

# tfg

**memoria**

**bellas artes**

2021- 2022



**MENCIÓN:** Artes plásticas

**TÍTULO:** **TIEMPOS HIPERMODERNOS**  
El ser humano como objeto de consumo

**ESTUDIANTE:** Pedro Moya Gómez

**DIRECTOR/A:** Silvia Mercé Cervelló

**PALABRAS CLAVE:** Animación, producto, consumo, evolución, identidad

**RESUMEN:** Ante una sociedad donde la necesidad de consumir cada vez es mayor, nos encontramos un nuevo paradigma donde el individuo ya no consume por necesidad, sino por una satisfacción personal. Este consumismo extremo según el filósofo Gilles Lipovetsky es una de las principales características de la hipermodernidad, una nueva era que deja atrás la posmodernidad. Este individuo hipermoderno alejado de la tradición, busca en lo material una nueva fe, convirtiéndose a su vez en objeto de consumo fabricado por los nuevos medios de comunicación.

El cortometraje animado que se presenta en este proyecto de investigación hacer reflexionar al espectador sobre los nuevos sistemas de creencias, la inevitable evolución a la que se enfrenta la sociedad y, por lo tanto, la crisis de identidad que esto genera.



# ÍNDICE

Pag/s

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	5
2. REFERENTES	6-8
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	9-12
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	13-15
5. RESULTADOS	16-17
6. BIBLIOGRAFÍA	18

## 1. PROPUESTA

Partiendo de la idea de hipermodernidad, mencionada anteriormente como etapa que da nombre a esta nueva era, se plantea la realización de un álbum conceptual de cortometrajes experimentales que retraten esta sociedad en la que vivimos, desde una perspectiva crítica con el individuo y lo que nos rodea. Hay que aclarar que la obra que aquí se presenta no es el álbum en su totalidad, sino un capítulo de este, donde se utilizan diferentes recursos de animación, como nuevo medio de expresión con un carácter experimental.

En el marco experimental del que nace esta obra, se plantea una inevitable evolución que parte de dos figuras abstractas, cuya relación da pie al nacimiento por medio de máquinas de un nuevo ser con forma humanoide. Este ser, cuya particularidad es su posición erguida, muestra síntomas de un cansancio generalizado, patente e intrínseco a la sociedad actual, ya no debido por una enfermedad bacteriana sino neuronal, como menciona el filósofo Byung-Chul Han en su libro *La sociedad del cansancio*. Estas figuras abocadas a lo que parece ser un terrible final, se convierten en productos de un consumo rápido y feroz, donde el mundo virtual se entremezcla con el real, creándose así, un mundo distópico que alarmantemente no parece estar muy lejos de la realidad.

### OBJETIVOS

- a. Narrar una historia que retrate la sociedad actual
- b. Mostrar el carácter siniestro del mundo
- c. Experimentar con diferentes tipos de animación, yendo de lo abstracto a lo figurativo
- d. Montar el sonido de tal manera que en ciertos momentos te sientas inmerso en la acción
- e. Manifestar la importancia de las redes sociales
- f. Contraponer el mundo real con el virtual.
- g. Diseñar máquinas con apariencia industrial que formen parte de la narración
- h. Crear diferentes mundos que transiten de lo natural a lo tecnológico

## 2. REFERENTES

### Referentes Conceptuales

En cuanto a los referentes conceptuales que se han tomado, citaremos a continuación a los más relevantes. Cabe destacar que no se ha profundizado sobre ellos, pero sí han cimentado la base conceptual del proyecto, ya que los temas que se tratan en el cortometraje tienen que ver con los tratados por estos pensadores.

#### **Joan Fontcuberta. La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía, 2016.**

El interés que este artista suscita, se da principalmente en su reflexión sobre la representación del mundo real por medio de aparatos fotográficos, en un mundo donde la imagen parece ser lo más importante, el individuo del siglo veintiuno, por medio de las redes sociales crea una comunidad de la que se siente participe, con un positivismo exaltado que en realidad esconde una angustia que caracteriza al individuo hipermoderno.

#### **Byung-Chul Han. En el enjambre, 2014**

Esta ilusión o mundo onírico que parece encontrarse en la hipercomunicación digital, en realidad es una fantasía, ya que en estos espacios donde prima el ruido y lo efímero, apenas hay tiempo para la contemplación y la reflexión, y por lo tanto, prima la consumición exacerbada de un producto perecedero.

#### **Guy Debord. La sociedad del espectáculo, 1973.**

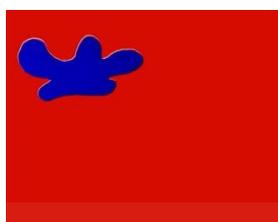
Todo esto nos lleva a la creación de situaciones simuladas en muchos casos por la necesidad de crear experiencias que no hemos vivido, únicamente por formar parte de una sociedad del espectáculo cuyo fin es el de aparentar.

## Referentes Técnicos

En cuanto a los referentes técnicos y visuales que han conformado el imaginario para la realización del video han sido bastantes, por lo que nos centraremos en algunos que han sido claves, ya sea por su carácter experimental o por la temática de su obra.

### Norman McLaren

Animador y director de cine multipremiado, cabe destacar el aspecto experimental que tuvo su animación a lo largo de su trayectoria, de principal interés son sus cortos de animación experimental, donde juega con ritmos sonoros, a la vez que con formas orgánicas y geométricas, donde la paleta de color es muy interesante.



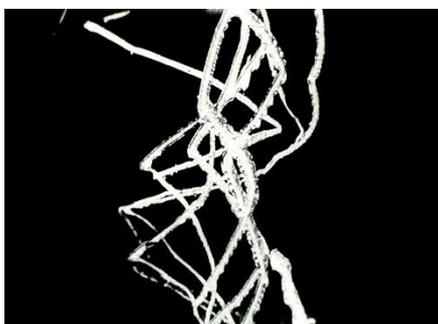
*Dots*, 1940, animación, 1'37''



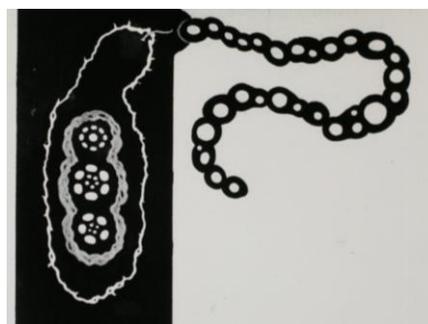
*La merle*, 1959, animación, 4'52''

### Len Lye

Los videos realizados por este artista de carácter experimental, tienen una transcendencia en el proyecto más allá de lo meramente visual o estético, aunque he de mencionar que el uso en especial de esta estética de colores que van desde el blanco al negro, han sido tomadas como referencia a la hora de hacer el cortometraje. Especial relevancia tiene su cortometraje *Tusalava*, donde se puede apreciar un organismo unicelular que va mutando y cambiando de forma, hasta llegar a formas más complejas que interactúan entre sí.



*Free Radicals*, 1958, animación, 4'52''



*Tusalava*, 1929, animación, 10'05''

## Jan Svankmajer

Es otro de los directores cuya animación y temática ha sido tomada como referencia. Una animación muy peculiar que mezcla el stop motion con imagen a tiempo real, dando como resultado un mundo lleno de matices surrealistas que inquieta y atrapa. Más allá de la utilización de las herramientas técnicas utilizadas por este artista, es el hiperconsumismo y la incomunicación plasmada en gran cantidad de sus obras lo que se ha tomado como referencia.



*Food*, 1992, animación, 16'22''



*Dimensions of dialogue*, 1982, animación. 14'00''

## Charles Chaplin

Por último, hay que mencionar a Charles Chaplin y su película *Tiempos modernos*, donde se puede apreciar la importancia de las máquinas en la sociedad, el trabajo en cadena y repetitivo al que es sometido el ser humano, y la producción en serie, un proceso cuya base es la cadena de montaje.



*Tiempos modernos*, 1936, largometraje, 1:27 min



*Tiempos modernos*, 1936, largometraje, 1:27 min

Piezas audiovisuales que han influido en la realización del cortometraje.

**Rene Laloux.** *Planeta Salvaje*, 1973.

**Satoshi Kon.** *Paprika*, 2006

**David Cronenberg.** *Videodrome*, 1983

**Fritz Lanz.** *Metrópolis*, 1927

### 3. JUSTIFICACIÓN PROPUESTA

Este proyecto nace de la necesidad de retratar y mostrar de manera crítica una visión personal de la sociedad que nos rodea. A continuación, se realizará una especie de recorrido donde se profundizará en los puntos de mayor interés conceptual.

#### Abertura, creación de una ventana

Partiendo de la idea de experimentar y viendo los resultados que se podían conseguir con el material que se tenía para los primeros minutos, apareció de manera no premeditada la abertura a una primera estancia. Una abertura en la pantalla, una ventana que nos comunica y hace de nexo de unión durante todo el video, con diferentes escenarios que van cambiando. Es interesante detenerse en este punto y reflexionar sobre la idea de ventana, ya que las pantallas de los teléfonos móviles, ordenadores o tablets, que invaden nuestro tiempo resultan ser esto, pequeñas ventanas que nos acercan a mundos irreales donde el espectador en este caso, actúa de voyeurista observando la acción sin despegar el ojo de esta.



Pedro Moya: Fig 1, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación 4'22''



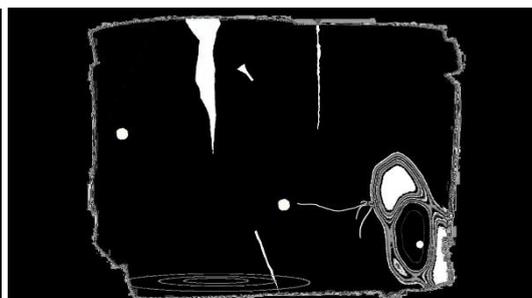
Pedro Moya: Fig 2, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación 4'22''

#### Células y agua, hay vida

Como se ha comentado anteriormente, y teniendo como referencia el corto *Tusalava* de Len Lye, se buscó desde un principio la mutación a no se sabe qué de un organismo unicelular. Con esta idea en mente, surgieron dos células que se relacionan entre sí, siendo el agua que más adelante descubrirá una estalactita, la fuente de vida de estas dos células y, por consiguiente, de los seres humanoides creados con la ayuda de máquinas.



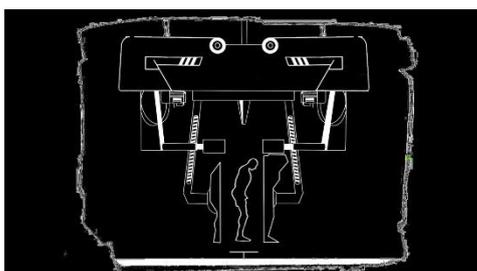
Pedro Moya: Fig 3, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación, 4'22''



Pedro Moya: Fig 4, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación, 4'22''

## El ser humano y la máquina

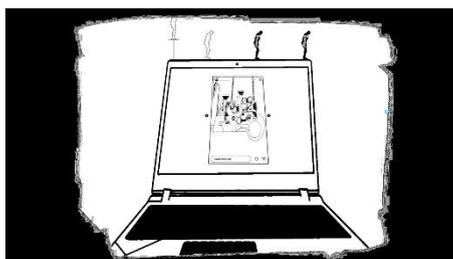
No estamos diciendo una barbaridad si afirmamos que las máquinas nos modelan tanto física como mentalmente. Es imposible imaginar nuestro día a día sin la presencia de las nuevas tecnologías, las cuales se puede decir, son una nueva prolongación del ser humano. Con esta idea máquina/humano, y teniendo en mente y como referencia *la nueva carne* de D.Cronenberg, nos encontramos ante una máquina que crea seres de manera automática y compulsiva. Estos nuevos seres cuyas características son todas iguales, muestran un vacío espiritual característico del ser hipermoderno, al que nada le sacia y parece ir abocado a un terrible final.



Pedro Moya: Fig 5, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación, 4'22''

## Alusión al mito de la caverna de Platón

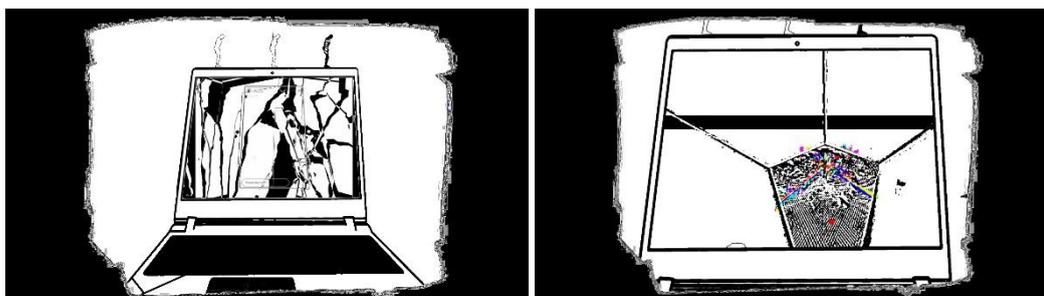
La referencia al mito de la caverna de Platón se intuye de manera más o menos clara. Todo empieza en esta cueva donde son creadas las figuras (seres humanoides), que a su vez adquieren el papel de "sombras", las cuales desfilan por encima de la pantalla del ordenador y distraen al sujeto situado detrás de esta, que, en este caso, por la perspectiva que tiene el ordenador, se pretende que sea la persona que observa el video. Esta persona que en el mito de la caverna se encuentra prisionera y vive obnubilada por estas figuras que son movidas por otras personas, se encuentra en la ignorancia. Idea que se intenta modificar, pues el prisionero actual, en este caso de las nuevas tecnologías, tiene a su disposición todo tipo de herramientas para no permanecer en esta ignorancia, pues como bien se puede apreciar en el video, el prisionero del siglo veintiuno (la persona que observa el video), ve desde que se enciende la luz todo el proceso de creación de estas sombras por medio de historias subidas a Instagram. Cabe destacar, que estas sombras con forma humanoide son a su vez un espejo del individuo de hoy en día, conformado y manipulado por las redes sociales. Algo que sabe el individuo que observa las sombras, pero que, a su vez, prefiere vivir en ese mundo de espectáculo y apariencia.



Pedro Moya: Fig 6, *Tiempos hipermodernos*, animación 2022, 4'22''

## Una nueva realidad surgida de lo real y lo virtual

Con la rotura de pantalla en un momento determinado del video, se pretende destruir las dos realidades que separan al espectador, la virtual de la real, creándose así una nueva realidad más compleja, donde el surrealismo toma el control de la escena. Aunque hay que mencionar que esta nueva realidad no está tan alejada de ambas, sino más bien es, un reflejo de estas dos realidades.

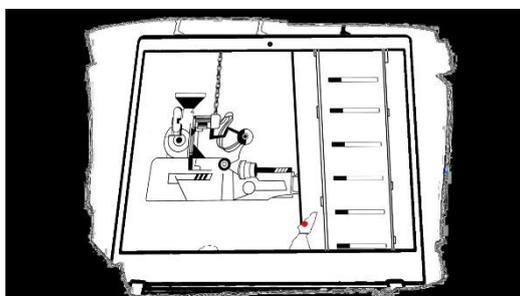


Pedro Moya: Fig 6, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación, 4'22''

Pedro Moya: Fig 7, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación, 4'22''

## El ser humano convertido en producto de consumo

Formamos parte de un sistema que va a una velocidad complicada de digerir, todo va tan rápido que es difícil tener tiempo para la reflexión, la contemplación y el conocimiento, esto también se aprecia en como consumimos todo lo que nos rodea, desde productos, hasta las relaciones sociales, y es que el hiperconsumismo característico de la hipermodernidad se puede apreciar en todos los ámbitos de la vida. Hasta tal punto, de convertir a los seres humanos en productos de un sistema mucho más poderoso que él. Esto se puede apreciar en las redes sociales, donde muchas veces mostramos una apariencia irreal, con la finalidad de promocionarnos para así tener un mayor público que nos consuma, convirtiéndonos, por lo tanto, en un producto guiado y supeditado por estas empresas.



Pedro Moya: Fig 9, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación, 4'22''

## **El fin al que estamos abocados, crisis de identidad y una nueva fe**

Siguiendo con la idea del ser humano como producto de consumo, se plantea la transformación a un producto de consumo rápido, adictivo y que deja un poso, de ahí que sea el cigarro, el elemento más adecuado para esta transformación. Siendo el poso de este, la ceniza, el medio, que con un gesto similar al que se realiza en la iglesia el miércoles de ceniza, colocando un poco de esta ceniza en la frente, nos haga partícipes de un grupo u organismo al que no pertenecíamos. Por lo tanto, esta marca como especie de herencia, nos muestra el camino a seguir, la conversión hacia un producto dirigido, fabricado en masa, siendo la pérdida de identidad la consecuencia y resultado de la necesidad de pertenencia a esta nueva "fe".



Pedro Moya: Fig 10, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación, 4'22''

## **Sonido como elemento de engranaje, contaminación de lo natural por lo artificial**

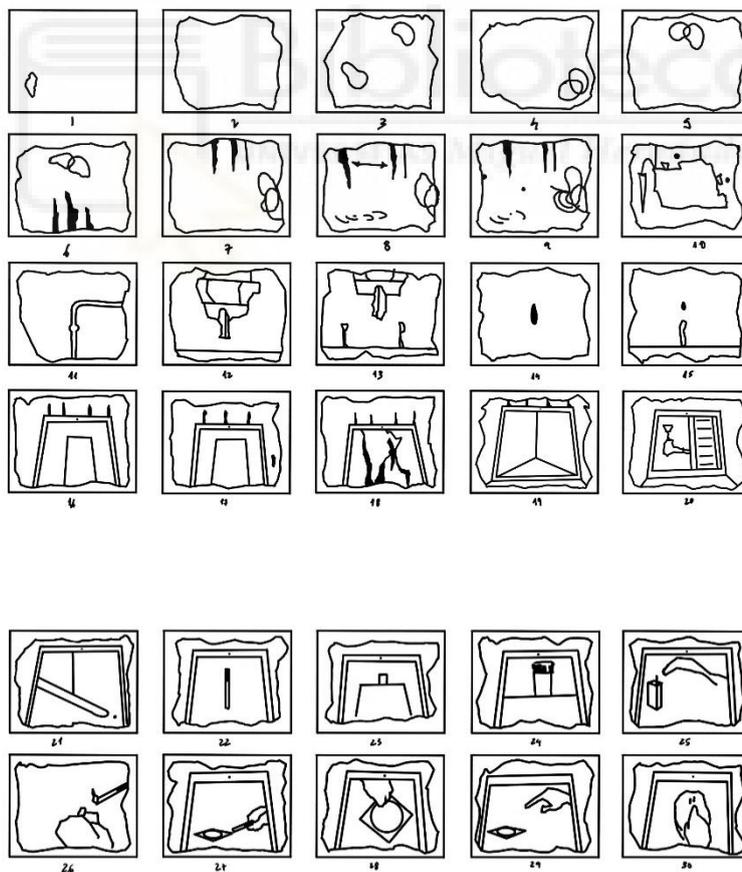
El sonido a su vez, también tiene gran importancia dentro del video, ya que este, tiene la finalidad de hacer que el espectador penetre en la escena. Este sonido que empieza con unas características naturales y que simula el interior de una cueva, se va contaminando por el ruido de la maquinaria y los motores que se introducen en la escena, dando como resultado un sonido industrial acompañado por canciones con un ritmo más marcado en un principio, que dan paso a ritmos más frenéticos situados de mitad en adelante.

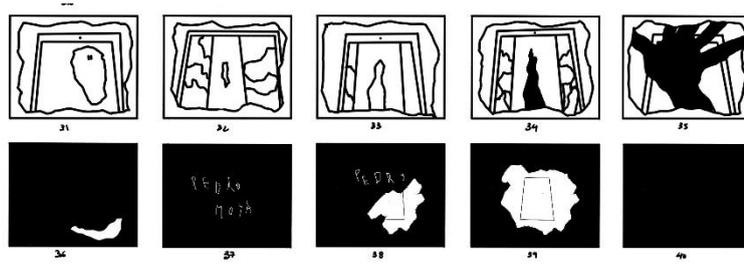
## 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción ha surgido de manera muy natural. Desde un principio, se planteó la idea de que el video tenía que comenzar desde una captura de pantalla de la aplicación de dibujo procreate, realizada con el ipad, y así fue, estas capturas de pantalla, permitieron un carácter experimental donde el resultado fue esa ventana que se abre y esas dos “células” que aparecen en escena. Esto se creó mediante la edición y superposición de capas en el programa de edición de video premiere.

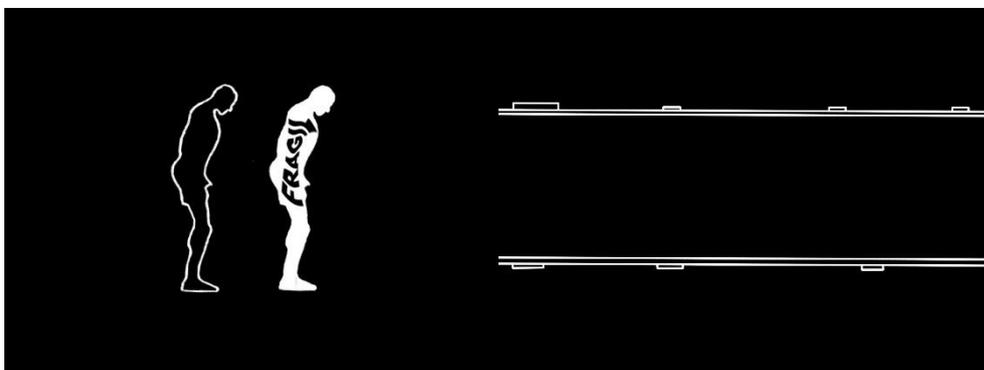
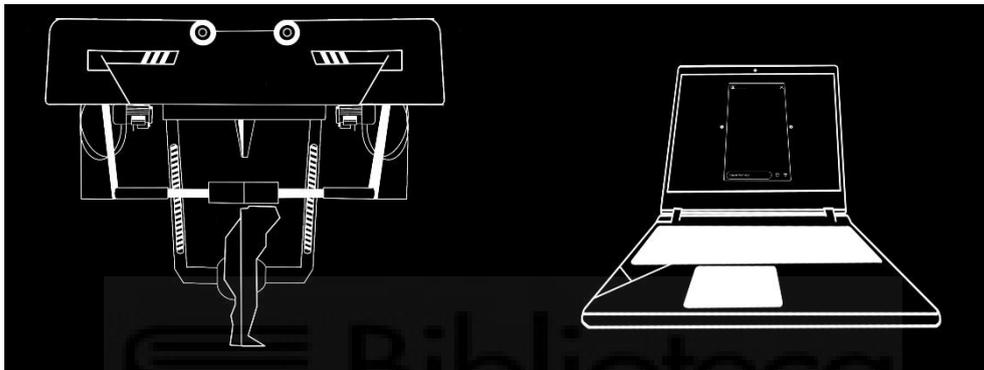
Una vez que generó esta primera parte del video, se procedió a realizar un story board que se ha pasado a limpio de las diferentes escenas que forman parte del corto. Obviamente algunas escenas han sido cambiadas y editadas, otras han surgido de manera improvisada y muchas de ellas no se han realizado porque no quedaban del todo bien.

### STORY BOARD



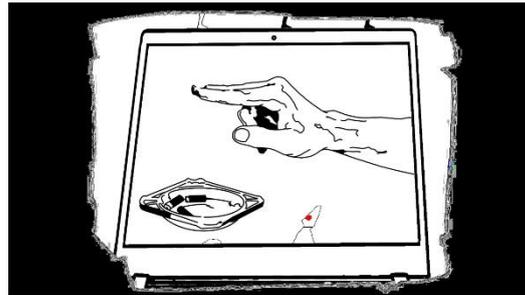


Una vez realizado el story board, el siguiente paso fue realizar los diseños necesarios tanto de máquinas industriales como de formas para la realización de la animación.



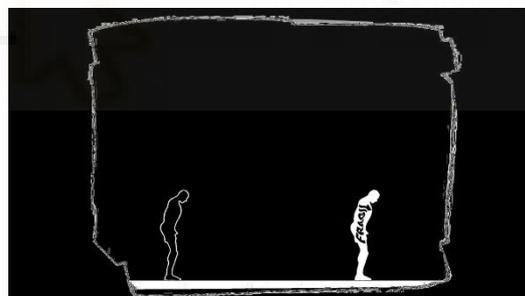
Realizados los diseños correspondientes, el siguiente paso fue el de animar por medio de diferentes técnicas de animación los diferentes elementos que aparecen en escena. Estas técnicas de animación utilizadas se pueden dividir en tres tipos.

Animación por medio del uso de la **rotoscopia**, donde se anima dibujando encima de capturas de pantalla realizadas previamente. Con esta técnica se han realizado las escenas del final, aquellas donde aparecen manos retratos en movimiento.



Pedro Moya: Fig 1, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación 4'22''

Mediante la utilización de una **línea de tiempo** que se encuentra en el programa de edición de video que permite modificar el tamaño, la rotación y la velocidad. Este recurso se puede apreciar en la ampliación y disminución de las maquinas industriales, así como, en las formas que desfilan por encima de la pantalla del ordenador.



Pedro Moya: Fig 2, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación, 4'22''

Y por último, la animación **dibujo a dibujo**, sin imagen de referencia con la que ha sido creada toda la escena de la cueva donde se crean las estalactitas y aparecen las gotas de agua.



Pedro Moya: Fig 3, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación, 4'22''

Para finalizar el proceso de producción, lo último que se realizó fue el montaje y diseño del audio, donde se utilizó el cortometraje animado como referencia para la creación de los diferentes ambientes musicales.



## 5. RESULTADOS

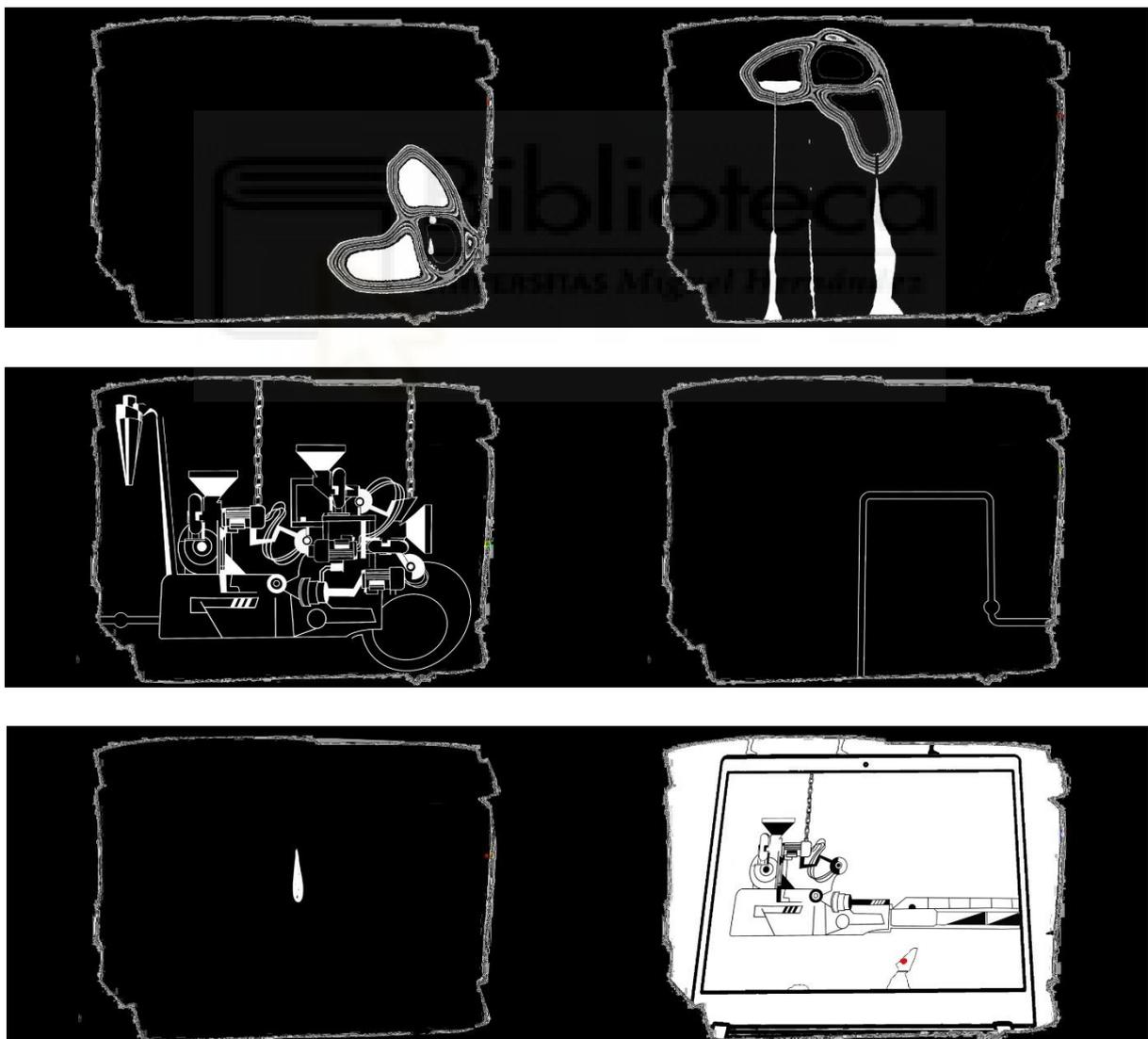
La realización del video ha sido reconfortante, aunque por momentos el proceso haya sido desesperante, ya que ha habido bastantes días donde tras largas horas de experimentación no han servido para adelantar nada de la pieza, por suerte la mayoría de estos, ha surgido todo de manera positiva, y por consiguiente, la realización del video ha salido como se tenía pensado

“El medio digital cambia nuestra conducta, nuestra percepción, nuestra sensación y nuestra convivencia, sin que podamos valorar las consecuencias de esta embriaguez.”

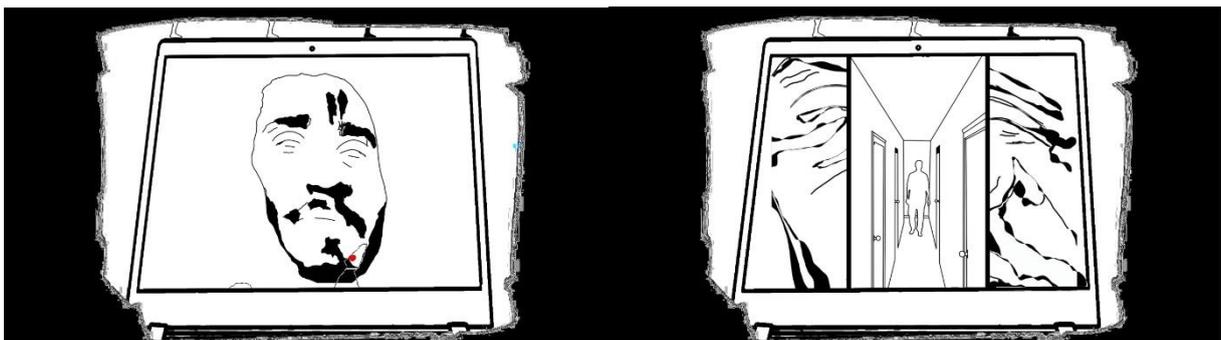
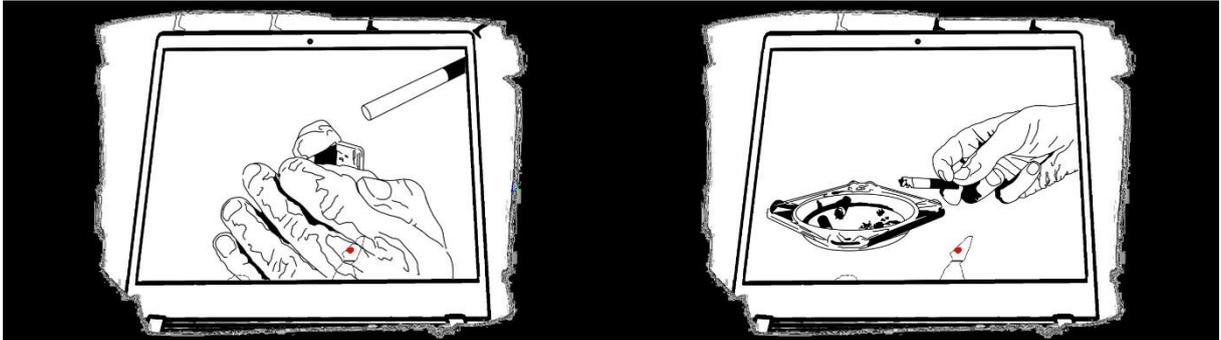
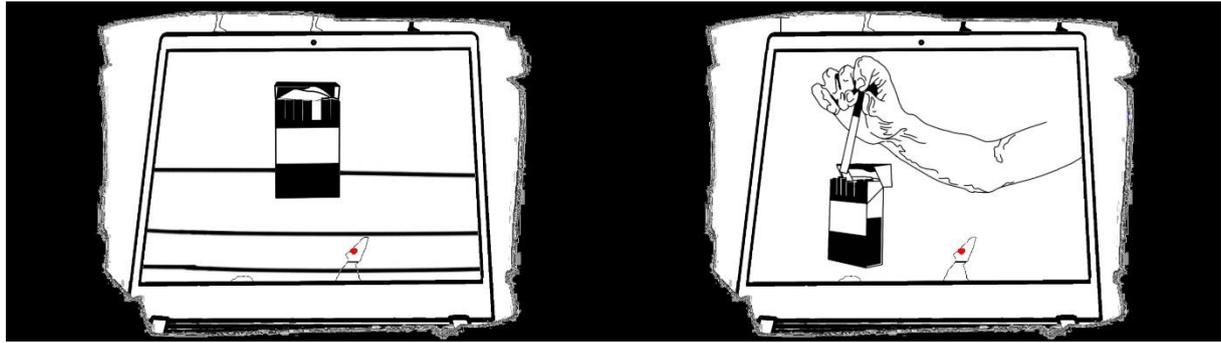
Byung-Chul Han

ENLACE AL CORTOMETRAJE:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1XEMUs9LkLaTJq4VX9Kh8q0P-SQIOeTve>



*Pedro Moya: Fotogramas, Tiempos hipermodernos, 2022, animación, 4'22''*



Pedro Moya: *Fotogramas*, *Tiempos hipermodernos*, 2022, animación, 4'22''

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### Libros:

- Debord G. (1973). La sociedad del espectáculo. Pre-textos (2a Ed.).
- Foncuberta J. (2016). La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía. Galaxia Gutenberg.
- Han Byung-Chul (2014). En el enjambre. Herder.

