano"*, *"Babayaga"*, *"El pequeño teatro de Rebecca"* y *"Alicia en el País de las Maravillas"*. Su interpretación visual de estos clásicos y cuentos ha sido aclamada por su originalidad y profundidad, ofreciendo nuevas perspectivas y capas de significado.

**Shaun Tan** (Australia, 1974). Es un ilustrador, escritor y cineasta australiano. Desde joven, Tan mostró un profundo interés por el arte y la narrativa, lo que lo llevó a desarrollar sus habilidades en el dibujo y la escritura.

Tan inició su carrera profesional a mediados de los años 90, trabajando principalmente como ilustrador para revistas y libros de ciencia ficción. En 1998, publicó su primer libro ilustrado, *"The Viewer"*, una colaboración con el autor Gary Crew.

Su obra más conocida, *"The Arrival"*, publicada en 2006, es una novela gráfica sin palabras que narra la historia de un inmigrante en una tierra extraña. Este libro me ha sido de ayuda por su poderosa narrativa visual y su capacidad para transmitir emociones y experiencias complejas sin necesidad de texto.

El estilo artístico de Shaun Tan se caracteriza por su detallismo, su imaginación desbordante y su capacidad para crear mundos fantásticos que, a la vez, reflejan profundas verdades sobre la condición humana. Sus ilustraciones a menudo combinan elementos de lo surrealista y lo realista, creando imágenes que son tanto evocadoras como intrigantes. Todo su contenido ha sido una referencia a la hora de crear la atmósfera de *Somnus Ultima*.

#### 4.2.3 Referentes teóricos

**Byung-Chul Han** (Seúl, Corea del Sur, 1959) Es un filósofo y ensayista surcoreano, ha centrado sus conocimientos en estudios culturales y destaca por sus críticas al capitalismo, a la sociedad centrada en el trabajo y a la constante evolución tecnológica y sus repercusiones en la sociedad.

"La sociedad del cansancio" es una obra en la que analiza el impacto de la hiperproductividad y la cultura del rendimiento en la sociedad contemporánea. El autor argumenta que vivimos en una era donde el exceso de positividad y la autoexplotación conducen a una fatiga generalizada y a un camino que inutiliza la idea del sentido de la vida.

La tesis central del libro es que la sociedad ha pasado de una dinámica disciplinaria, donde el poder se ejerce a través de la prohibición y la negatividad, a una sociedad del rendimiento, donde el poder se ejerce a través del deber ser y la autooptimización.

En esta nueva sociedad, las personas ya no son sometidas por la figura autoritaria del “no puedes”, sino que son impulsadas por el “puedes” constante que las lleva a autoexplotarse. Byung-Chul Han también explora cómo la sociedad del rendimiento crea individuos aislados, competitivos y autoexplotadores.

Argumenta que esto conduce a una serie de enfermedades neuróticas como la depresión, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) y el síndrome de burnout, que son síntomas del exceso de positividad y la incapacidad para vivir una vida más auténtica y reflexiva.

Esta obra nos invita a repensar nuestras estructuras sociales, económicas y personales. Han sugiere que debemos encontrar formas de desacelerar, aceptar los límites y fomentar una cultura que valore el ser sobre el tener, la profundidad sobre la velocidad, y el bienestar colectivo sobre el éxito individual. La obra es relevante para entender las tensiones y desafíos de la vida contemporánea, invitando a una reflexión profunda sobre cómo vivimos y cómo podríamos buscar una vida más plena y significativa.

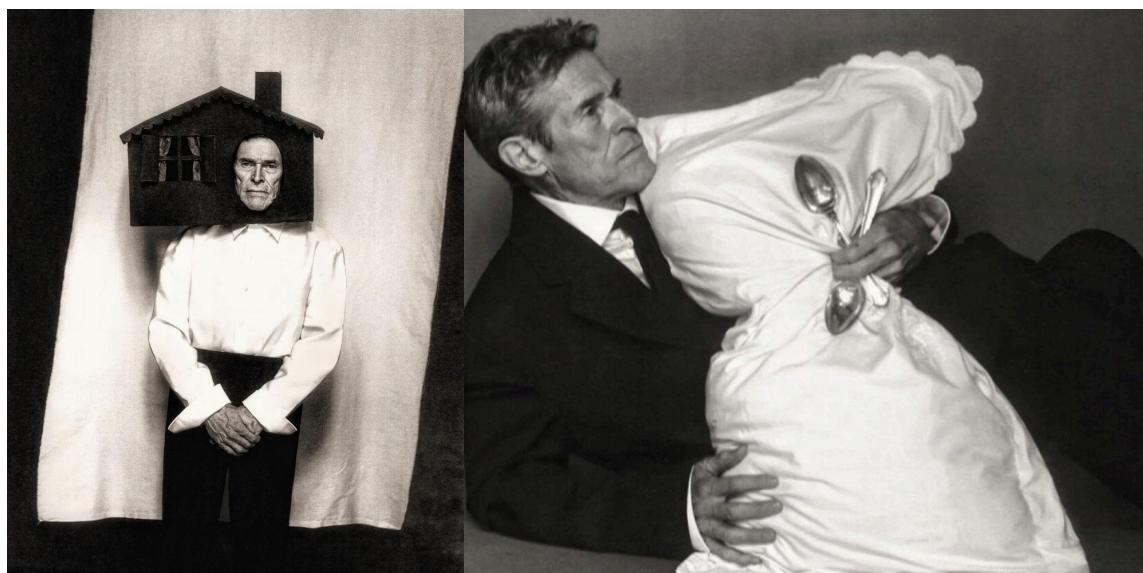
**Gordon Matta-Clark** (Nueva York, 1943). Es un referente artístico significativo para esta obra fotográfica debido a su enfoque innovador y disruptivo del espacio arquitectónico y urbano, y su capacidad para capturar estos conceptos de manera visualmente impactante. Matta-Clark, conocido por su trabajo en la década de 1970, revolucionó la forma en que percibimos y representamos la arquitectura a través de sus “building cuts” o “cortes en edificios” donde literalmente cortaba secciones de estructuras arquitectónicas para crear nuevas perspectivas y formas. Esta práctica no solo transformaba físicamente los edificios, sino que también cuestionaba la integridad y permanencia de las construcciones arquitectónicas.

Muchas de las obras de Matta-Clark eran temporales y destinadas a ser destruidas o a desaparecer con el tiempo. Este enfoque en la efimeridad refleja una filosofía que valora el proceso creativo y la experiencia momentánea sobre la permanencia y la durabilidad. La temporalidad de sus obras subraya la naturaleza transitoria de los espacios urbanos y arquitectónicos, así como la vida misma.

Con la finalidad de buscar una representación armónica visualmente me he inspirado en los “huecos” que deja Matta-Clark en sus obras y los he transformado en un elemento recurrente en mi obra, que al igual que este artista, busco que sea un elemento de transición y una marca efímera a la hora de representar el alma y la vida de la protagonista de la historia.



*(Inside, Ros Boisier)*



*(William Dafoe for GQ Italia, Matthew Connor)*



*(Tan solo un momento, Rébecca Dautremer)*



(Alicia en el País de las Maravillas, Benjamin Lacombe y Lewis Carroll)



(Conical Intersect, Gordon Matta-Clark)

### 4.3 *El fotolibro*

*“Un fotolibro es un truco de magia”<sup>14</sup>*

Un fotolibro artístico es una obra que utiliza la forma del libro para presentar una colección de fotografías con un enfoque creativo y conceptual. A diferencia de un fotolibro convencional que podría centrarse en la documentación de eventos personales o familiares, un fotolibro artístico se orienta hacia la expresión artística y la exploración visual.

En un fotolibro artístico, las imágenes no solo se seleccionan por su calidad técnica, sino también por su capacidad para transmitir un mensaje, contar una historia o evocar emociones. La disposición de las fotos en las páginas, el diseño gráfico, los materiales utilizados y cualquier texto incluido, todo se coordina para crear una experiencia estética y conceptual cohesiva.

Los fotolibros artísticos a menudo son proyectos personales de fotógrafos o artistas visuales que buscan expresar su visión única. Pueden abordar una variedad de temas, desde la exploración de la identidad y la memoria hasta comentarios sociales o abstracciones puramente visuales. El proceso de creación de un fotolibro artístico puede involucrar técnicas avanzadas de edición y diseño, así como la selección cuidadosa de materiales para asegurar que la obra final sea una pieza de arte en sí misma.

Estos libros suelen ser producidos en ediciones limitadas y pueden ser presentados en galerías, ferias de arte o vendidos como obras coleccionables. La calidad de impresión y encuadernación es crucial, ya que la presentación física del libro contribuye significativamente a la experiencia del espectador.

## 5. Metodología

### 5.1 *Planteamiento inicial*

Las primeras ideas de Somnus Ultima nacieron de un posible corto cinematográfico, sin embargo, se transformó en un fotolibro durante su desarrollo.

Con anterioridad al grado realicé un grado de Ilustración en el cual cursé fotografía, esta asignatura llamó mi atención ya que comenzamos la asignatura desde cero, realizando nuestra primera cámara oscura<sup>15</sup> para poder realizar fotografías rudimentarias. Lo que se obtuvo de esta actividad fueron fotografías con un estilo muy idílico casi de ensueño debido a que el tiempo de exposición era largo y casi no se localizaban personas ni objetos en movimiento en las fotos.

Siempre he encontrado atractivo estos paisajes casi bucólicos o de ensueño por lo que a la hora de entrar en mi investigación acerca del arte conceptual recordé la simplicidad

---

14 Fosi Vegue, Fiebre Photobook. (2023, 30 junio). El fotolibro es. . . un truco de magia [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=1h2HXgefI\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=1h2HXgefI_s)

15 La cámara oscura es un dispositivo óptico que es negro y permite obtener una proyección plana de una imagen externa sobre la zona interior de su superficie.

visual de estas fotografías y empecé a pensar que dicha simplicidad realmente podía transmitir un mensaje profundo y con un trasfondo documentado.

Una vez entré en contacto con mi directora de TFG, empecé a introducirme en el mundo del fotolibro, conociendo a autores como Ros Boisier o Celeste Rojas, sin embargo, lo que realmente me empujó a realizar este trabajo fue encontrar *“Fire in Cairo”* de Matthew Connors.

Este fotolibro cuenta la historia y repercusiones de la guerra, y entre sus páginas hay un pliego en el que se encuentra un helicóptero boca abajo, rompiendo el sentido de lectura. Esta ruptura me impactó tanto que generó una idea en mi de aprovechar este recurso y tras una charla acerca de la depresión la salud mental nació “Soledad”, o como se llamaba la obra de manera temporal.

Durante la charla estuvimos debatiendo si durante los períodos depresivos existía algún patrón que marcará diversas etapas de esta enfermedad, y tras analizar diversos ejemplos y apoyándonos en diversas búsquedas en foros de psicología fui capaz de extraer unas pautas muy marcadas por las que pasan casi todas las personas que pudimos debatir sobre el tema. Dichas etapas las simplifiqué a tres, y con la finalidad de unirlo con mi investigación conceptual lo relacioné con una costumbre artística muy presente en la historia, las etapas de color. Dicho esto, las etapas nacieron como fase blanca, fase roja y fase negra.

Dada esta premisa, y recordando mis álbumes ilustrados, decidí hacer una historia que recogiera todas estas inspiraciones con la finalidad de hacer una obra fotográfica.

## **5.2 Guión y storyboard**

La historia de Somnus Ultima gira en torno a tres puntos principales, como ya hemos visto anteriormente, cada punto es una simplificación conceptual de las fases del duelo durante la depresión y a cada fase se le ha asignado un color, la fase inicial o fase del bienestar nos presenta a la protagonista y se desarrolla un evento el cual le afectará lo suficiente como para transportarse a otro mundo, esta fase también la describo como la fase blanca ya que este es el color que predomina en su composición.

La segunda fase o fase de choque nos muestra a una protagonista perdida en sus sentimientos y en continuo hundimiento debido a una profunda tristeza provocada por un evento de la fase anterior, esta fase también es conocida como la fase roja, una etapa de transición llena de sentimientos en la cual se encuentra el recurso más importante de la historia, el recurso de giro. En esta etapa el fotolibro cambia su sentido de lectura, mostrando una historia en reversa que proviene de la siguiente fase.

La última fase o fase de la tristeza es una etapa en la cual nuestra protagonista está sumida en la completa tristeza y desesperación y busca una forma de superar o volver a su estado de felicidad, sin embargo es inevitable que pase por las diversas fases de nuevo para poder encontrar el equilibrio.

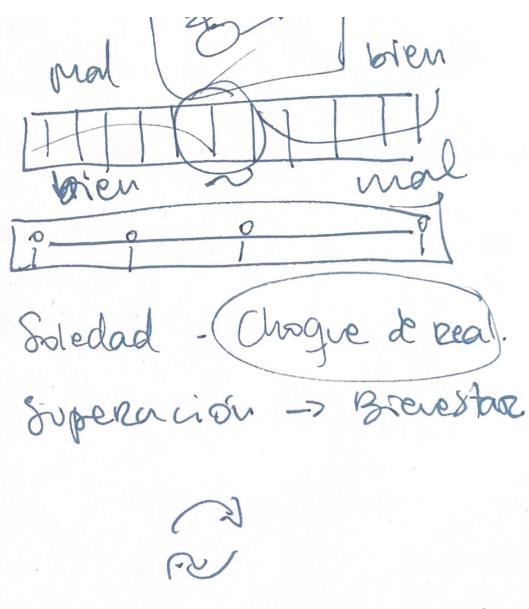
Somnus Ultima en realidad es una historia cíclica que requiere de detenimiento para

entender, ya que al haber un giro de lectura nos trae dos historias paralelas que se encuentran, y al ser el formato de acordeón, se puede leer en dos sentidos con la finalidad de que el lector reconozca que en nuestras vidas las etapas de felicidad y tristeza se llevan de la mano, y el bienestar no se forma solo de una falsa felicidad cotidiana, sino del equilibrio y la capacidad de ser constante en nuestro desarrollo como personas.

Al ser en formato acordeón nos queda disponible la parte de atrás del fotolibro, la cual consta de una panorámica en la cual podemos ver la unión de todos los paisajes de cada fase, pero la protagonista camina pacíficamente a través de todas ellas, repitiéndose un paso calmado a lo largo de toda la composición.



Detalle del storyboard de Somnus Ultima



Detalle del storyboard de Somnus Ultima

## 5.2 *Estructura narrativa*

Para el desarrollo de este fotolibro he partido desde un punto de vista literario y cinematográfico, tomando la estructura de historia del Viaje del héroe<sup>16</sup>, esta estructura se caracteriza por articular la historia contada en tres partes principales: la introducción, el nudo y el desenlace.

Cada una de estas partes se segmenta en otros apartados que conforman el desarrollo argumentativo de la historia. La obra la podemos entender como la unión de los siguientes puntos:

### **Primer acto:**

#### 1. La llamada de la aventura.

Dentro del mundo cotidiano de la historia, sucede un evento que llama a la acción de nuestros personajes.

#### 2. El rechazo a la llamada.

Los sentimientos y deberes del protagonistas intentan frenarle para evitar la llamada y dejar su vida tal y como es. A la fuerza, el protagonista se ve embarcado en la aventura.

#### 3. Ayuda sobrenatural.

Aparece un guía o instructor que le guiará en su nuevo mundo.

#### 4. El primer umbral.

El héroe se introduce en la realidad, se aventura en lo desconocido y lo peligroso.

#### 5. En el vientre de la ballena.

Es el punto de separación entre el mundo y el yo conocidos y avecina el cambio.

### **Segundo acto:**

#### 6. Las pruebas.

El héroe encuentra pruebas insuperables en las cuales tiene distintos fallos y a su vez descubre sus capacidades, poderes y peligros.

#### 7. El encuentro con la diosa.

El héroe descubre el poder del amor y su repercusión.

#### 8. La tentación.

Diferentes actividades, placeres y recompensas tientan al héroe para que abandone su aventura.

#### 9. La consagración.

El héroe se enfrenta ante el mayor poder de su vida. Es el momento previo a su preparación.

---

16 Vogler, C., & Montez, M. (2007b). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA44402967>

10. La apoteosis.

La metamorfosis del héroe lo lleva a un plano superior y lo prepara para el clímax.

11. El don final.

Es el logro del objetivo de la misión, todo lo anterior ha sido una preparación para este momento.

**Tercer acto:**

12. La negativa a regresar.

Después de su ascensión, el héroe se reúsa a volver al mundo ordinario.

13. El vuelo mágico.

El héroe debe escapar del lugar con un don conseguido.

14. El rescate externo.

El héroe, al igual que entró, necesita ayudantes o guías para regresar al mundo ordinario.

15. El umbral de retorno.

El hecho de regresar permite observar la sabiduría obtenida y su adaptación a la nueva vida del héroe.

16. Maestro de dos mundos.

El héroe logra un equilibrio entre ambos mundos y lo refleja en su vida interior y exterior.

17. Libertad para vivir.

El equilibrio y la sabiduría ayudan al héroe a librarse de sus miedos y opta por vivir su nueva vida.

Partiremos de estos puntos para realizar el guion de la historia, usando los puntos que más favorezcan el desarrollo de la obra.

### 5.2.1 Aplicación en la obra

La aplicación en la historia sería la siguiente:

-Idoia, la protagonista, aparece en un mundo blanco y recibe una carta.

-Tras leer la carta, la protagonista sufre una herida y segregá un líquido que tiñe de rojo todo el escenario.

-El escenario se tiñe poco a poco y observamos como la protagonista se va hundiendo lentamente en este nuevo color simbolizando la caída en la agonía y tristeza.

-Tras el hundimiento deja a su paso una flor de pétalos negros.

-La flor se disuelve, simbolizando la caída en desgracia y la depresión

-La protagonista pierde su razón de ser y sus ganas de vida.

-La protagonista llora sus penas y comienza a regar con sus lágrimas los restos de la flor negra.

-De la antigua flor crece una nueva flor blanca cuyas raíces rompen el escenario

dejando entrar un líquido que nos lleva de nuevo al escenario blanco, lo que nos muestra como sus sentimientos son un ciclo inevitable.

-Al final el escenario se convierte en la panorámica que acompaña al libro.

### 5.2.2 Personajes

Somnus Ultima contempla un sólo personaje, Idoia, la protagonista.

Idoia es una joven cuyo cuerpo está compuesto por una forma geométrica, en este caso un triángulo. Esta figura geométrica es concretamente un triángulo irregular cuya forma va cambiando constantemente con la finalidad de apoyarme en las numerosas simbologías que se le han achacado a esta forma, pero principalmente a la de la divinidad, sin embargo, es irregular haciendo referencia a que Idoia es un ser imperfecto que pese a estar hecha a imagen y semejanza de lo divino, sus decisiones y su vida es imperfecta y con ello su propia forma de ser.

Para remarcar esta forma, sus extremidades flotan dentro de este triángulo, dando a entender que forman parte de su cuerpo, pero no sabemos realmente cuál es la forma real de este mismo.

El color de su vestimenta cambiará a medida que vaya pasando por todas las fases, simbolizando la absorción de sus estados de ánimo.

PERSONAJE PRINCIPAL.  
Idoia. → Modelo: Idoia Grau Arriño



Su vestimenta  
es un triángulo  
sólido  
el color dependerá  
de la fase  
(Negro / Rojo / Blanco)

Boceto de la protagonista

### 5.2.3 Colores y estética

Este trabajo pretende realizar el mensaje y potenciar su legibilidad a partir del concepto, acompañado de objetos y sus simbologías pertinentes además de una predominancia del color que genere una sensación de inmersión dentro del sentimiento que busca representar en cada momento. Por ello he reducido la paleta de colores en tres colores: el blanco, el rojo y el negro.

#### 5.2.3.a Blanco

El color blanco es un color que a menudo se asocia con la pureza, la limpieza y la simplicidad. En la psicología del color, el blanco tiene una variedad de significados y efectos que pueden influir en las emociones y el comportamiento humano.

El blanco se asocia tradicionalmente con la pureza y la inocencia. Es comúnmente utilizado en contextos como bodas, donde el vestido blanco simboliza la virginidad y la pureza de la novia. Por otro lado, el blanco puede evocar sentimientos de paz, calma y serenidad. Se utiliza frecuentemente en entornos que buscan promover la tranquilidad y la relajación, como spas y centros de meditación. Además, el blanco es el color del minimalismo y la simplicidad. En diseño y arquitectura, se utiliza para crear espacios limpios y despejados, transmitiendo una sensación de orden y claridad.

En la etapa blanca el blanco puede actuar como un lienzo neutral que no distrae y permite que otros colores y elementos destaque. Proporciona claridad visual y puede ayudar a aliviar la fatiga ocular, además los espacios pintados de blanco tienden a parecer más grandes y abiertos. El blanco refleja la luz, lo que puede hacer que una habitación parezca más luminosa y aireada.

El blanco puede fomentar la creatividad y la reflexión al proporcionar un espacio mental “en blanco” que no está lleno de estímulos visuales, lo que me ayuda a situar al lector en un entorno vacío que está en transformación.



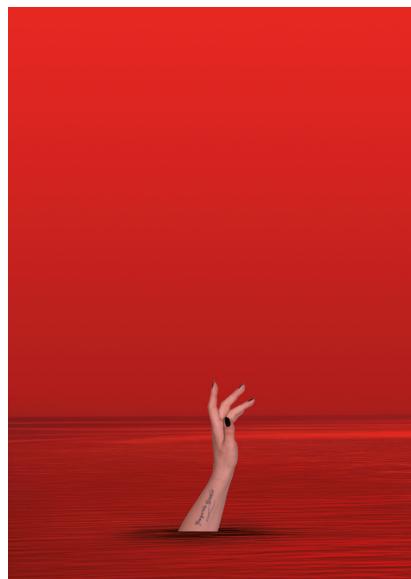
*Página de la etapa blanca de Somnus Ultima*

### 5.2.3.b Rojo

El color rojo es uno de los colores más poderosos y evocadores en la psicología del color, y su impacto puede variar ampliamente dependiendo del contexto y las asociaciones culturales.

El rojo es un color que se asocia fuertemente con la energía, la fuerza y la vitalidad. Su longitud de onda es la más larga de todos los colores visibles, lo que puede provocar una sensación de dinamismo y vigor, tradicionalmente es el color del amor y la pasión. Se asocia con el deseo y el romance, a menudo utilizado en contextos que buscan evocar sentimientos de atracción y afecto. Debido a su intensidad, el rojo también puede simbolizar agresión, ira y peligro. En este caso, el rojo nos acompaña hacia una etapa de cambios importante en la vida de la protagonista.

El uso de este color durante esta fase realmente busca jugar con la psicología del lector. La exposición al color rojo puede provocar un aumento en la frecuencia cardíaca y la presión arterial, una respuesta que puede estar relacionada con la percepción del rojo como un color de alerta y excitación. El rojo puede hacer que un espacio se sienta más cálido y acogedor, pero también como en el caso de nuestro escenario de inmersión, más pequeño e intenso debido a su naturaleza vibrante y envolvente.



*Página de la etapa roja de Somnus Ultima*

### 5.2.3.c Negro

El color negro en la psicología del color es uno de los colores más complejos y cargados de significado. Asociado comúnmente con el misterio, el poder y la elegancia, el negro también puede evocar emociones y connotaciones negativas como el miedo, la tristeza y la opresión. Esta dualidad hace que el negro sea un color muy poderoso y polifacético en diversas culturas y contextos.

Desde una perspectiva emocional y psicológica, el negro es frecuentemente visto

como un color serio y formal. El negro también es un color que se asocia con el misterio y lo desconocido. Al ser el color de la noche y la oscuridad, el negro puede evocar una sensación de lo oculto y lo enigmático. En el ámbito cultural, este aspecto del negro se utiliza en la moda y el diseño para crear un aire de intriga y sofisticación. Sin embargo, esta misma cualidad puede generar miedo o ansiedad, ya que la oscuridad es un símbolo común de lo desconocido y, por extensión, de lo que puede ser peligroso.

Culturalmente, el negro tiene significados variados. En la cultura occidental, el negro es el color del luto y la muerte, asociado con la tristeza y la pérdida. Esta asociación puede influir en cómo se percibe el negro en contextos emocionales, provocando una sensación de gravedad y solemnidad.

En términos psicológicos, el negro puede tener efectos profundos en el estado de ánimo y el comportamiento. Puede crear una sensación de protección y cobertura, actuando como un escudo contra el mundo exterior. Sin embargo, su asociación con la oscuridad también puede generar sentimientos de aislamiento o depresión si se utiliza en exceso o en contextos inapropiados.



*Página de la etapa negra de Somnus Ultima*

### 5.3 Simbología

Dado que Somnus Ultima bebe del arte conceptual, he escogido varios elementos cuya simbología es necesaria de explicar para un mejor entendimiento de la obra.

**El cuerpo de Idoia con forma de triángulo:** La simbología del triángulo en el arte es rica y variada, ya que este símbolo geométrico ha sido utilizado a lo largo de la historia en diferentes culturas y contextos para representar una amplia gama de conceptos y significados. En el caso de Somnus Ultima hace referencia al triángulo de la trinidad y a su vez al equilibrio.

En muchas culturas y religiones, el triángulo simboliza la trinidad o tríadas sagradas. Por ejemplo, en el cristianismo, el triángulo es un símbolo de la Santísima Trinidad:

el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo<sup>17</sup>. Cada lado del triángulo representa una de las tres personas de la Trinidad, y juntos forman una unidad completa. De manera similar, en el hinduismo, la tríada divina compuesta por Brahma, Vishnu y Shiva puede ser representada por un triángulo, por otro lado, el triángulo es una figura geométrica que representa equilibrio y estabilidad. Esto se debe a su estructura de tres lados, que puede simbolizar la armonía entre diferentes fuerzas o elementos. Por ejemplo, en el arte renacentista, el uso del triángulo en la composición de obras de arte, conocido como la "composición triangular," se utiliza para crear una sensación de equilibrio y proporción.

Queriendo estar a caballo de estas simbologías he decidido deformar la forma de su cuerpo cada vez que aparece la protagonista, con la finalidad de que se obtenga un significado distorsionado de estas dos acepciones, es decir, el cuerpo de Idoia hace referencia a la divinidad y a la imperfección humana, y a su vez quiere intentar alcanzar ese equilibrio mental a lo largo de su historia, reforzándolo con la forma de su cuerpo.

**La espiral que cambia el sentido de la lectura:** La espiral de la vida es un símbolo antiguo y universal que aparece en diversas culturas y tradiciones a lo largo de la historia. Su presencia en el arte, la arquitectura y la mitología refleja su profundo significado simbólico, que abarca aspectos de la naturaleza, la espiritualidad y la evolución personal. Representa el camino de la vida desde la simpleza hacia la complejidad, desde el nacimiento hasta la madurez y la eventual transformación. Este movimiento hacia afuera y hacia adentro simboliza el progreso y el desarrollo continuo, tanto en un sentido físico como espiritual.

La espiral también puede simbolizar los ciclos naturales de la vida, la muerte y el renacimiento. En muchas culturas, se considera un reflejo de los patrones cíclicos del universo, como las estaciones, las fases lunares y los ciclos de nacimiento y muerte. Este simbolismo se ve en la manera en que las espirales aparecen en la naturaleza, como en los caracoles, las conchas marinas y los patrones de crecimiento de las plantas. En las tradiciones espirituales y esotéricas, la espiral de la vida a menudo representa la conexión entre el mundo material y el espiritual.



*Detalle espiral de Somnus Ultima*

---

<sup>17</sup>Jorge Blatzschke, Enciclopedia de los símbolos esotéricos, pg. 53.

La espiral, especialmente cuando no tiene un fin aparente, puede simbolizar el infinito y la eternidad. Este aspecto del símbolo refleja la idea de que la vida y el tiempo son continuos y sin fin, sugiriendo una visión del universo donde todo está en constante cambio y evolución, pero sin un principio o un fin definitivos. La espiral también puede simbolizar el equilibrio y la armonía. En el diseño de mandalas y otras formas de arte espiritual, las espirales se utilizan para representar el equilibrio entre las fuerzas opuestas y la armonización de los elementos internos y externos. Este simbolismo se ve en la creencia de que la vida es un equilibrio constante entre diferentes energías y fuerzas. En el contexto del desarrollo personal, la espiral de la vida representa la transformación y el auto-descubrimiento. El viaje a través de la espiral puede simbolizar el proceso de explorar y comprender las diversas capas de uno mismo, pasando por etapas de autoconocimiento y crecimiento personal. Este simbolismo es común en las narrativas de héroes y en las historias de transformación espiritual. La espiral de la vida aparece en muchas culturas y estilos artísticos. Además de su significado espiritual y cultural, la espiral tiene una base en la ciencia y la naturaleza. Las espirales se encuentran en patrones naturales como las galaxias, los huracanes y las conchas marinas, reflejando principios matemáticos y físicos como la secuencia de Fibonacci y la proporción áurea.

**Las lágrimas de Idoia:** Las lágrimas tienen una simbología profunda que abarca emociones intensas como la tristeza, el dolor, la alegría extrema o el alivio emocional. Son vistas como una expresión sincera y auténtica de vulnerabilidad emocional, revelando estados internos difíciles de comunicar con palabras. Además de ser una manifestación de emociones, llorar se percibe como un acto de sanación y purificación emocional, permitiendo liberar tensiones y toxinas emocionales acumuladas.

En este caso son utilizadas para transmitir profundidad emocional y narrativa, añadiendo un significado ritual y simbólico.



*Detalle lágrimas de Somnus Ultima*

**Las manos:** Las manos representan la capacidad de hacer, crear y transformar el mundo físico que nos rodea, las manos son símbolos de bendición, protección y poder divino. A lo largo de la historia Idoia hace uso de muchos gestos, las manos también son vehículos de expresión emocional y comunicación no verbal. Los gestos manuales pueden ser tan elocuentes como las palabras, transmitiendo desde amor y afecto hasta ira o desprecio.



*Detalle manos de Somnus Ultima*

#### **5.4 Maquetación**

##### **5.4.1 Formato**

Esta obra tiene un formato de acordeón cuyas dimensiones son 15x21cm cerrado y un máximo de 465x21cm abierto.

El formato acordeón, también conocido como leporello, es un estilo de encuadernación de libros en el que las páginas se pliegan en forma de zigzag, creando una estructura que se despliega como un acordeón. Este formato permite una presentación visual continua y sin interrupciones, lo que es ideal para una narrativa visual fluida.

El formato acordeón ofrece una experiencia de usuario interactiva y dinámica. Los lectores pueden desplegar las páginas de manera gradual, lo que añade un elemento de sorpresa y descubrimiento al proceso de lectura.



*Ejemplo de Moleskine Japonesa*

Además, he elegido este formato debido a que al estar hecho de una sola hoja de papel doblada, el formato acordeón puede ser más duradero y resistente que los libros encuadrados tradicionales, ya que no tiene costuras ni uniones que puedan debilitarse o romperse.

#### **5.4.2 Portada y contraportada**

Desde que concebí la idea de Somnus Ultima sentí que al tener un formato tan peculiar, necesitaba que su aspecto exterior fuera lo más sencillo posible, por lo que he optado por un diseño tradicional similar al de los cuadernos de dibujo japonés de la marca “Moleskine”.

Debido a su forma, todas las páginas tendrán visibilidad de su color a simple vista, realzando las tonalidades empleadas en su creación, el blanco, el rojo y el negro.

Para el título había pensado en inspirarme en los libros antiguos y simplemente escribir Somnus Ultima en tinta dorada grabada sobre una textura similar al cuero tradicional, pero empleando materiales sintéticos.



*Mockup encuadernación Somnus Ultima*

#### **5.4.3 Proceso de edición fotográfica**

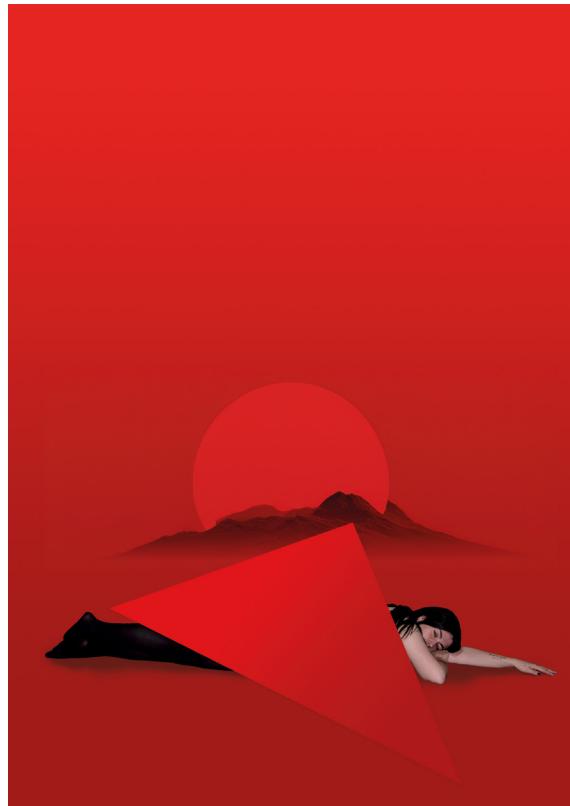
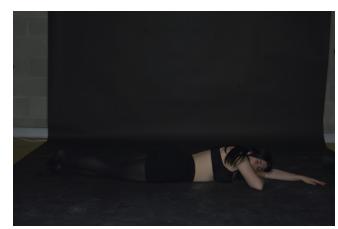
A la hora de realizar Somnus Ultima decidí optar por una sesión fotográfica de plató con ayuda de una cámara Nikon D3200, un trípode, 3 focos de fotografía de los cuales disponemos en el plató del edificio de Bellas Artes de la FCSH de Teruel, dos pantallas para reflejar la luz y dos fondos de papel de color blanco y negro para facilitar la edición posterior.

La primera parte de la edición es la obtención de las fotografías, dado que gozaba de las herramientas del plató, opté por una sesión centrada en el ISO bajo, buscaba una calidad de foto sin grano que me ofreciera un buen detalle de luz por lo que acondicioné el plató para utilizar los siguientes parámetros:

- ISO 100 / F.9 / 1/25 s

De dicha sesión de fotos se obtuvo una tirada de 148 archivos fotográficos, con sus respectivos RAW y JPGs en Calidad Alta. A la hora de editar he optado por un proceso en el que genero mis propios fondos partiendo del mismo punto independientemente de la fase de la historia que sea, un fondo compuesto por un degradado del color respectivo de la etapa de la historia, acompañado de pequeños detalles que realcen la intensidad de la narración.

Para explicar el proceso de edición exemplificaré con varias imágenes:



*Página de la etapa roja de Somnus Ultima*

Como se puede observar en el ejemplo, partimos de un fondo de color, en este caso un degradado rojo, aumentando la tonalidad para variar en un 20% de intensidad desde un lado hasta el otro en sentido vertical. Posteriormente se editan detalles que añaden simbología a la escena, respetando las diferencias de color y trabajándolos de manera individual mediante máscaras y uso de las herramientas de curvas y niveles con la finalidad de ajustar su integridad en la composición. Añadimos la fotografía, editando el archivo RAW para adaptarlo a las necesidades de la escena y finalmente añadimos detalles como sombras o ajustes de color en zonas concretas para mejorar la veracidad del montaje.

Pese a que los fotolibros suelen estar compuestos por fotografías casi inalteradas, he preferido editarlas en gran medida para añadirle el toque conceptual que existía en la idea original, es decir, un mundo onírico que escape de la realidad tal y como la conocemos.

### **5.5 Panning y Timing del proyecto.**

	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Bocetos	X				
Investigación y Guion	X	X			
Estructura		X	X	X	
Maquetación				X	X
Impresión					X
Preparación de la defensa					X

## **6. Presupuesto del Proyecto**

	Cantidad	Precio	Total
Moleskine Japonesa 10x15cm	1	14,90€	14,90€
Moleskine Japonesa 21x13cm	1	24,90€	24,90€
Rotring Azul Índigo Micron PN	2	2,50€	5€
Cámara Nikon D3200 + Objetivo AF-S DX 18-55mm f/3.5 VR	1	324,99€	324,90€
Alquiler Plató Fotográfico	3 días	50€	150€

	Cantidad	Precio	Total
Moleskine Japonesa 10x15cm	1	14,90€	14,90€
Pruebas de Impresión, Impresión Final y encuadernación.	1,1,1	249,50€	249,50€
		<b>TOTAL</b>	<b>769,20€</b>

## 7. Análisis final de la obra

*Somnus Ultima* es un fotolibro artístico que nos muestra la vida de una joven protagonista que parte en una historia en la cuál busca su verdadera esencia de ser. La historia se basa en las diferentes etapas de la depresión, haciendo uso de una simplificación de las mismas con la finalidad de acercar al público a una experiencia sencilla pero intensa en su lectura. La filosofía del libro nos muestra como el autoconocimiento y la calma nos ayudan a analizar cualquier obstáculo en nuestra vida, para poder así superarlo.

La historia nos muestra las tres etapas por las que pasa nuestra protagonista:

La etapa blanca o fase de felicidad: Una etapa en la que la protagonista es completamente consciente del mundo real y tiene una estabilidad mental saludable.

La etapa roja o fase de choque: Una etapa en la cual nuestra protagonista se empieza a hundir en los pensamientos negativos y acepta el malestar en su interior.

La etapa negra o fase de malestar: Una etapa que consta de sensaciones relacionadas con el sufrimiento profundo y la soledad, sin embargo, nos hace conscientes de que el autoconocimiento nos puede llevar a otras etapas.

El fotolibro se puede leer en dos sentidos: Desde la etapa blanca hacia la negra, pasando por la roja o desde la etapa negra hacia la blanca, pasando por la roja.

Esto se hace posible debido a la orientación cambiante que contiene el fotolibro en sus páginas.

Adicionalmente, la parte trasera del formato nos obsequia con una ilustración panorámica de todos los paisajes que contiene el fotolibro acompañado de diferentes fotografías de la protagonista caminando a través de la composición.

En resumen *Somnus Ultima* es un fotolibro que hace alusión a la salud mental y busca, no solo reflejar un sentimiento similar a estas situaciones, sino también conciencia hacia el público de la existencia de estos estadios psicológicos que cada vez afectan más a la población.

## **8. Conclusión y autoevaluación**

La realización de Somnus Ultima ha sido, personalmente, un reto. Abandonar mi zona de confort de los últimos años para poder acercarme de nuevo a la fotografía ha sido un paso decisivo para su creación. Realizar una investigación paralela acerca del arte conceptual ha ayudado mucho en la capacidad de comprensión a la hora de crear escenarios que no requieren de muchos elementos como para enviar un mensaje al lector capaz de remover el interés para continuar leyendo la historia.

He necesitado replantear mis procesos de trabajo para poder organizarme y crear esta obra, por lo que considero esta una experiencia muy positiva tanto para este proyecto, como para futuras obras de mi creación.

Respecto a las metas de las que partía al principio del planteamiento de Somnus Ultima, he de decir que las he cumplido de manera adecuada, e incluso me ha sorprendido poder llegar a realizarlas sin tener ganas de cambiar o abandonar el proyecto, situación que me he encontrado en otras situaciones. Esto se puede deber a la mejor organización y procedimientos además de las referencias y el apoyo aportado por parte de mi tutora.

Si miro atrás en el tiempo cuando empecé a plantearme que sería mi Trabajo de Fin de Grado, recuerdo la necesidad de hacer un ensayo crítico acerca de la muerte del arte, y finalmente me veo con una obra fotográfica en mi posesión que ha cumplido con creces mis expectativas y me llena de orgullo y pasión haber finalizado esta carrera con un proyecto artístico capaz de reflejar mis inquietudes de artista.

Finalmente, solo puedo acabar este trabajo con un agradecimiento a todas mis compañeras de trabajo, a mi familia y a Soledad, mi tutora de TFG.

## 9. Bibliografía

- Lacombe, B. (2015). Madama Butterfly, Editorial Luis Vives (Edelvives)
- Han, B. (2012). La sociedad del cansancio, Herder.
- Tan, S. (2014a). The arrival. Lothian Children's Books.
- Tan, S. (2007). La cosa perdida, Barbara Fiore Editora.
- Sullivan, G. (2010) Art Practice as Research. Inquiry in Visual Arts. London: SAGE
- Heller, E. (2004). Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón, Editorial GG, SL.
- CASTELLS, MANUEL. El poder de la identidad, Alianza Editorial.
- Blaschke, J. (2001). Enciclopedia de los símbolos esotéricos. American Bar Association.

### 9.1 Recursos de internet

#### Artículos de prensa digital

Toutin, N. V. (2016, 9 febrero). ¿Cómo definen el arte los grandes artistas? <https://www.arteallimite.com/2016/02/09/como-definen-el-arte-los-grandes-artistas/>

Lippard, L. R. (2001). Mirando alrededor: dónde estamos y dónde podríamos estar. Modos de Hacer, 51-72. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=575101>

García-Huidobro, M. R. (2015). Repensar la identidad artista-investigadora, desde el proyecto “Diálogos con mujeres artistas docentes”. Arte, Individuo y Sociedad, 27(2), 197-211. [https://doi.org/10.5209/rev\\_aris.2015.v27.n2.44201](https://doi.org/10.5209/rev_aris.2015.v27.n2.44201)

Felipe, V., Blanco, P., Carrillo, J., Claramonte, J., Expósito, M., Frieiro, L., & Pescador, A. (2001). Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa. En Modos de hacer. <https://eusal.es/eusal/catalog/book/978-84-7800-892-6>

Biografía– Pepe Cerdá. (s. f.). <https://pepecerda.com/biografia/>

Walther, I. F. (1987). Vincent Van Gogh, 1853-1890: Vision and Reality. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA8171306X>

Lorenzo, S., & Moreno, S. G. (2013). Antoni Tàpies: el tacto de la imagen. Ars

Magazine: Revista de Arte y Coleccionismo, 19, 42-53. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4313060>

Harshav, B. (2003). Marc Chagall on Art and Culture. En Stanford University Press eBooks. <https://doi.org/10.1515/9781503624269>

Néret, G., & Rodin, A. (2007). Auguste Rodin : 1840-1917 : sculptures and drawings. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BB11622626>

Huarcaya-Victoria J. Consideraciones sobre la salud mental en la pandemia de COVID-19. Rev Peru Med Exp Salud Publica. 2020;37(2):327-34. doi: <https://doi.org/10.17843/rpmesp.2020.372.5419>.

Zandifar A, Badrfam R. Iranian mental health during the COVID-19 epidemic. Asian J Psychiatr. 2020;51:101990. doi: 10.1016/j.ajp.2020.101990.

Pérez, M. V., & Urquijo, S. (2001). [NO TITLE AVAILABLE]. Psicología Escolar E Educacional, 5(1), 49-58. <https://doi.org/10.1590/s1413-85572001000100006>

Erro, M. E., & Zandio, B.. (2007). Las hipersomnias: diagnóstico, clasificación y tratamiento. Anales del Sistema Sanitario de Navarra, 30(Supl. 1), 113-120. Recuperado en 13 de junio de 2024, de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1137-66272007000200010&lng=es&tlang=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1137-66272007000200010&lng=es&tlang=es).

## **9.2 Páginas Web**

<https://models.com/work/gq-italia-willem-dafoe/2118885>

Ros Boisier. (2023, 5 abril). Ros Boisier. <https://rosboisier.com/>

Celeste rojas Mugica. (s. f.). <https://celesterojas mugica.com/>

Rinko Kawauchi – 田川理子. (s. f.). Rinko Kawauchi – 田川理子. <https://rinkokawauchi.com/>

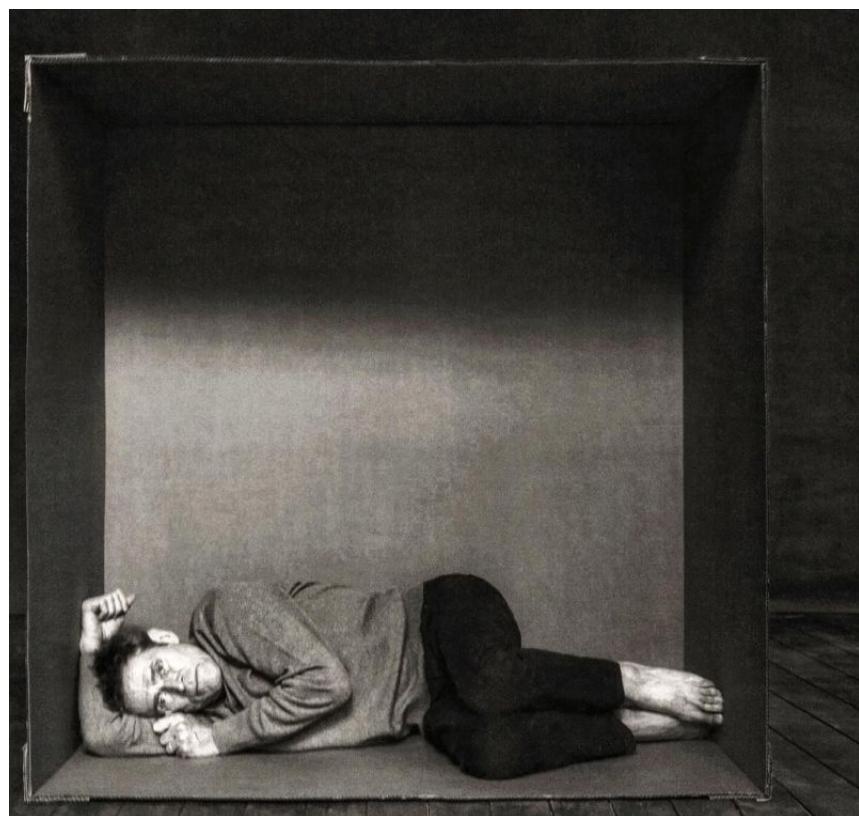
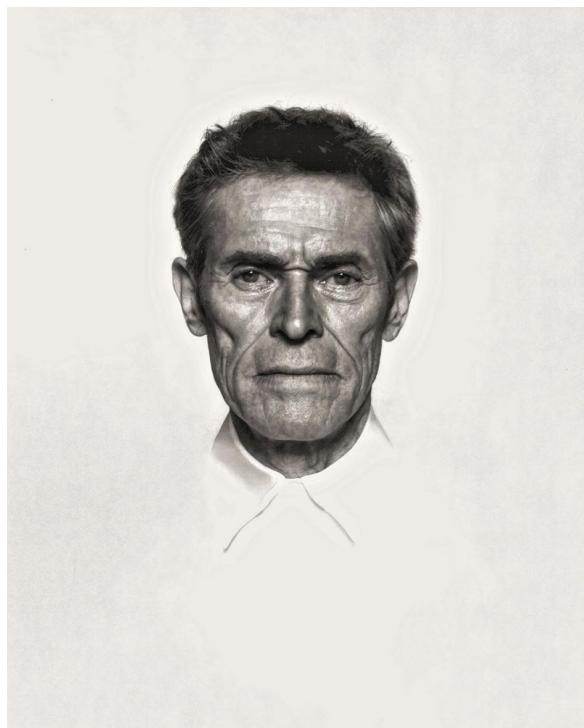
Instagram. (s. f.). [https://www.instagram.com/matthewconnors\\_/?hl=es](https://www.instagram.com/matthewconnors_/?hl=es)

Sargentone, F., & Makó, S. (2023, 27 noviembre). Come Willem Dafoe è diventato un'icona. GQ Italia. <https://www.gqitalia.it/article/willem-dafoe-storia-intervista>

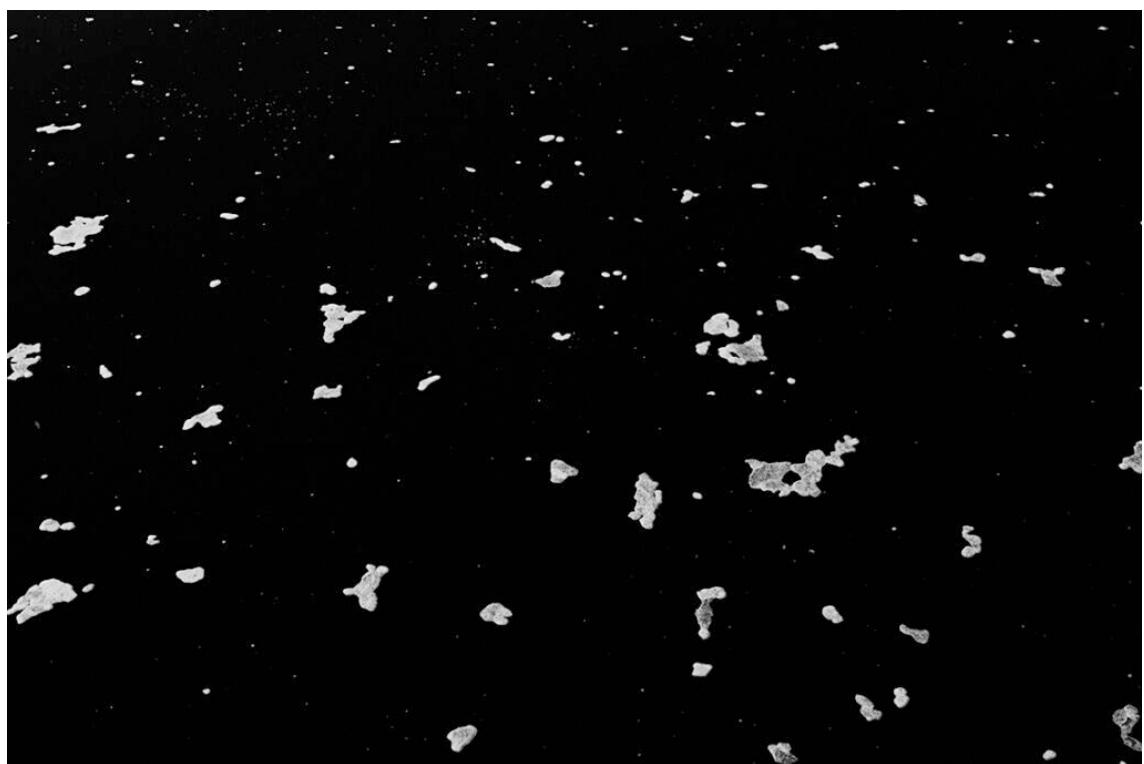
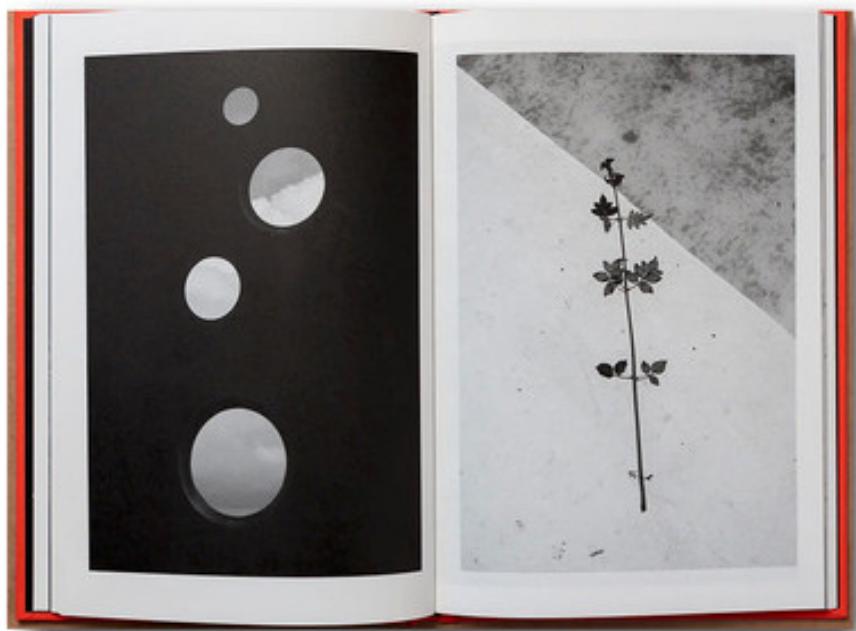
Fiebre PhotoBook Festival. (2024, 2 enero). Biblioteca - fiebre. Fiebre. <https://fiebrehphotobook.com/biblioteca/>

Matthew Connors. (s. f.). <https://matthewconnors.com/>

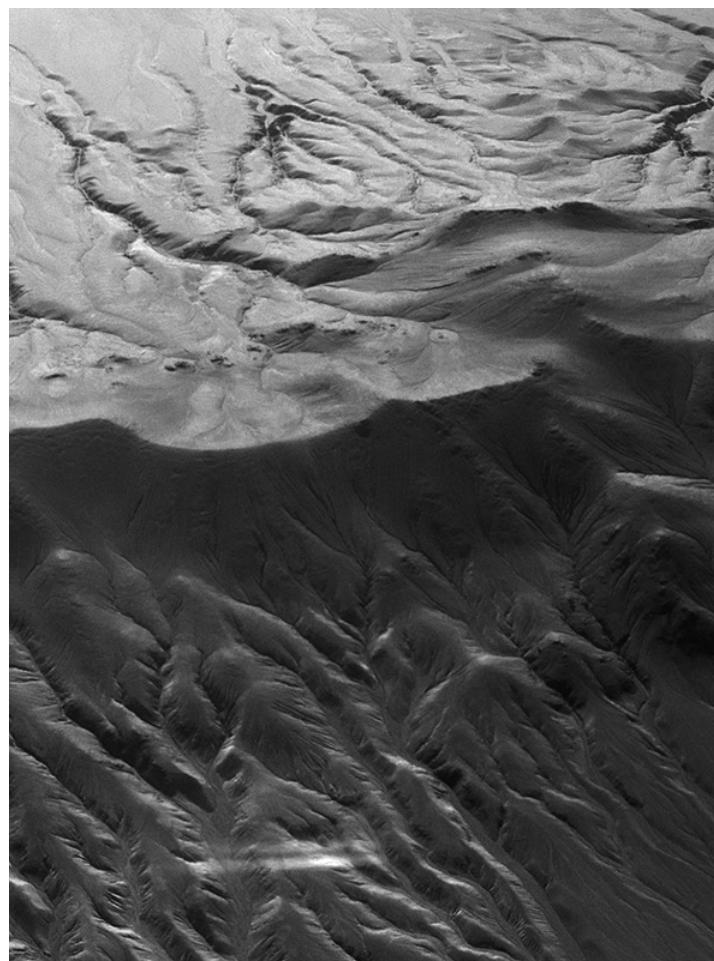
## 10. Anexos



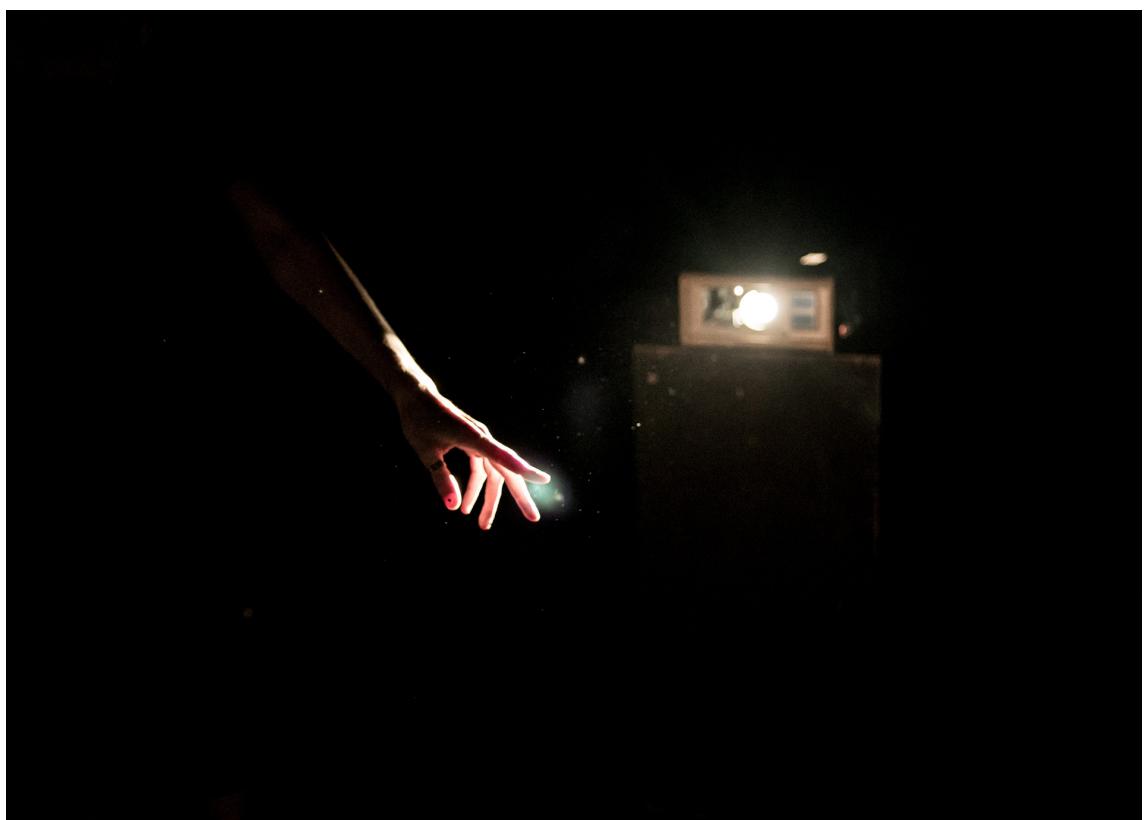
*Willem Dafoe by @szilvesztermako*



*Inside, Ros Boisier*



*Los salvados de las aguas, Celeste Rojas*



*Hand movie (Remake), Celeste Rojas*



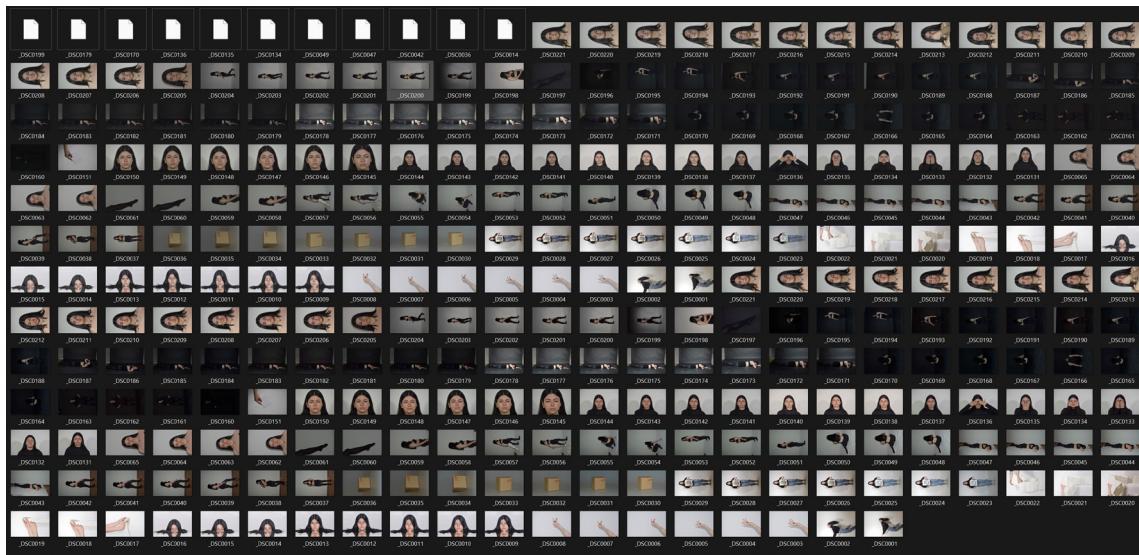
*Utatane, Rinko Kawauchi*



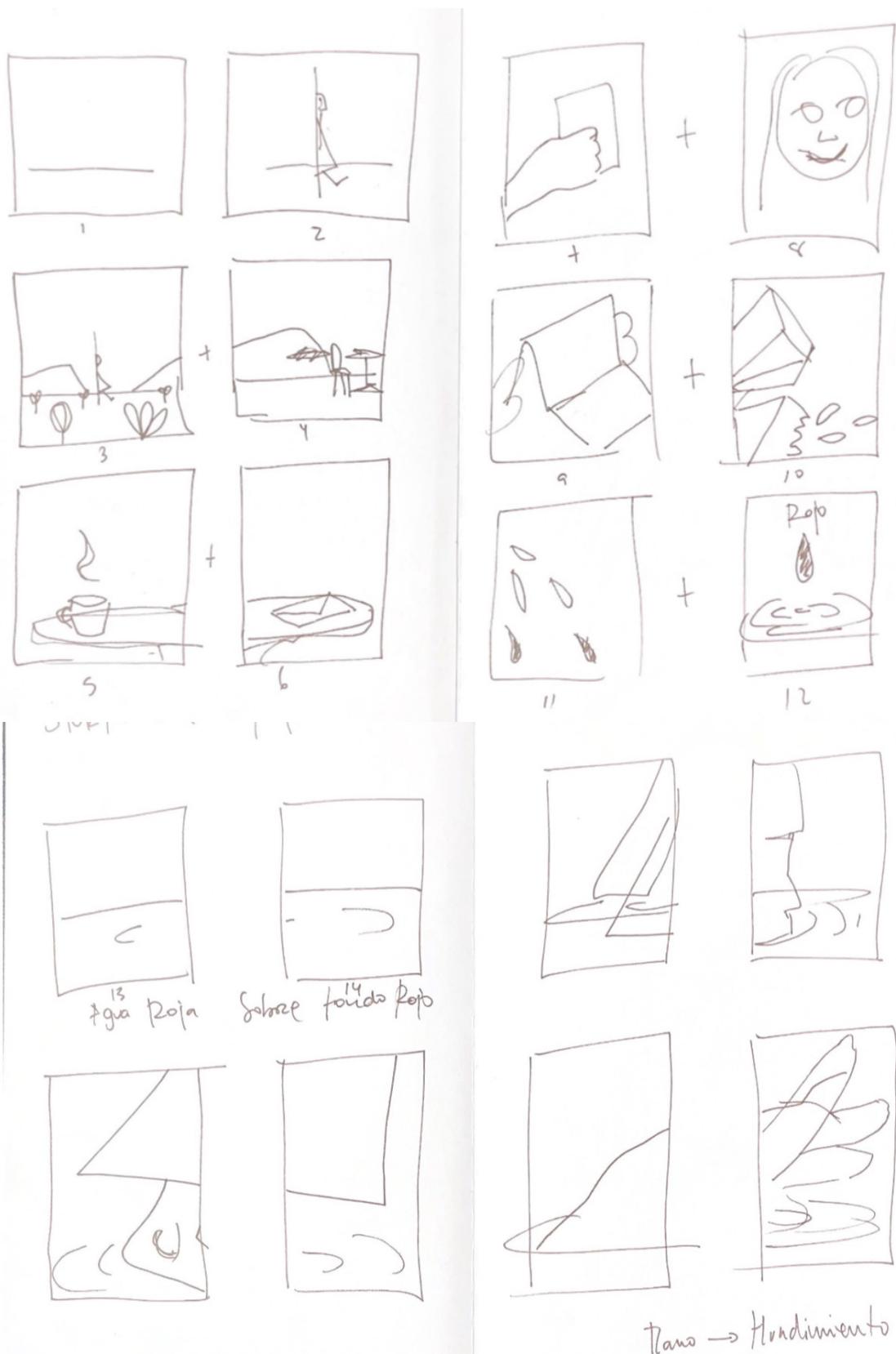
*Fire in Cairo, Matthew Connors*

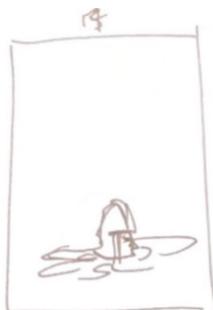


*Madama Butterfly, Benjamin Lacombe*



*Thumbnails sesión fotográfica*





Retrato de  
frente (portada)



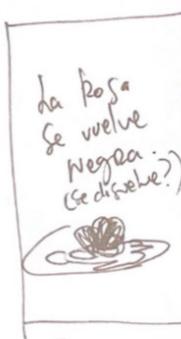
18



X



19



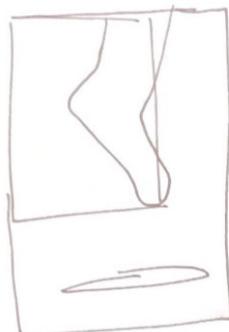
20



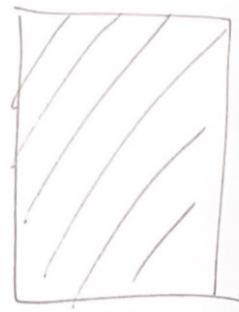
15



16



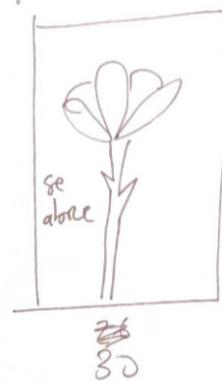
21



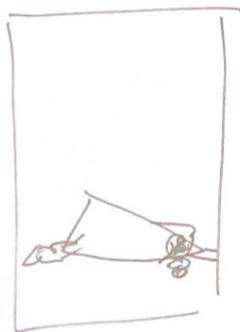
22



23



24



25

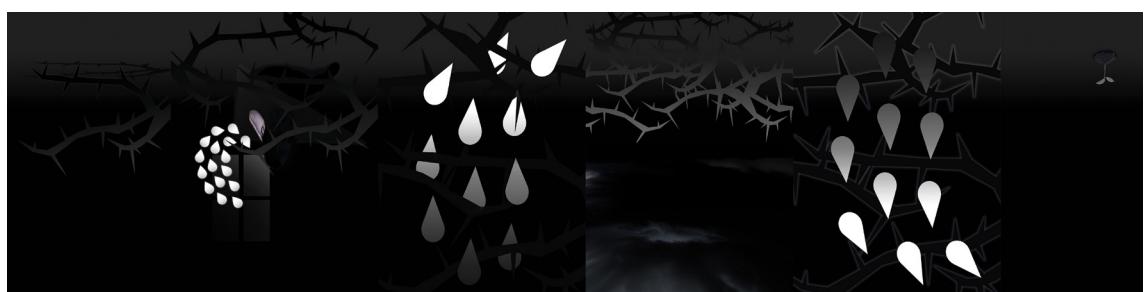


26

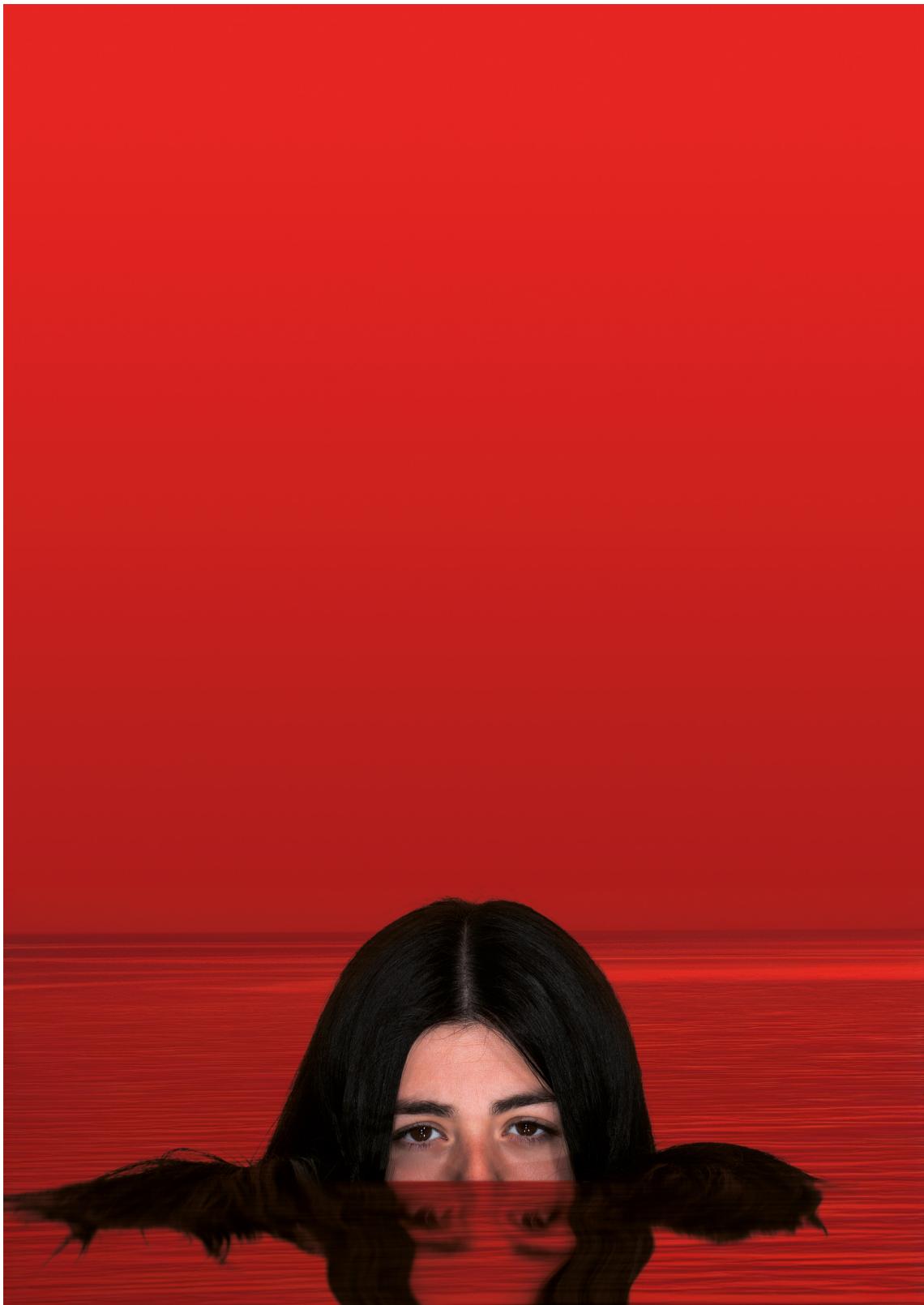
Storyboard Somnus Ultima



*Pliegos Somnus Ultima*



*Pliegos Somnus Ultima*



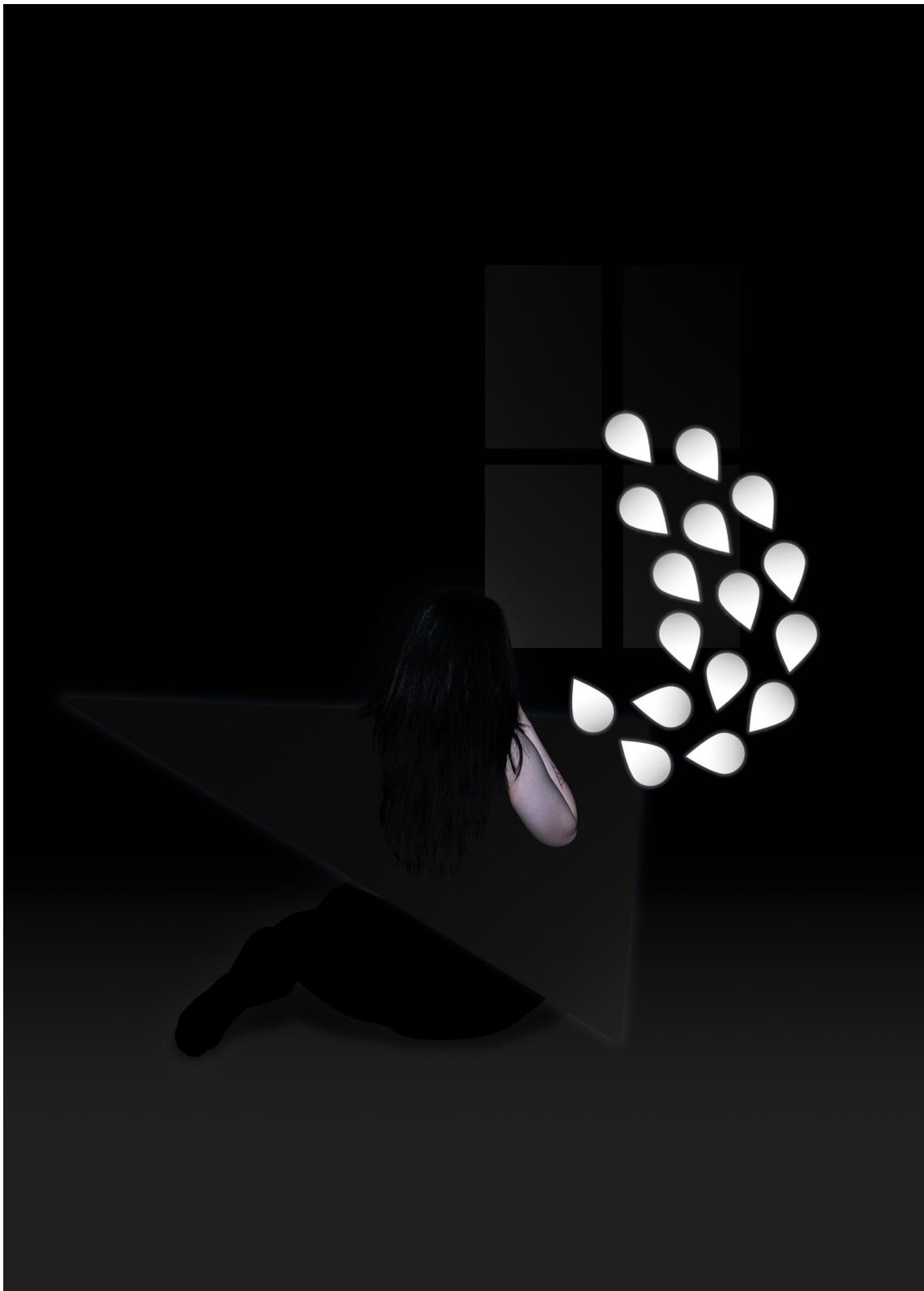
*Página Somnus Ultima*



*Página Somnus Ultima*



*Elemento Espiral Somnus Ultima*



*Página Somnus Ultima*