

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

-

2. Referentes

-

3. Justificación de la propuesta

-

4. Proceso de Producción

-

5. Resultados

-

6. Bibliografía

-

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS.

Propuesta.

Esta obra es un recorrido por los laberintos de la noche conformados por capítulos de una historia escrita con la luz de quien, en su cama, intenta sobrevivir a la oscuridad.

Sentimientos y emociones se aúnan para tratar, desde la visceralidad de un insomne crónico, un compendio de miedos, terrores nocturnos y episodios de parálisis del sueño ofreciendo una visión personal sobre el pánico que supone más que no dormir...saber que la noche llega y, con ella, sus fantasmas...

Con la premisa de aportar luz a noches eternas, el discurso de esta obra se elabora haciendo un recorrido desde la fotografía analógica y cianotipia hasta las apuestas artísticas más actuales como Net Art o realidad aumentada.

Videoarte, redes sociales y música improvisada, entre otras piezas, dan sentido a un conjunto con referentes intermedia donde todo comunica, transmite, siente y late.

Objetivos.

- Combinar procedimientos artísticos tradicionales como la fotografía analógica con otros más contemporáneos como la realidad aumentada, videoarte y netART estableciendo un vínculo conceptual que permita la interacción entre todas las disciplinas mentadas.
- Encontrar a través del proceso de revelado respuesta y sentido a las inquietudes planteadas en el proyecto más allá de la obtención de fotografías estéticamente perfectas.
- Hacer del propio proceso un hilo narrativo que sirva de nexo de unión entre las técnicas empleadas y el tema de la obra.
- Vincular técnicas comúnmente usadas en ámbitos publicitarios, campañas de hostigamiento o viralización de mensajes, con las piezas y material empleado con tal de llegar a un mayor número de personas posibles.
- Anclar el mensaje de cada obra con piezas de refuerzo a fin de conseguir un discurso definido para cada una de ellas aún a pesar de la libertad interpretativa que se dejará al espectador.
- Llegar al público más allá de una sala de exposiciones proponiendo una obra que pueda ser disfrutada desde el hogar con independencia de haber visto en primera persona cualquiera de las piezas de refuerzo creadas.

2. REFERENTES

Ende (1983, p213) plasmaba en un pequeño dialogo su miedo a la noche de esta forma:

- ¡Ay! -balbuceó Bastián-, pensé... pensé que estabas muerto.
- Lo estaba -respondió el león-. Muero cada día cuando cae la noche, y cada mañana despierto de nuevo.
- Yo creí que era para siempre -explicó Bastián.
- Cada vez es para siempre -repuso Graógraman enigmáticamente.

Al igual que ese león el protagonista de esta historia muere cada noche pero sin llegar a dormir por culpa de un insomnio crónico.

Hablar de este mal, de sus motivos y consecuencias plantea la búsqueda de un referente temático lógico y coherente. Por ello, toda la obra gira en torno al momento de ir a dormir siendo, la propia noche en vela, el motivo o referente temático que articula todo el discurso tanto formal como conceptual de "En mi cama hay alguien".

Una vez establecido el punto de partida resulta necesario, por la gran cantidad de referencias existentes, agrupar aquellos autores u obras que, de alguna forma, aportan luz al devenir de la propuesta.

Conceptual e, incluso estéticamente, la serie Centerfold de la artista Cindy Sherman forma parte fundamental de la concepción de esta obra. Así pues, la fotógrafa abandona los posados más frívolos de otras ocasiones por una dramatización en torno a figuras asustadas que desplazan sus miradas fuera de encuadre potenciando, así, el misterio que desprenden las imágenes.

Los gestos se combinan con posturas donde Sherman se retrata tumbada y, en repetidas ocasiones, en la cama con semblante de preocupación y miedo.

Sin lugar a dudas, la potencia visual de estas fotografías es un referente fundamental de cuya estética beben las imágenes de esta obra.

Por otro lado, tanto en My bed, instalación que presenta una cama repleta de objetos de uso común, como en la pintura Bedside tables and Silence de la artista británica Tracey Emin, encontramos la expresión de las noches solitarias de forma desgarradora y sin tapujos.

La poética de esta obra insufla parte de su cotidianidad a las piezas de este relato haciéndolo desconcertantemente próximo al espectador.

En cuanto a la parte formal, y entendiendo que el propio medio o canal también influye en el mensaje, no se puede obviar a artistas que han trabajado por caminos muy parecidos al de esta obra. Así pues, hay ejemplos como los de Lena NW, Mouchette, RSG o Martine Syms, entre otros muchos, que con Viral, Mouchette.org, Carnivore o Nite Life ¹, respectivamente, han creado obras dentro de la categoría del Net Art que buscan en internet nuevas vías de expresión artísticas.

En todos los casos son obras que implican al visitante haciéndole partícipe de los contenidos. Son apuestas interactivas que indagan respuestas externas a cambio de múltiples soluciones.

Por otro lado, cabe destacar unos referentes clave desde el punto de vista comunicativo que, incluido en los propios objetivos, son parte fundamental tanto en la difusión como en el enfoque del conjunto.

Se puede hablar, por tanto, de la obra de Marshall McLuhan (Costa, 1999) en la que estipula que el medio es el mensaje o, por otro lado, la de Ries y Trout que sienta las bases del posicionamiento estableciendo que lo importante es la originalidad frente a cualquier otro detalle para llegar al público. Es decir, el factor sorpresa (Ries A.; Trout J. 1989).

Por último, una premisa básica en cualquier obra artística que pretenda un feedback con el espectador ha de como mínimo respetar las, mundialmente reconocidas, teorías comunicativas de Lasswell en las que se parte de un emisor, mensaje, canal, medio, mensaje y receptor.

A continuación se ofrece un ejemplo gráfico de alguna de las obras de los referentes citados.

¹ Consultar apartado Bibliografía para más información sobre la dirección web de estas obras.



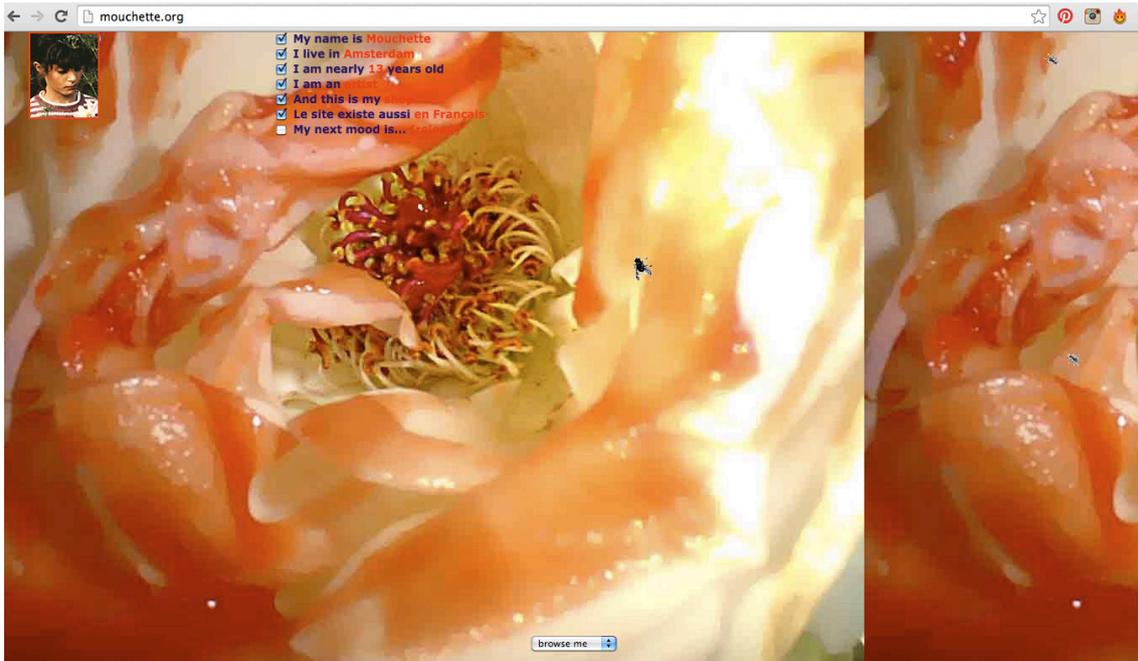
Cindy Sherman: *Untitled #93*. Centerfold (1981), impresión cromogénica en papel, 61 x 121 cm.



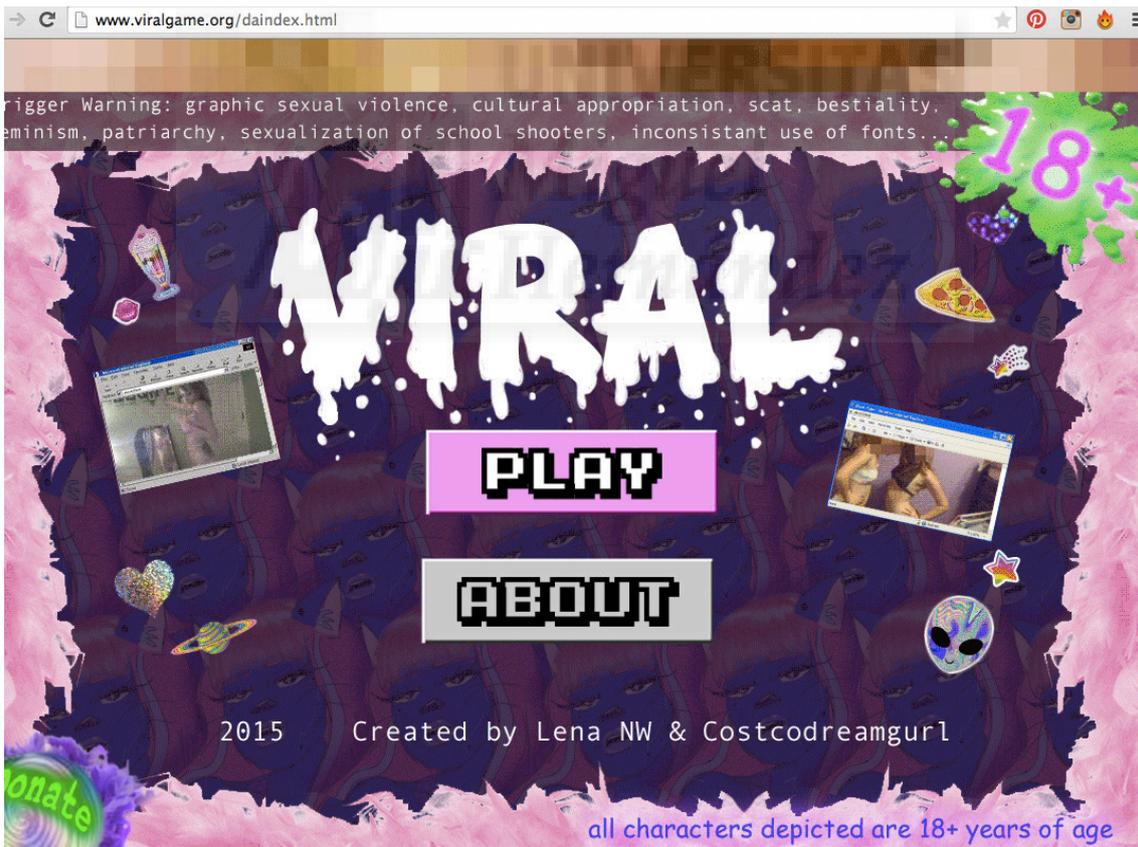
Cindy Sherman: *Untitled #87*. Centerfold (1981), impresión cromogénica en papel, 61 x 121 cm.



Tracey Emin: *My bed* (1999), instalación, medidas variables



Mouchette: *mouchette.org* (1996), Net Art <<http://mouchette.org>> [consulta: 15/06/15]



Lena NW y Costcodreamgurl: *Viral* (2015), Net Art <<http://www.viralgame.org/play.html>> [consulta: 16/06/15]

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

Miedo a no dormir...

A lo largo de los años las personas pueden llegar a desarrollar algún episodio de insomnio pasajero. En algunos casos este problema se vuelve crónico y necesita ser tratado para poder llevar a cabo una vida “normal” (Perlis, 2009).

Habitualmente, las consecuencias de no dormir son estudiadas en base a los efectos psíquicos y físicos que el sujeto insomne refleja durante el día.

En esta obra, sin embargo, se enfoca el problema desde otra óptica: El punto de vista de quienes saben que no van a dormir y lo traumáticas y desesperantes que pueden ser las noches eternas.

Dicha guerra entre sábanas supone horas y horas de pensamientos incesantes que se exageran, malinterpretan y dañan hasta herir.

No se tratará, por tanto, de reflejar la problemática del insomnio en sí sino de recorrer estadios y fases de la mente de una persona que lucha consigo misma noche tras noche.

Una Caja de cartón en la mesita.

Por otro lado, el discurso de esta propuesta arranca en un momento clave dentro del imaginario de su autor.

Tras plantear en obras previas qué supondría el día a día de una persona si al despertar se colocase una caja de cartón en la cabeza, ahora esta historia se acota centrándose en lo que ocurre justo antes de que todo eso suceda. Es decir, durante la noche.

Se habla pues, del único momento en el que esa caja se queda en la mesita de la habitación dejando salir de ella todos los miedos que esconde por el día...

Un cuento para dormir...

A la hora de establecer un hilo conductor basado en el referente temático elegido, una noche de insomnio, se ha llevado a cabo una selección de recursos y soluciones relacionados con el tema.

De esta forma, las piezas se presentan como capítulos de un relato titulado “En mi cama hay alguien” siendo el conjunto de toda la obra en sí.

Debido a lo multidisciplinar de los resultados éstos se han hilado en la página web www.enmicamahayalguien.com que, gracias a las tecnologías empleadas, permite ofrecer la experiencia de usuario necesaria para disfrutar de la obra desde el propio hogar sin problemas.

Si tienes miedo...enciende la luz.

Estas palabras, pronunciadas por la madre del artista en infinidad de noches de insomnio, determinan el qué y cómo de la obra.

Así pues, partiendo de ese consejo, se ha creado una obra en base a técnicas y procesos que requieren de luz para cobrar vida, plasmarse ante el espectador y dejar de dar miedo en la oscuridad.

La fotografía analógica y otras técnicas empleadas que necesitan luz han sido las elegidas fundiendo, de esta manera, lo conceptual con lo formal al establecer un discurso en el que todos los elementos comunican y nada ha sido dejado al azar.

¿Quién hay en mi cama?

Por último, la elección del título responde al enfoque empleado durante toda la obra.

Así pues, se presenta como una señal de atención hacia un viaje en el que el misterio de las piezas se funde con la extrañeza de no saber qué sucede en ningún momento.

En mi cama hay alguien...que me ahoga, que me mata, que me destruye y que me da miedo...e ironías de la vida...no dejo de ser yo mismo...²

² Texto que aparece en la página de inicio de la web www.enmicamahayalguien.com

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Entendida como un cuento o historia, esta obra se ha desarrollado estableciendo un formato lógico de introducción, nudo y desenlace donde cada episodio, introducción y epílogo incluidos, parten de una obra creada en base a la fotografía analógica o en la que se ha empleado la luz de forma más o menos directa.

Los capítulos se completan con piezas realizadas en diversas técnicas.

La página web www.enmicamahayalguien.com es la obra en sí. Es la recopilación de cada pieza pero, a su vez, planteada como hilo narrativo evitando ser un mero catálogo.

Para ello, se han utilizado herramientas de difusión, Facebook y piezas repartidas por sitios clave, para provocar expectación en el espectador y establecer un recorrido por el contenido de la web. En términos publicitarios se ha desarrollado una campaña de hostigamiento³ siendo, de esta manera, la obra la que sale a buscar al público y no al contrario.

Asimismo, todas las obras han ido publicándose de forma paulatina con tal de no abrumar al visitante estableciendo unos tempos totalmente planificados.

1. No puedo soñar.

PRIMERA FASE	SEGUNDA FASE	TERCERA FASE
Documentación del proceso de revelado y positivado fotográfico.	Grabación y documentación de 36 noches con cámaras de visión infrarroja.	Creación de dos Teaser Trailers ⁴ de la obra publicados en la página promocional de Facebook.
Trabajo desde la intimidad y soledad del cuarto oscuro estudiando cada paso como una nueva perspectiva del problema y estableciendo analogías con la habitación donde se intenta dormir cada noche.	Edición de una pieza que resuma todo el material de forma artística. Posibilidad de seguir en directo por webcam una noche en vela.	Caja de cartón con cajas vacías de pastillas para dormir y la frase "Tengo sueño" acompañada por la dirección web a visitar.

³ Campaña publicitaria y de difusión de mensajes consistente en lanzar mensajes crípticos y continuos con tal de provocar curiosidad y atracción hacia lo que ocultan, en este caso, la obra en sí.

⁴ Teaser tráiler es un video adelanto de la obra que no muestra material final y cuya función es la de crear expectación en el espectador. Son pequeñas piezas de videoarte en sí mismas.

2. Nana por si no despierto.

PRIMERA FASE	SEGUNDA FASE	TERCERA FASE
Fotografiado de una secuencia que sintetice un episodio de parálisis del sueño y posterior revelado del carrete.	Composición de una pieza musical improvisada tras sufrir un ataque de Parálisis del sueño.	Creación de dos Teaser Trailers de la obra publicados en la página promocional de Facebook.
Perforación de los negativos para el funcionamiento de una caja de música con la melodía "duérmete niño"	Inclusión de la misma en la plataforma "Soundcloud" que permite añadir comentarios mientras se reproducen sus notas.	Caja de cartón con la caja de música y una lupa para ver los negativos junto a la frase "Tengo música para dormir y para despertar" acompañada por la dirección web a visitar.

3. Mi madre muere

PRIMERA FASE	SEGUNDA FASE	TERCERA FASE
Creación de un álbum fotográfico de 36 imágenes secuenciadas conformando un flipbook.	Recreación digital del álbum junto a frases y narraciones poéticas sobre la problemática de la pérdida y muerte.	Creación de dos Teaser Trailers de la obra publicados en la página promocional de Facebook. Caja de cartón con el álbum fotográfico y la frase "Sé que no te tendré siempre" acompañada por la dirección web a visitar.

4. Sábanas saladas

PRIMERA FASE	SEGUNDA FASE	TERCERA FASE
<p>Experimentación con químicos para la producción del material de cianotipia.</p> <p>Realización de una cianotipia en una sábana mediante su exposición al sol reservando las partes a preservar con la silueta del propio cuerpo.</p>	<p>Video digital rodado en diferentes piscinas e iluminaciones con tal de recrear la sensación de hundimiento y asfixia.</p>	<p>Creación de dos Teaser Trailers de la obra publicados en la página promocional de Facebook.</p> <p>Caja de cartón con la sábana de la cianotipia extendida y la frase “No tengo aire” acompañada por la dirección web a visitar.</p>

5. Batallas en la cama.

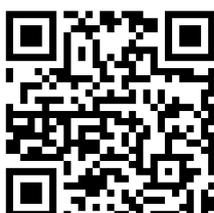
PRIMERA FASE	SEGUNDA FASE	TERCERA FASE
<p>Creación de un álbum compuesto por siete fotografías reveladas con pincel buscando un aspecto abstracto donde sábana se funde con piel.</p>	<p>Se vincula cada fotografía a un video mediante Realidad Aumentada provocando que las imágenes cobren vida delante del espectador.</p> <p>Empleo del programa gratuito Aurasma (los y Android) para visualización del contenido de Realidad Aumentada. Al alcance de todo el público.</p>	<p>Creación de dos Teaser Trailers de la obra publicados en la página promocional de Facebook.</p> <p>Caja de cartón con el álbum fotográfico y las instrucciones para el funcionamiento de la Realidad Aumentada asociada y la frase “no tengo fuerzas” acompañada por la dirección web a visitar.</p>

6. Y por la noche, mentiras.

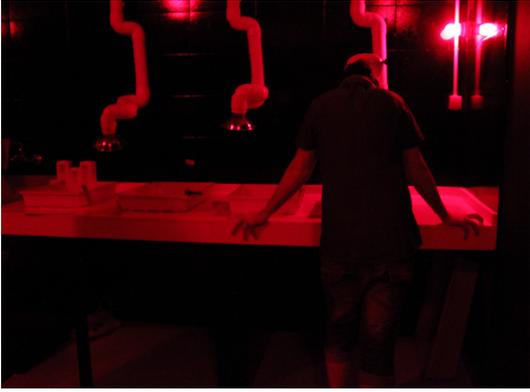
PRIMERA FASE	SEGUNDA FASE	TERCERA FASE
Fotografiado con cámara instantánea de una relación de pareja en diversas fases: llegada, cama y despedida.	Creación de una cuenta en la red social Instagram. Publicación de una fotografía y verso cada mañana hasta conformar un collage con todas las fotografías.	Creación de dos Teaser Trailers de la obra publicados en la página promocional de Facebook. Caja de cartón con las fotografías instantáneas tomadas y la frase “Tengo roto el corazón” acompañada por la dirección web a visitar.

7. ¡Riiiiinggg!

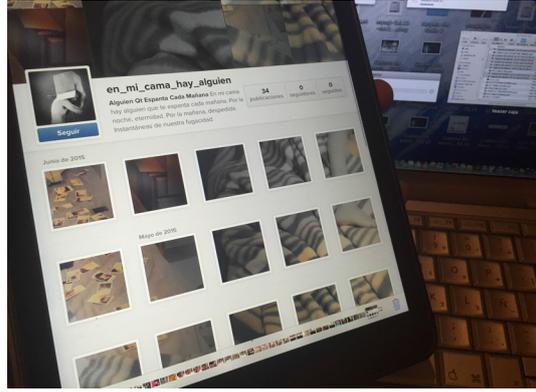
PRIMERA FASE	SEGUNDA FASE	TERCERA FASE
Creación de una pequeña pieza con forma de corazón que se ilumina reaccionando al sonido.	Piezas de videoarte creada a partir de la reacción entre sonidos de despertadores y voces y la luz.	Creación de dos Teaser Trailers de la obra publicados en la página promocional de Facebook. Caja de cartón con la pieza que reacciona al sonido junto a la frase “Tengo luz cuando me hablas.” acompañada por la dirección web a visitar.



A continuación se ofrece un recorrido gráfico por las fases del proceso. No obstante, escaneando este código Qr con el móvil se puede visualizar un video del making of más detallado.



En el cuarto oscuro esperando.



Programando los recursos web empleados.



Realizando la cianotipia sobre sábana.



Creando una de las piezas.



Dirigiendo a uno de los modelos.

5. RESULTADOS

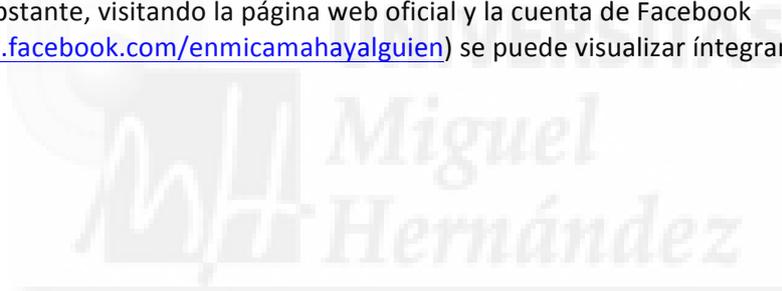
Tras realizar una obra tan multidisciplinar como ésta en la que se conjuga fotografía analógica con técnicas como videoarte, net art, fotografía digital, y arte sonoro, entre otras, se puede concluir que los resultados presentan la homogeneidad necesaria para que, en su conjunto, cuenten la historia planteada.

Éste era uno de objetivos estipulados en la fase proyectual tratando de demostrar que a la hora de discurrir por un discurso artístico todas las disciplinas pueden conjugarse estableciendo un todo coherente y sincero.

Asimismo, la página web www.enmicamahayalguien.com presenta cada pieza de forma única ofreciendo algo más que una mera exposición virtual. La interacción del espectador y la experiencia envolvente en cada sección contribuye a la cohesión y a entender esta web como la obra en sí.

Por último, las herramientas de difusión empleadas, véase la página de Facebook o la distribución de piezas o reclamos por determinados lugares, han permitido crear pequeñas obras en forma de Teaser Trailer que, aunque funcionan por sí mismas, complementan creando el interés y curiosidad necesaria para conseguir visitas en la web.

A continuación se describe cada uno de los episodios de este relato mediante imágenes y ficha técnica. No obstante, visitando la página web oficial y la cuenta de Facebook (<https://www.facebook.com/enmicamahayalguien>) se puede visualizar íntegramente todo lo realizado.



1. No puedo soñar.



Alex Moltó: *No puedo soñar* (2015), video digital 16:9, 2' 04''



Alex Moltó: *En la oscuridad* (2015), video digital 16:9, 3' 29''



Alex Moltó: *Teaser Trailer I. No puedo soñar* (2015), video digital 16:9, 0' 37''

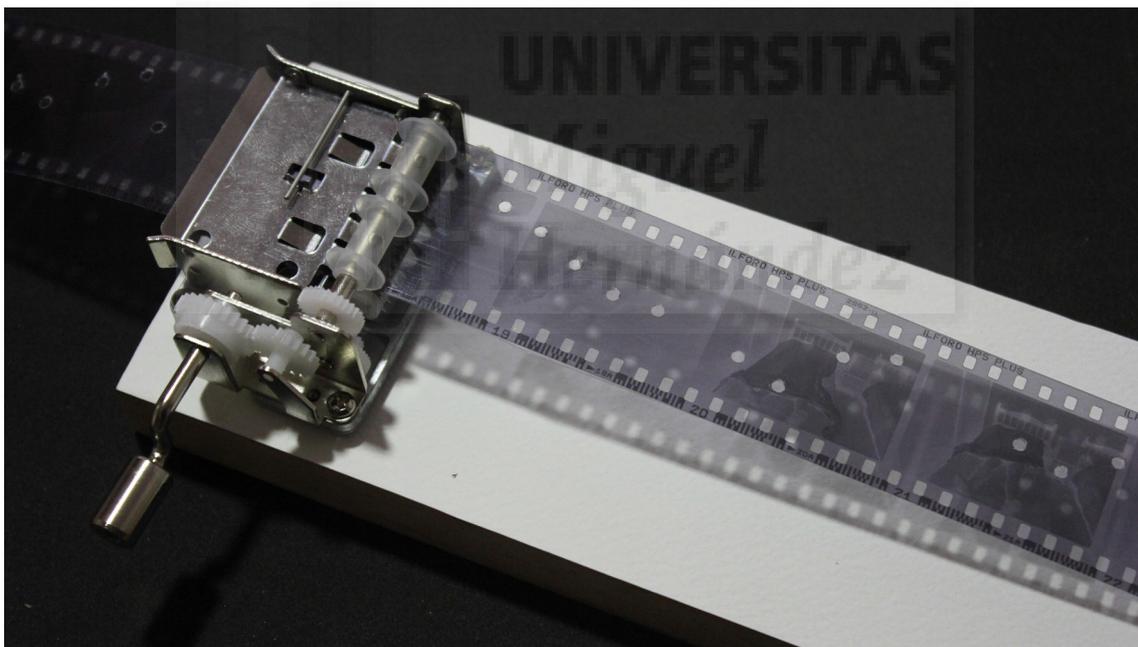


Alex Moltó: *Teaser Trailer II. No puedo soñar* (2015), video digital 16:9, 0' 38'

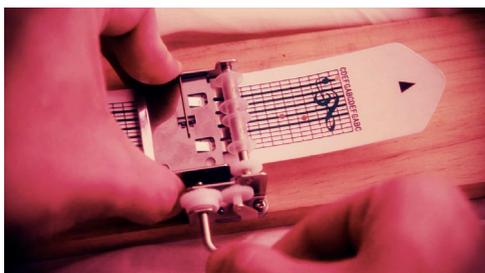
2. Nana por si no despierto.



Alex Moltó: *Nana por si no despierto* (2015), Net. Art y sonido digital, 5' 20''
<www.enmicamahayalguien.com> [consulta: 16/06/15]



Alex Moltó: *Caja de música* (2015), técnica mixta 4,5 x 25 x 8 cm.



Alex Moltó: *Teaser Trailer I. Nana por si no despierto* (2015), video digital 16:9, 1' 21''



Alex Moltó: *Teaser Trailer II. Nana por si no despierto* (2015), video digital 16:9, 0' 38''

3. Mi madre muere.



Alex Moltó: *Mi madre muere* (2015), Net. Art, duración variable, < www.enmicamahayalguien.com > [consulta: 16/06/15]



Alex Moltó: *Recuerdos de Familia* (2015), flipbook, 22,5 x 21,5 x 3,5 cm.



Alex Moltó: *Teaser Trailer I. Mi madre muere* (2015), video digital 16:9, 0' 20''



Alex Moltó: *Teaser Trailer II. Mi madre muere* (2015), video digital 16:9, 0' 38''

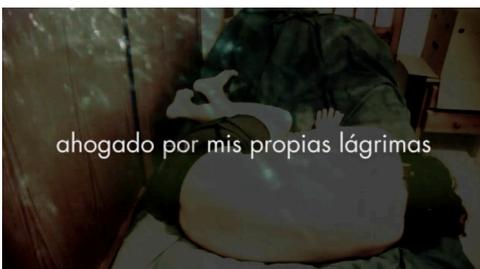
4. Sábanas saladas.



Alex Moltó: *Sábanas saladas* (2015), video digital 16:9, 1' 22''



Alex Moltó: *Cianotipia* (2015), cianotipia sobre tela, 270 x 190 cm.



Alex Moltó: *Teaser Trailer I. Sábanas saladas* (2015), video digital 16:9, 0' 35''



Alex Moltó: *Teaser Trailer II. Sábanas saladas* (2015), video digital 16:9, 0' 38''

5. batallas en la cama.



Alex Moltó: *Batallas en la cama* (2015), video digital, 0' 15", 7 videos. [Fotograma de uno de ellos]



Alex Moltó: *No tengo fuerzas* (2015), libro de artista y realidad aumentada, 23,5 x 330 x 0,2 cm., 7 fotografías que cobran vida al escanearse desde el móvil. [Instrucciones: www.enmicamahayalguien.com]

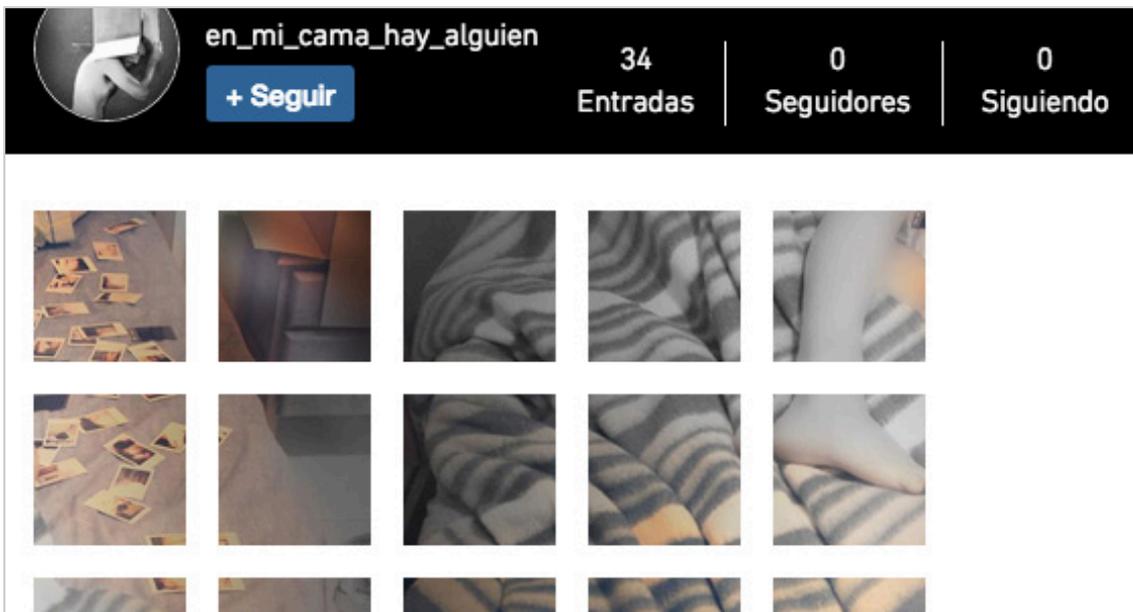


Alex Moltó: *Teaser Trailer I. Batallas en la cama* (2015), video digital 16:9, 0' 14"



Alex Moltó: *Teaser Trailer II. Batallas en la cama* (2015), video digital 16:9, 0' 38"

6. Y por la noche, mentiras.



Alex Moltó: *Diario fotográfico. Instagram* (2015), Net Art, en continua producción, <www.enmicamahayalguien.com> [consulta: 16/06/15]



Alex Moltó: *Instantáneas de amores instantáneos.* (2015), fotografía instantánea, 8,4 x 5,8 cm., 22 unidades



Alex Moltó: *Teaser Trailer I. Y por la noche, mentiras* (2015), video digital 16:9, 0' 42''

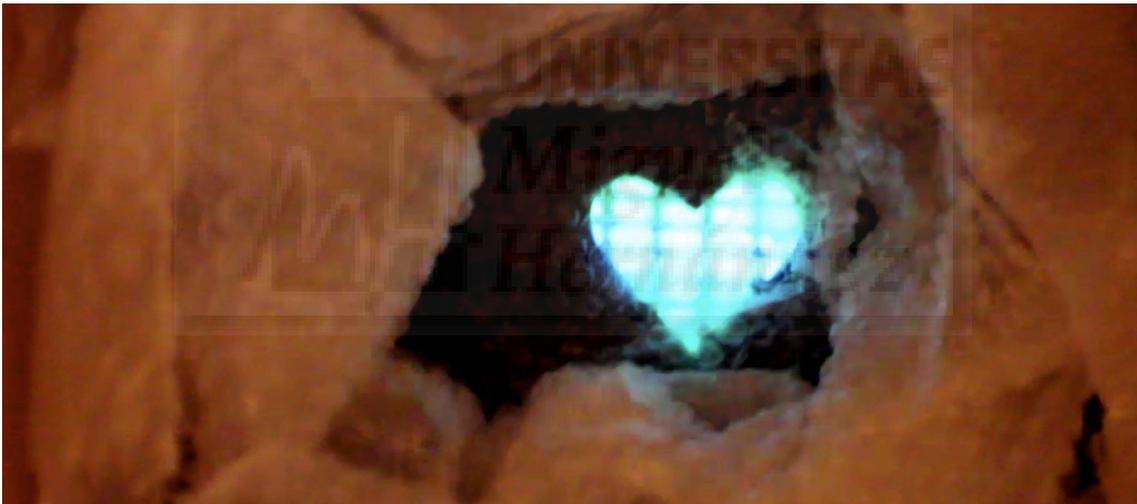


Alex Moltó: *Teaser Trailer II. Y por la noche, mentiras* (2015), video digital 16:9, 0' 38''

7. ¡Riiiiingggg!



Alex Moltó: *¡Riiiiingggg!* (2015), video digital y arte sonoro, 1' 02"



Alex Moltó: *Tengo luz cuando me hablas* (2015), técnica mixta en caja de cartón, 31 x 34 x 31 cm.
[Forma que se ilumina con sonido dentro de caja de cartón]

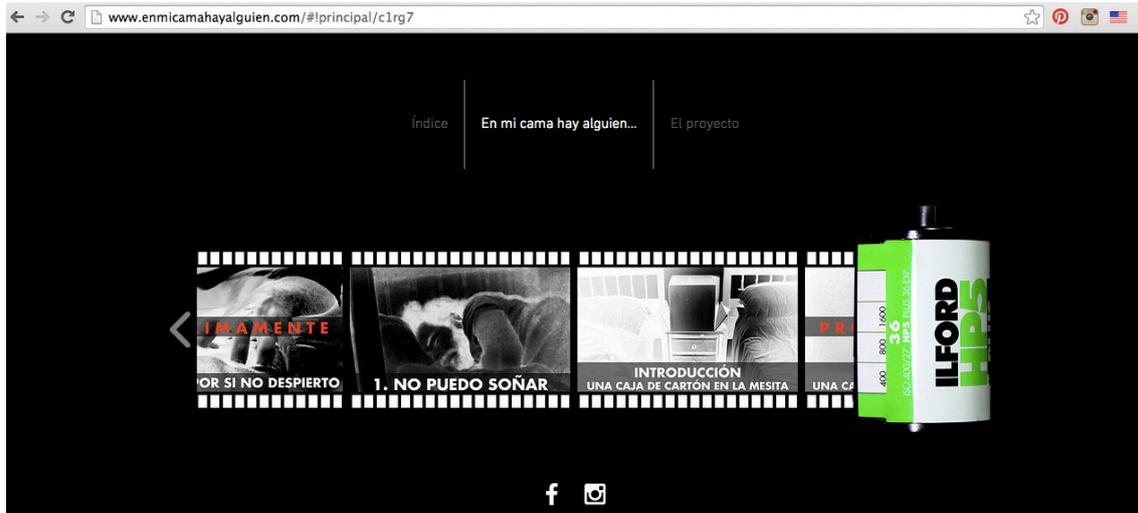


Alex Moltó: *Teaser Trailer I. ¡Riiiiingggg!* (2015), video digital 16:9, 0' 16"



Alex Moltó: *Teaser Trailer II. ¡Riiiiingggg!* (2015), video digital 16:9, 0' 30"

En mi cama hay alguien. Obra final.



Alex Moltó: *En mi cama hay alguien* (2015), Net Art, duración variable <www.enmicamahayalguien> [consulta: 16/06/15] Detalle del menú principal.

Difusión de la obra.



Detalle de la página de Facebook donde se publica de forma periódica los Teaser Trailers de cada capítulo, fotografías y actualizaciones de la web oficial.



Una de las cajas con obra distribuidas por la calle y detalle de gente interactuando con la Realidad Aumentada.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Carrillo, J. (2004). *Arte en la red*. Madrid: Cátedra.
- Cortés, J.M.G. (1997). *El cuerpo mutilado*. Valencia: Conselleria de Cultura, G.V.
- Costa, J. (1999). *La comunicación en acción*. Barcelona: Paidós.
- Ende, M. (1983). *La historia interminable*. Barcelona: Alfaguara.
- Garret, J. (1991). *El arte de la fotografía en blanco y negro*. Madrid: Hermann Blume.
- Jung, C.G. (1995). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós
- Langford, M. (2001). *La fotografía paso a paso. Un curso completo*. Madrid: Hermann Blume.
- Langford, M. (2005). *Manual del laboratorio fotográfico*. Madrid: Hermann Blume.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*. Madrid: Taschen.
- Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Perlis, Michael L. (2009) *Insomnio: una guía cognitivo-conductual*. Bilbao: Desclée de Brouwer
- Popper, F. (1997). *Art of the electronic age*. Londres: Thames and Hudson.
- Revilla, F. (1999). *Diccionario de iconografía y simbología*. Madrid: Cátedra.
- Ries A; Trout, J. (1989) *Posicionamiento*. Madrid: McGraw-Hill.
- Tribe, M; Reena, J. (2006) *Arte y nuevas tecnologías*. Madrid: Taschen.
- Van Assche, C. (2005). *Tiempos de video. 1965-2005*. Barcelona: Fundación La Caixa.

Revistas.

- Koestenbaum, W. (2000). "Cindy Sherman: New Photographs, 2000". Revista: *Artforum*. Septiembre. 2000. (págs. 148-151).
- Vidal C. (1998) "Entrevista con Cindy Sherman. La realidad que se conoce mirando," Revista: *El Lápiz*. No.148. 1998 (págs: 19-27).

Referencias Web.

- European Graduate School EGS. (2012) "Tracey Emin: Biography", URL: <http://www.egs.edu/faculty/tracey-emin/biography/> [última consulta: 13/06/15]
- Lena, N.W. (2015). "Viral" [en línea], URL: <http://www.viralgame.org/play.html> [última consulta: 16/06/15]
- Mouchette. (1996). "Mouchette.org", URL: <http://mouchette.org> [última consulta: 15/06/15]
- RSG. (2001). "Carnivore", URL: <http://r-s-g.org/carnivore/> [última consulta: 14/06/15]
- Syms, M. (2015). "Nite Life", URL: <http://newhive.com/martinesyms/nite-life?q=%40kerry%20%23performingthetext> [última consulta: 15/06/15]