

Universidad Miguel Hernández de Elche

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado

Curso académico 2021 - 2022



CORTO DE ANIMACIÓN 2.5D, “CADENAS”

Tipo de trabajo: experimentación

Alumna: Claudia Zuazo Pérez

Tutor: Mario Pablo Martínez Fabre

Índice

1. Resumen	2
2. Introducción	3
2.1 Punto de partida	3
2.2 Motivación para la realización del trabajo	5
3. Objetivos	7
4. Metodología	7
4.1. Investigación de contenido bibliográfico	8
4.1.1. Contenido bibliográfico	8
4.1.2. Contenido visual	10
4.1.3. Enfoque técnico y artístico: medios con los que llevar a cabo el desarrollo práctico del proyecto	10
4.1.4. Elaboración de un cronograma	12
4.2. Investigación teórica y referentes	12
4.2.1. Arte y Nuevas Tecnologías; el Net Art y el Videoarte	13
4.2.1.1. Net Art	13
4.2.1.2. Videoarte	18
4.2.2. Naomi Klein y la Doctrina del Shock	22
4.2.3. La Infoxicación	25
4.2.4. Guy Debord y La Sociedad del Espectáculo	26
5. Resultados y proceso de elaboración del trabajo desarrollado	30
5.1. Preproducción	30
5.2. Producción	32
5.2.1. Visuales en Photoshop y After Effects	32
5.2.2. Autodesk Maya	40
5.2.3. Producción: montaje final en Adobe Premiere	40
5.2.4. Sonido en Logic Pro	42
6. Conclusiones	43
7. Bibliografía	45
7.1. Libros y artículos	45
7.2. Obras audiovisuales	46
8. Anexos - Link a la pieza audiovisual	46

TRABAJO DE REDACCIÓN Y DESARROLLO

1. Resumen

La sensación constante de agotamiento, el desgaste mental y la saturación que llega a provocar en las personas el excesivo e ininterrumpido bombardeo de información a través de los medios de comunicación es, hoy en día y más que nunca, sujeto de exploración y análisis. Partiendo de esta base, tan vigente en la actualidad y tan presente en mi día a día, nace en mí la necesidad de crear, quizás para poner orden a un cúmulo de ideas que se interrumpen y pisotean entre ellas, una atmósfera visual y sonora que refleje todo ello. Desde la inspiración artística evocada por el Net.Art y el videoarte, el objetivo es crear un corto que aborde la temática bajo una visión casi apocalíptica, haciendo referencia a las ideas teóricas y filosóficas de pensadores como Naomi Klein y *La Doctrina del Shock* o Guy Debord y su *Sociedad del Espectáculo*, las cuales encuentro directamente relacionadas con la sobreinformación, las noticias falsas o los titulares sensacionalistas que siembran pánico y tergiversan la realidad. Resulta interesante abordar este tema de forma visual y artística por su relevancia y su cualidad de fenómeno sin precedentes que encuentra su auge en la sociedad de hoy en día, dado al avance tecnológico, la producción en masa y su consecuente creación de falsa necesidad de consumo constante. Mi intención es plasmar, explorando mi capacidad para representar esta serie de ideas, las sensaciones que surgen de esta situación por medio de imágenes, sonidos, textos y formas, utilizando técnicas que ya he tenido la oportunidad de explorar, como son el Photoshop y la animación 2D, así como otras con las cuales nunca antes he trabajado a fondo como son la animación 2.5D y el matte painting, por medio de programas como After Effects, con el cual trabajaré principalmente.

Palabras clave

Net.Art; videoarte; medios de comunicación; sobreinformación; corto; producción en masa; animación 2.5D; matte painting; Photoshop; After Effects

Abstract

The constant feeling of exhaustion, mental drain and saturation caused in people by excessive and uninterrupted information overload through the media is, today and more than ever, subject of exploration and analysis. Starting from this point, so current today and so present in my day to day, i feel the need to create, perhaps to put order to a bunch of ideas that interrupt and trample on each other, a visual and sonic atmosphere that reflects all of it. From the artistic inspiration evoked by Net.Art and video art, the goal is to create a short film that addresses the subject from an almost apocalyptic vision, referring to the theoretical and philosophical ideas of thinkers such as Naomi Klein and *The Shock Doctrine* or Guy Debord and his *Society of the Spectacle*, which I find directly related to information overload, fake news or sensationalist headlines that spread panic and distort reality. It's interesting to approach this topic in a visual and artistic way due to its relevance and unprecedented-phenomenon quality that finds its peak in today's society, given technological advances, mass production and its consequent creation of a false need for constant consumption. My intention is to capture, exploring my ability to represent this series of ideas, the feelings that come from this situation through images, sounds, texts and shapes, using techniques that I've already had the opportunity to explore, such as Photoshop and 2D animation, as well as others with which I've never worked in depth before, like 2.5D animation and matte painting, through programs such as After Effects, which I will mainly work with.

Key words

Net.Art; video art; communication media; information overload; short film; mass production; 2.5D animation; matte painting; Photoshop; After Effects

2. Introducción

2.1. Punto de partida

La idea de este proyecto comienza a raíz de mi creciente interés por lo visual, concretamente en el ámbito de la animación y dentro de este campo, por los derivados

de los gráficos 3D y lo que se conoce como gráficos 2.5D. Aunque cuento con tan solo unas pocas referencias visuales -esparcidas en el tiempo y algo borrosas en mi memoria-, estas han sido siempre impactantes y han logrado generar en mí la curiosidad por las posibilidades de lo artístico dentro de la animación que traspasa los límites de lo convencional.

Hace relativamente pocos años que la animación 3D es utilizada en el sector audiovisual; se expande y evoluciona con cada paso tecnológico y son muchas sus posibilidades de uso y aplicación. Pero mi interés viene generalmente de la mano de una narrativa que se aleja de los convencionalismos; de las películas comerciales que acostumbramos a ver siendo éxitos en taquilla o del abundante uso de la técnica, ya casi por defecto en muchos casos, con el propósito de demostrar increíbles habilidades técnicas dignas de admirar. La narrativa que realmente capta mi interés es aquella que se fusiona con su traducción visual, estando al servicio de esta y viceversa; aquella que explora la capacidad y maneras de expresar visualmente una sensación o una emoción; un concepto, una teoría, una realidad... y a su vez genera dudas, provoca el cuestionamiento de aquello que acabas de ver, rozando la incomodidad; el no saber exactamente qué estás observando pero que, de alguna manera, llega hasta tí y no te deja indiferente.

Aunque hable de la animación 3D y 2.5D, ambos de carácter visual, cabe mencionar también la monumental importancia del audio, ya que es parte fundamental en la creación de atmósferas y forma parte del proceso de evocar aquellas sensaciones que se quieren transmitir al espectador, sobre todo en las narrativas a las que hago alusión; aquellas que no son del todo claras y concisas en su exposición; aquellas que son ambiguas y a generan incertidumbre. Necesitan del poder del audio, desde música hasta efectos sonoros; todo aquello que entra por nuestro sentido auditivo y nos ayuda a comprender qué es lo que se quiere expresar, colaborando en la composición de la creación.

2.2. Motivación para la realización del proyecto

La idea de abordar mi trabajo de fin de grado desde una modalidad práctica fue algo que no tuve que pensar dos veces, así como mi propósito de que estuviese relacionado con la música y la animación. Mientras que la pasión por la música y el sonido ha formado parte de mí desde que tengo uso de razón, descubrí mi atracción por la animación recientemente, mientras cursaba su asignatura en tercer curso de este grado. Desde ese momento, siempre que he tenido la posibilidad de crear un proyecto audiovisual, he aprovechado la libertad que se me brindaba para elegir la animación como modo de expresión, así que no fue ninguna sorpresa acabar escogiendo este enfoque a la hora de elegir la forma del trabajo.

Pasando por un largo proceso de tránsito entre varias ideas vagas sobre lo que podría tratar mi trabajo- llegué a la conclusión de que no era capaz de concentrarme o buscar la suficiente información; me encontré mentalmente saturada. Fue así como obtuve el tema del proyecto: mi incapacidad para decidir y la excesiva acumulación de ideas que no conseguía ver del todo claras en mi cabeza, me llevó a reflexionar sobre sí el cómo me estaba sintiendo estaba directamente influido por el bombardeo de información al que me estaba sometiendo, pasiva y activamente, así como la cantidad de fuentes y estímulos que dificultaban mi capacidad de pensar con claridad y concretarme. Comencé a ser consciente del ritmo frenético y sin pausa al que estamos sometidas las personas en las sociedades desarrolladas en la actualidad. Sentí esa sobrecarga de noticias, datos, novedades... como no la había sentido en otro momento. Supe así que claramente tenía que tratar todo ello en el trabajo. Y qué mejor forma de hacerlo si no es mediante algo que estaba captando tanto mi atención: el videoarte, la animación y el

2.5D.

A partir de esta decisión, comienzo a estudiar el mundo visual del Net.Art, así como las ideas y premisas que conlleva su realización. El primer material perteneciente a este campo con el que tengo contacto es el libro de Reena Jana y Mark Tribe, '*Arte y nuevas tecnologías*', en el cual se contempla el arte en internet y las páginas web emergentes en la década de los años noventa como un movimiento histórico y artístico concreto. En él encuentro diversas referencias, pertenecientes al campo del Net.Art, que comienzan a

abrirme las puertas de un mundo que se expande sin límites y encuentra su máximo auge durante esos años. Es así como llego hasta el trabajo por el cual me siento sin duda alguna más inspirada para iniciar la realización de un producto audiovisual de características semejantes: Olia Lialina y su “*My Boyfriend Came Back From War*” es el proyecto que más capta mi interés. Encuentro una originalidad y un modo de plantear una narrativa que no había visto antes; mediante el uso de textos interactivos, aleatoriedad e imágenes que pueden parecer inconexas entre sí pero que en realidad guardan relación, la artista consigue crear una atmósfera en la cual narra una historia a la par que genera intranquilidad, característica que he encontrado presente en la mayoría de proyectos Net.Art.

El videoarte juega también un importante papel en el proceso de inspiración visual para el proyecto. Mamando tanto de fuentes audiovisuales como de ensayos, teorías y algunos escritos, voy recopilando una serie de conocimientos que me servirán para, más adelante, contar con unas bases que contribuirán al desarrollo de la representación audiovisual.

He de mencionar otro trabajo que llamó particularmente mi atención en el proceso de investigación visual: el proyecto ‘*The Maul*’, del diseñador, artista multidisciplinar y diseñador de videojuegos, Gareth Wrighton. Él lo describe como “un tráiler de un videojuego que no existe”. Wrighton crea una especie de mundo virtual postapocalíptico; combina imágenes distópicas, personajes extraños y entornos, fusionando elementos del mundo real con componentes fantásticos e inquietantes. Hace uso de la música -combinada con efectos de sonido- para generar un ritmo y una narrativa que, fusionadas con todo lo que el espectador está viendo, consigue organizar un ambiente único y extraño; te repele y te atrae a la vez. Esta pieza audiovisual logra crear el efecto que aspiro a crear con mi trabajo. Las técnicas visuales de las cuales Wrighton hace uso son el 3D y el 2.5D.

El objetivo final que pretendo conseguir es la realización de una pieza audiovisual que me permita explorar técnica y artísticamente las posibilidades de representación del tema escogido por medio de programas de edición de vídeo, principalmente utilizando After Effects. Será así la primera vez que me sumerjo de lleno en el proceso de ensayo y error en un soporte con el que nunca antes he trabajado, con el fin de aportar una

representación más al amplio mundo de la animación, el videoarte y del 2.5D, explorando mis capacidades como creadora principiante de contenido audiovisual.

3. Objetivos

1. Estudiar la historia y los antecedentes del Net.Art y el videoarte, así como su estado en el presente y su futuro, para el desarrollo de una pieza artística.
2. Lograr plasmar una serie de ideas teóricas y filosóficas en un producto audiovisual propio.
3. Conseguir una original ejecución artística, coherente con los objetivos propios del proyecto y con la investigación realizada en su marco.
4. Desarrollar mi aprendizaje y mis habilidades técnicas mediante el uso de softwares y programas de edición audiovisual, con los cuales nunca antes había tenido la oportunidad de trabajar, para realizar el proyecto.
5. Establecer unas conclusiones parciales y generales una vez llevado a cabo el proyecto.

4. Metodología

Se podría calificar la metodología de la cual voy a hacer uso durante el desarrollo del proyecto como deductiva: aquella que parte de algo general para obtener algo concreto. En mi caso, estoy haciendo uso de principios generales. Estos son, desde sensaciones subjetivas, emociones personales y reacciones al panorama general que es la era de la sobreinformación, hasta ensayos, informes y documentales que recogen teorías, datos objetivos y reflexiones filosóficas al respecto. Recopilo también referencias visuales -que no tienen porqué tener que ver con el tema escogido para mi trabajo- que me servirán posteriormente para elaborar algo concreto, en este caso la pieza audiovisual.

El método deductivo se nutre de principios generales para llegar a una conclusión específica; establece conclusiones a partir de generalizaciones y el resultado final está incluido en las premisas, lo cual es directamente aplicable al caso de este proyecto. La resolución audiovisual que obtenga una vez terminada la pieza, deberá adecuarse a las premisas y objetivos que establezco en un primer momento.

4.1. Investigación de contenido bibliográfico

4.1.1. Contenido bibliográfico

Este método requiere una parte de investigación en la cual se acumula conocimiento sobre el tema a abordar, así como una parte práctica, vital e imprescindible para elaborar el producto final: la pieza audiovisual.

Por ello, pese a no tratarse de un proyecto teórico o de investigación, sino uno práctico y creativo, encuentro crucial comenzar por un análisis de contenidos, revisiones bibliográficas y comparaciones de textos, escritos y ensayos. Recorro en un primer lugar a la investigación sobre las premisas del Net.Art, basado en la producción artística interactiva para internet y soportes digitales, iniciada por un conjunto de creadores de origen europeo que comienzan a introducir unas prácticas artísticas concretas ligadas a la estética, el diálogo y la comunicación en la década de los noventa, momento clave en el desarrollo de la World Wide Web.

A medida que indago en la teoría del movimiento, comienzo a encontrar diversos artistas -pioneros en el campo en cuestión- que sentaron bases necesarias para entender la finalidad y el contenido, tanto visual como teórico, del Net.Art y el Videoarte. De este modo, pongo en marcha un proceso de recopilación de escritos y textos, comparándolos entre sí e intentando expresar de todos ellos aquellas ideas que voy a encontrar útiles y aplicables a la hora de realizar la parte práctica del proyecto. Gran parte del conocimiento e información recogida es extraída del libro *Arte y Nuevas Tecnologías*, por Mark Tribe y Reena Jana. En él encuentro una explicación de los antecedentes y las raíces conceptuales del Net.Art y el Videoarte, así como sus artífices y sus obras más relevantes. De esta manera descubro a artistas como Mary Flanagan, Shu Lea Cheang y Olia Lialina, siendo esta última una de las fundadoras del movimiento y creadora de una

de las obras más emblemáticas del campo: *My Boyfriend Came Back From War*, que -como he mencionado anteriormente- es un referente visual y conceptual crucial en el desarrollo de este trabajo.

Toda la investigación teórica -salvo el libro mencionado- ha sido llevada a cabo mediante fuentes de internet. Artículos que contienen entrevistas a los nombres más relevantes del Net.Art y el videoarte, -como *NET.ART; La primera vida del Net Art: UBERMORGEN, JODI, Vuk Cosic, Olia Lialina*, por Domenico Quaranta- han sido decisivos para llevar a cabo una recopilación de puntos de vista pertinentes y fundamentales para un mayor entendimiento del movimiento.

En el proceso de investigación teórica, recorro a una fuente bibliográfica clave: *La Sociedad del Espectáculo*, publicado en 1967 por el filósofo, escritor, cineasta y teórico político Guy Debord, que -reinterpretando el trabajo de Karl Marx- trata el desarrollo de la sociedad moderna y su papel de “mera representación”; el espectáculo como sociedad que prioriza el intercambio de imágenes por encima de las relaciones entre personas, quedando en un segundo y alejado plano toda actividad auténtica y real. En estos escritos encuentro unas bases ideológicas y teóricas para respaldar el cúmulo de ideas que giran entorno al concepto de la sobreinformación y su relación con los medios de comunicación -así como el efecto que tiene en las personas en la sociedad actual- las cuales no llegué a concretar totalmente hasta la lectura del libro.

Cabe mencionar una fuente de teorías e ideas que considero están muy relacionadas con uno de los aspectos que el tema del trabajo engloba: el agotamiento emocional y la saturación; la sensación de entumecimiento al haber recibido -o al estar constantemente en el proceso de recibir- una exhaustiva cantidad de información en un periodo de tiempo muy reducido. Se trata del documental -basado en el libro- de la escritora, activista y periodista Naomi Klein, *La Doctrina del Shock*. En él, la autora plantea cómo ciertas políticas agresivas de libre mercado se impusieron en ciertos países y situaciones concretas, en las cuales una catástrofe -económica, política, social, natural o militar- imposibilitaba la participación activa de la ciudadanía. A ésta, en un total estado de shock, no le queda otra que aceptar cualquier solución al desastre, abriéndose así el paso a una serie de políticas no deseadas, injustas y arrolladoras. En general, la idea de la crítica a la globalización y al capitalismo y el enfoque que Klein ofrece me parece está

relacionado con el punto de vista desde el cual planteo la temática de la pieza audiovisual a realizar. Una sensación de entumecimiento; la incapacidad para pensar con claridad y la absorción de toda información sin filtro alguno.

Por último, en el proceso de investigación teórica abarco también la búsqueda de información sobre el término Infoxicación, utilizado para definir la sobrecarga de información que te impide profundizar, analizar y retener ciertos temas. Dado a la obvia pertinencia de este concepto en el contexto de este trabajo, dedico unos párrafos a explicar, apoyándome en varias fuentes, el origen del término y de qué maneras afecta a los usuarios que lo padecen.

4.1.2. Contenido visual

La investigación de fuentes no solo bibliográficas o de contenido teórico, sino visuales y abstractas, es crucial para un buen desarrollo del proyecto. Para llevar esto a cabo, consumo no solo el contenido de importantes artistas -ya reconocidos en el campo del Net.Art o del videoarte- sino que también comienzo a indagar en redes sociales como Instagram, la cual puede ser el perfecto catálogo para que un artista exponga sus creaciones. Es mediante este método de investigación visual como encuentro al anteriormente mencionado artista y diseñador Gareth Wrighton. Comienzo a almacenar todo aquel contenido que capta mi atención por estar, de alguna manera, relacionado con la estética que quiero lograr capturar en la pieza audiovisual, lo cual me ayudará durante el proceso de creación de la pieza, ya que me topo constantemente con diferentes creadores y artistas que desarrollan sus obras haciendo uso de las técnicas de la animación 2D, el 2.5D y 3D.

4.1.3. Enfoque técnico y artístico: medios con los que llevar a cabo el desarrollo práctico del proyecto

En cuanto al cómo y dónde desarrollaré la pieza audiovisual, es vital el uso de programas y plataformas que puedan estar al servicio de la idea visual y estética.

En los objetivos que me propongo haber conseguido una vez finalizado el trabajo, hago mención a no haber tenido la oportunidad de explorar ciertos softwares y programas de edición audiovisual, de los cuales tendré que hacer uso para la creación de la pieza, siendo After Effects uno de ellos. Se trata de un programa -basado en la edición con línea de tiempo- con el cual se compone y se crea; desde gráficos en movimiento hasta efectos especiales, su principal modo de uso está basado en la superposición de capas. Con él pretendo llevar a cabo el uso de la técnica 2.5D. Al no tener ninguna noción previa a la hora de utilizar After Effects, me basaré en el método heurístico de prueba y error, haciendo uso de diferentes alternativas hasta lograr una correcta ejecución de la pieza audiovisual.

Photoshop es otro programa crucial en la consolidación del universo visual y estético de la pieza. Haré uso de él en el proceso de creación y edición de las capas que posteriormente combinaré y montaré en After Effects. Estas capas estarán compuestas por diversos elementos: imágenes de libre uso extraídas de fuentes de internet, fotografías y creaciones gráficas propias... y serán todas ellas las que conformarán el entorno visual al cual más adelante dotaré de movimiento.

La atmósfera sonora que complete y afiance la pieza será creada haciendo uso del programa Logic Pro X. Se trata de una aplicación de software -basada en la edición de audio por pistas- la cual proporciona infinidad de instrumentos, así como la posibilidad de grabar audio y sonidos propios. Incluye diversas opciones de edición del sonido, entre ellas la ecualización, la distorsión, el delay, los filtros... y un largo etcétera. Este paso será el último en el desarrollo técnico y artístico del proyecto: una vez finalizado el montaje en Adobe Premiere, programa de edición de vídeo, consolidaré el título de “pieza audiovisual” poniendo en marcha el proceso de composición musical y sonora. Logic Pro X ofrece la opción de editar la música en tiempo real, con lo cual le iré dando cuerpo a la par que observo la pieza visual para una mayor adecuación sonora a lo que transcurre en la pantalla, en lugar de realizar ambos procesos de manera independiente, corriendo el riesgo de que no cuadren al juntarlos.

4.1.4. Elaboración de un cronograma



ACTOS	ESCENAS	PROGRAMA	ELEMENTOS
PRINCIPAL	Carretera	After Effects	Coches, carretera, desierto, cielo, gigante, pantalla
	Público quieto de frente close up	After Effects	Capas de personas
	Hombre corriendo de frente	Photoshop	GIF personaje, pop ups, escenario desaparece
	Parado en precipicio	After Effects	Base, personaje, fondo
	Precipicio + Público	After Effects	Personaje arriba, público abajo, móviles, precipicio
	Caída	After Effects	Personaje cayendo, precipicio, cielo
NUDO	Primer plano en suelo y abre ojos	Maya	Personaje en maya enlace
	Cámara a la nariz	Maya	Personaje en maya enlace
	Túnel	After Effects	Recortes que forman el tubo
	Final del túnel - pantallas	After Effects	Pantallas y grabaciones instagram
	Bloqueo y pantalla en negro	After Effects	
DESENLACE	Jaula que cuelga del cielo con el personaje dentro	Photoshop y After	Personaje, jaula, cadena, fondo negro

4.2. Investigación teórica y referentes

La investigación necesaria para la realización del proyecto abarca diversas fuentes, de las cuales extraigo tanto contenido teórico, conceptual y visual, como grandes referentes que marcan un antes y un después en el proceso de documentación.

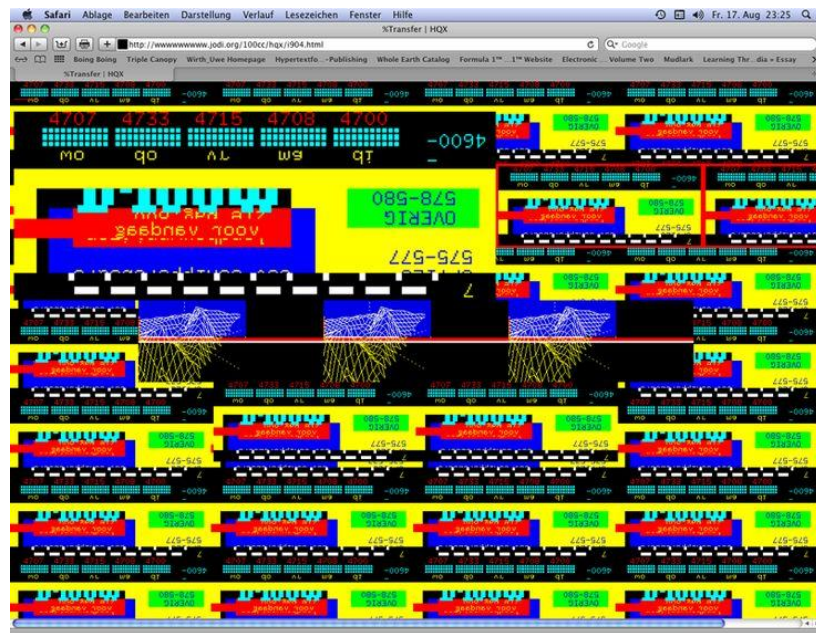
4.2.1. Arte y Nuevas Tecnologías: el Net.Art y el videoarte

4.2.1.1. Net Art

La investigación y el estudio previo a la elaboración de la pieza audiovisual comenzó por la lectura del libro *Arte y Nuevas Tecnologías* (Tribe y Jana, 2006). Sin más expectativa que el encuentro de alguna inspiración visual o conceptual para el enfoque de mi proyecto, en el escrito descubro uno de los géneros que más representan el movimiento artístico internacional que es el arte de los nuevos medios: el Net.Art. El libro explora el arte en la era de la distribución digital, desde sus antecedentes históricos y artísticos hasta sus comienzos y su desarrollo.

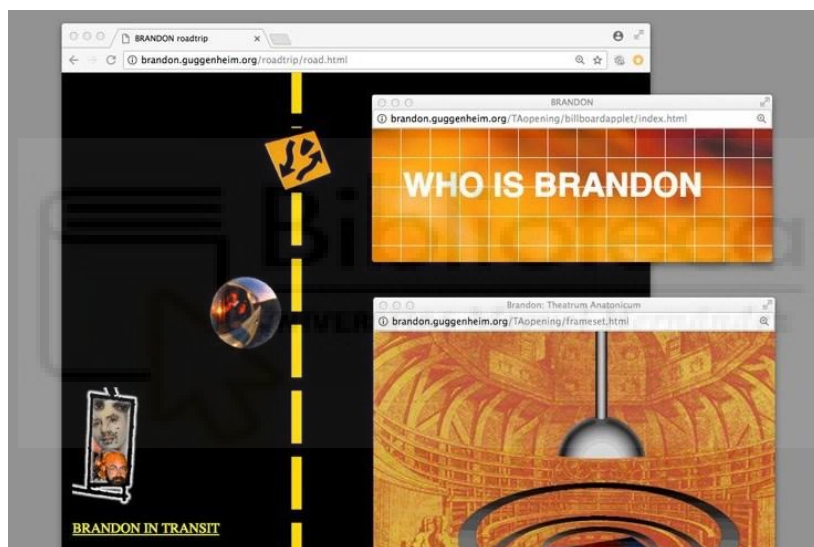
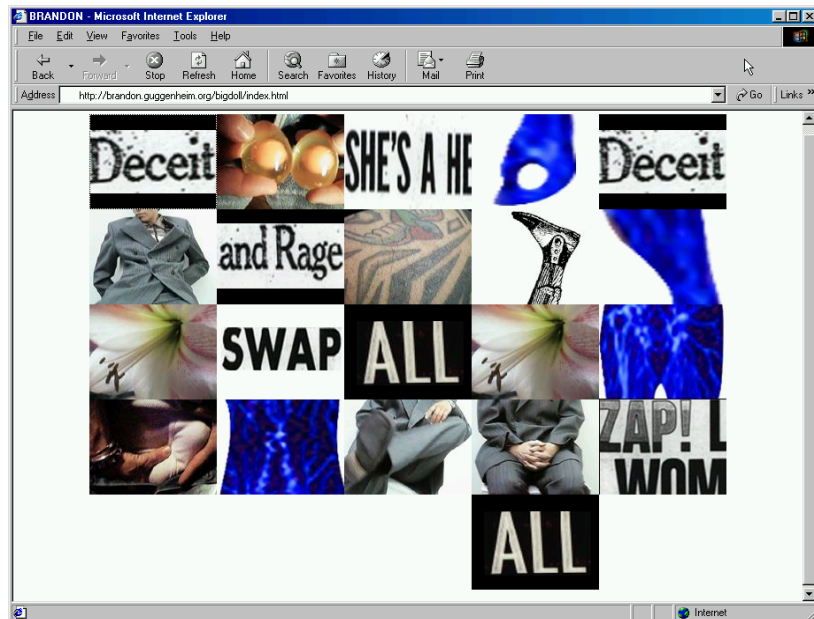
En 1993, los artistas Joan Heemskerk y Dirk Paesmans crean *jodi.org*, una página web con un enfoque puramente artístico que presentaba una serie de combinaciones de imágenes parpadeantes y textos descompuestos. El objetivo de este “lugar” de Internet era lograr su deconstrucción; la alteración de su lenguaje visual normativo. La lectura remarca cómo esta idea de descomponer y reinventar lo establecido se ha repetido numerosas veces a lo largo de la historia y cómo en el caso del arte de los nuevos medios se pueden encontrar claras raíces en el estilo dadaísta del siglo XX: la experimentación con técnicas radicales y novedosas, haciendo uso de la ironía y el absurdo.

«Del mismo modo que el dadaísmo fue en parte una reacción a la industrialización de la guerra y la reproducción mecánica de textos e imágenes, el arte de los nuevos medios puede entenderse como una respuesta a la revolución de las tecnologías de la información y la digitalización de diversos modelos culturales».

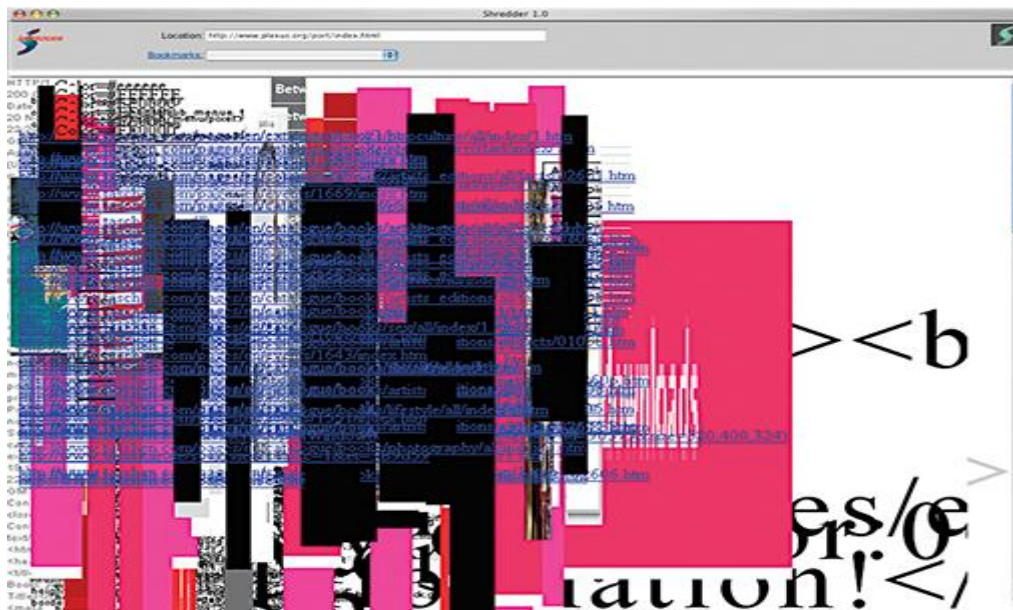


En *jodi.org*, ambos artistas hicieron uso de la mezcla de elementos ya existentes en internet, como fotografías o textos de revistas y periódicos. Esta idea de utilizar componentes gráficos extraídos de internet comienza a calar en la concepción estética que poco a poco voy construyendo en mi cabeza para la pieza audiovisual. Técnicas como el fotomontaje, el collage y la representación aleatoria y desorganizada -casi performática- comienzan a poner luz en la temática visual del proyecto.

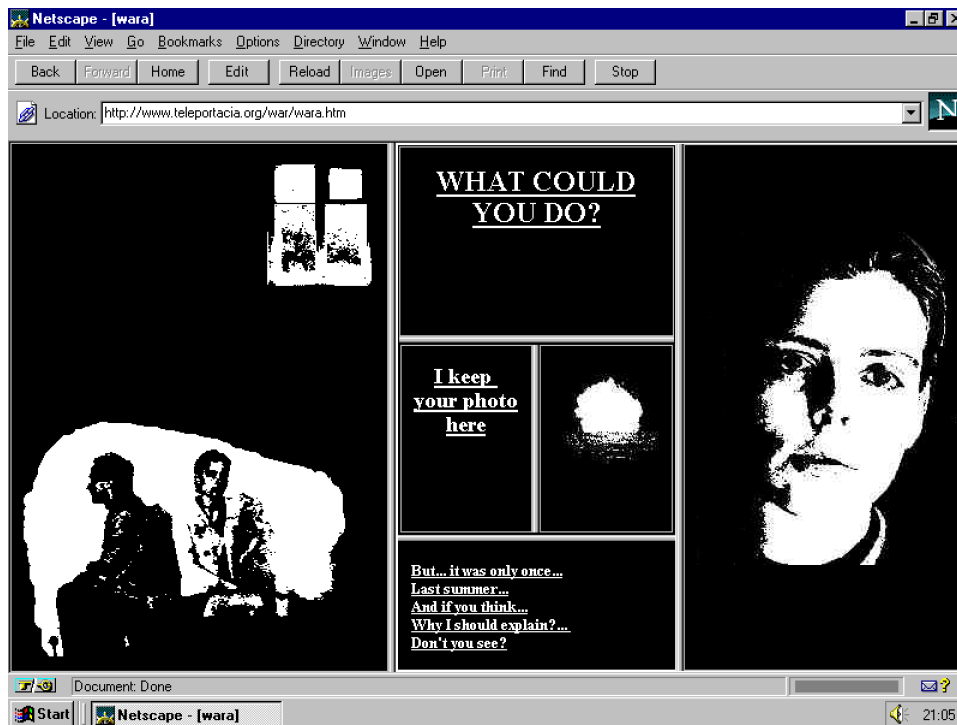
El libro compara los collages de Roaul Hausmann y Hannah Höch con aquella emergente creación de obras que conseguían crear yuxtaposiciones de imágenes y textos como *Branon*, de Shu Lea Cheang: mediante imágenes, textos y links que redirigen al receptor a ventanas emergentes, esta obra narra la historia del trágico asesinato de un hombre transgénero llamado Brandon Teena. Referente en el movimiento Net.Art, la pieza es sin duda otro modelo visual que tomo como importante referencia en la construcción conceptual y estética de mi proyecto.



La lectura explica cómo la consecuencia de la aparición de una escena artística global, el progreso tecnológico e informativo y las nuevas tecnologías fueron el germen que provocó el creciente interés de múltiples artistas de diversas disciplinas por investigar el arte de los nuevos medios y narra cómo el pintor Mark Napier, «...que de día trabajaba como programador de bases de datos para empresas financieras de Wall Street, dio muestras de su sensibilidad compositiva y de su interés por el color en obras pioneras creadas en el entorno de internet como *Shredder 1.0*». Encuentro así otra referencia visual y conceptual por lo siguiente: por una parte, la obra mencionada acumula sitios webs ya existentes y crea con ellos deconstrucciones abstractas que llenan la pantalla y transmiten una sensación de confusión y agobio y es a raíz de esto cuando comienzo a plantearme la opción de abordar la temática de la saturación por sobreinformación.



Mencionada anteriormente, Olia Lialina y su obra *My Boyfriend Came Back From War* encuentran mi mirada gracias a esta lectura y se convierten en la pieza clave en la idea que trato de concretar. El elemento interactivo que posee la creación de Olia Lialina, en el cual el espectador pulsa iconos en la pantalla que desvelan imágenes, textos y partes de un diálogo, para que la historia se vaya desarrollando, ha sido algo que he tenido que descartar, ya que mi planteamiento se basa en la realización de un vídeo no interactivo, sin embargo, *My Boyfriend Came Back From War* ha sido sin duda alguna la más influyente de las obras Net.Art que he descubierto en el proceso de investigación del movimiento. En su obra más reconocida -una de las más citadas en el campo del Net.Art europeo- Lialina escoge el camino de la participación del público para que la historia narrada en la obra pueda ir desenvolviéndose y juega también con el elemento de la libre interpretación.



«Cada uno de los espectadores aprecia la obra de manera distinta, en función de las decisiones que toma al interactuar con ella. En *My Boyfriend Came Back From War* (...) el visitante debe hacer clic en una serie de marcos de una página web para visualizar imágenes y fragmentos de texto. Si bien los elementos de la historia no cambian nunca, el desarrollo de esta queda subordinado a las acciones de cada visitante».

Lialina cuenta la historia de dos amantes que, al reencontrarse tras un conflicto armado, establecen un diálogo que se representa en fragmentos desordenados, creando así varios hilos conductores de la narración y simulando «la enorme dificultad que tiene la pareja para restablecer la comunicación». El visor de arte en la red *NETscope*, describe así la pieza: «...más que a una historia se parece a un monólogo y esto refuerza la sensación de soledad. Un monólogo que parece jugar con la tensión entre la confesión pública y la experiencia privada».

4.2.1.2. Videoarte

Sobre el videoarte, los autores del libro explican:

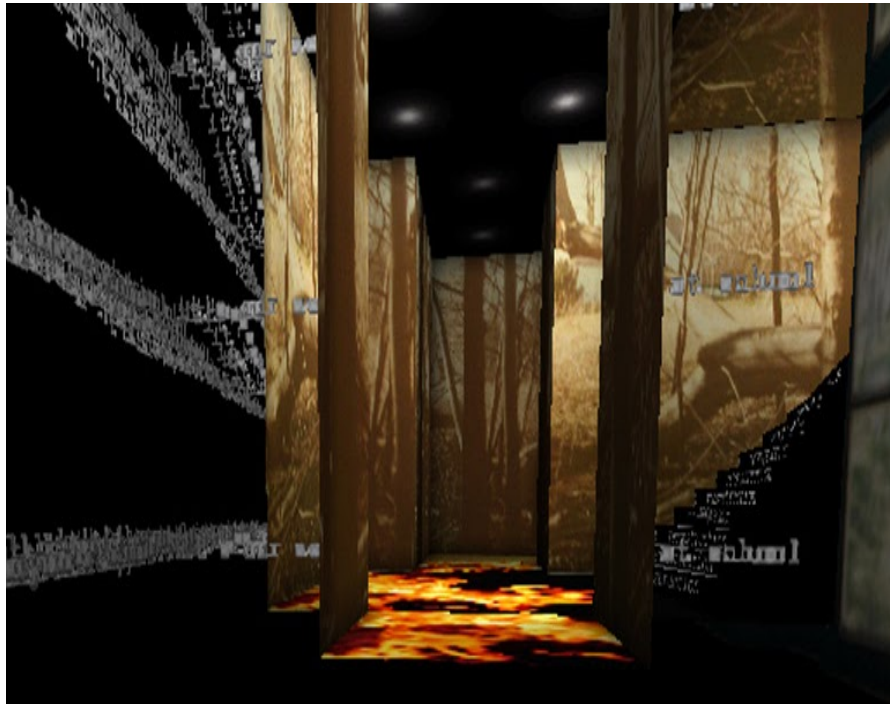
«...la aparición de los primeros navegadores de Internet catalizó el nacimiento del arte de los nuevos medios como movimiento. Sus integrantes vieron en Internet lo que sus predecesores descubrieron en la cámara de vídeo: una herramienta artística accesible con la que explorar la relación cambiante entre tecnología y cultura».

La relación entre estos dos últimos conceptos es un elemento presente en la base temática y teórica de mi trabajo: cómo la proliferación cultural se ha mimetizado y expandido con el creciente y constante desarrollo tecnológico; de qué manera está esto afectando a la forma que tenemos las personas de absorber información.

El arte de los nuevos medios del cual habla el libro está claramente relacionado con el videoarte de los años 60 y 70, representación artística conformada por vídeo y audio, basado en imágenes en movimiento. Al igual que en el dadaísmo y el Net.Art, el videoarte puede recoger desde grabaciones propias hasta contenido ya creado y almacenado. Es también característica del movimiento la creación piezas escultóricas conceptuales que, por lo general, se caracterizaban por una composición con varios aparatos de televisión en los cuales se visualizan imágenes y sonido. Un artista pionero referencia del videoarte es Vito Acconci, diseñador, paisajista y performer. Interesado por el tratamiento del espacio y las opciones de movimiento que tenemos las personas en él, Acconci me ayuda a descubrir la importancia que tiene el hecho plantearme la manera en la que tendré que abordar el espacio de la pieza audiovisual. Su instalación *City of Words*, 2010, crea un espacio arquitectónico conformado por textos digitales impresos sobre los elementos que lo conforman, el cual tomo como referente visual.



Sin poder encasillarla en el género del videoarte dado a su carácter interactivo, la obra *[domestic]* de la artista Mary Flanagan encapsula un estilo visual que llama mi atención a la hora de crear un imaginario estético para el video que más adelante crearé. La obra fue otra de las referencias que me ofreció el libro *Arte y Nuevas Tecnologías*. Flanagan hace uso del espacio virtual del videojuego para, desde una perspectiva en primera persona, narrar un recuerdo traumático de su infancia. Haciendo uso del espacio y convirtiéndolo en «un entorno hogareño», la artista crea una experiencia psicológica en la cual el espectador se pasea por un trauma que tuvo lugar en su niñez, representado mediante textos, sonidos e imágenes.



«[domestic] funciona como una instalación dentro del entorno virtual del juego; Flanagan se apropia de Unreal Tournament -motor de juegos desarrollado comercialmente en el que los jugadores, desde la perspectiva del personaje que controlan, se adentran en un entorno tridimensional en el que deben destruir a sus enemigos a medida que exploran un laberíntico conjunto de salas-, del mismo modo

que una instalación convencional hace suyo el espacio de una galería y lo transforma en una obra tridimensional en la que el entorno es arte.».

En ella encuentro el concepto de crear un espacio abstracto repleto de imágenes y fragmentos de texto que ayudan a transmitir la idea o ideas principales del proyecto, el cual el receptor recorre como si se encontrase dentro de ese lugar. En esta obra ubiqué finalmente las imágenes y el enfoque que tenía que darle a mi pieza audiovisual.

Por último, cabe mencionar la pieza de videoarte de más reciente descubrimiento: *The Maul* (Gareth Wrighton, 2020). El artista multidisciplinar retocó y mejoró esta pieza audiovisual, creada como un proyecto de posgrado en 2016, utilizándola cuatro años más tarde como proyecto para presentar su propia línea de ropa, derivando en su presentación en el *Gucci Fest*. Wrighton plantea el trailer o introducción de un videojuego hipotético, en el cual se representa una visión postapocalíptica de los hábitos de consumo masivos y compulsivos.





El autor crea, mediante una confusa atmósfera visual y sonora, un mundo virtual original y cautivador, ejecutado mediante técnicas como el 3D y el 2.5D y haciendo uso de una narrativa que roza el humor oscuro. El planteamiento de un aspecto nocivo y presente en muchas sociedades que el autor utiliza es el mismo planteamiento al cual aspiro a poder representar en la pieza audiovisual.

4.2.2. Naomi Klein y *La Doctrina del Shock*

Otro importante paso en el proceso de investigación fue el momento de visitar el documental *La Doctrina del Shock* (2009), basado en el libro homónimo de Naomi Klein. Habiendo visto este audiovisual años atrás, a la hora de recopilar teorías de pensamiento e información para este proyecto pensé en la clara relación que hay entre la temática -y el enfoque desde el cual Klein la aborda- del documental y la escogida para mi trabajo, por lo que era requerida una revisión analítica del largometraje.

En el documental, Naomi Klein narra cómo en los Estados Unidos de los años 50 se pusieron en marcha una serie de reuniones e investigaciones -financiadas por el ejército- en las cuales se discutía el aislamiento sensorial en las personas como elemento que anula la capacidad crítica y nubla la mente. Este concepto ya es algo pertinente y

directamente relacionable con la postura desde la cual abordo la temática del proyecto: el aislamiento sensorial del que habla Klein se puede extrapolar a esa sensación de estar tan saturados por la llegada constante de información desde todos los medios, ya sea la televisión, la radio, la publicidad, las redes sociales... que se acaba creando una especie de inmunidad a todo ello. Un claro ejemplo de esto podrían ser fácilmente los anuncios y noticias -que ya no son tan noticia- sobre personas en posiciones desfavorecidas, estando sus vidas perjudicadas por el hambre, la miseria y la pobreza. Nos hemos llegado a acostumbrar a recibir este tipo de información porque ya no es algo novedoso; porque se trata de manera lejana y ajena; porque es algo que “nos viene grande”. Se ha normalizado por completo: vemos información sobre todo ello en páginas web; antes de reproducirse un vídeo de YouTube vemos a una niña pidiendo ayuda, un campo de refugiados que han huído de una guerra en sus países o un hospital precario repleto de niños moribundos, pero hemos consumido ese tipo de noticias de una manera tan masificada durante un periodo de tiempo tan largo -tanto que aun haciendo memoria no llegaríamos a recordar cuándo comenzó- que de repente nos encontramos en una situación en la cual nos preguntamos en qué momento nos volvimos casi insensibles a ese tipo de asuntos.

Siguiendo con la narración del documental, el psiquiatra Ewen Cameron decidió entonces comenzar una serie de investigaciones en sus pacientes de psiquiatría, las cuales se centraban en borrar la mente del sujeto, dejándola en blanco para reprogramarlo a base de electroshock, curas de sueño y repetición de mensajes grabados. Es fácil relacionar este método con el momento por el que estamos pasando en cuanto a absorción de datos e información: dejar la mente del sujeto en blanco es equiparable a la sensación que se produce en las personas que llegan a un punto de saturación máxima; reprogramar el cerebro de los pacientes a base de la implantación de nuevos mensajes e ideas es un concepto totalmente vigente en la era postmoderna digital. La distribución y exposición masificada de todo tipo de información ha tomado un rumbo peligroso, como bien expone Silvia Hernando en el artículo de El País, *'Net art': el arte al que el tiempo dio la razón*:

«...si en sus orígenes la Red prometía ser un remanso de libertad de un planeta crecientemente constreñido, lo que ha acabado por desarrollarse es más bien un espacio dominado por las mastodónticas corporaciones que abanderan el

neoliberalismo, empresas multimillonarias erigidas en adalides de la vigilancia y el control masivos».

Este artículo recoge también una cita que guarda relación con el asunto, de la artista Olia Lialina -figura importante a la cual hago mención de manera constante- en la cual expresa que «...el futuro de esta corriente [el Net.Art] se encuentra en manos de los artistas que no permitan que los gigantes de Internet manipulen secreta y silenciosamente los espacios en línea».

El documental explica y razona, mediante estos hitos históricos, que un ser humano desestabilizado y aturdido tras atravesar una gran crisis o un periodo de shock se convierte en un ser humano más manejable, sumiso y, en consecuencia, indiferente ante ciertos cambios.

Este proceso forma parte de la base teórica del enfoque escogido en el proyecto. La saturación emocional, el agotamiento, el desgaste y la sensación de estar aturdido a causa del excesivo y constante bombardeo de información de todo tipo: verídica o falsa; contrastada y objetiva o subjetiva y manipulada... haciendo cada vez más difícil la capacidad de juzgar y tener sentido crítico; expandiendo la desinformación, el pánico y la distorsión de la realidad.

La abundancia extrema de hyperlinks -vínculos que conectan un documento con otro y que permiten ir de una web a otra en internet tan solo pulsando en ellos- y fuentes de contenido provoca muchas veces la imposibilidad de llegar a una conclusión o dar con lo que el usuario busca; la insatisfacción y la congestión; la dificultad para desconectar de Internet en una sociedad en la que, si no estás ahí, no existes o te pierdes lo que ocurre en el mundo; la importancia del espectáculo por encima de la realidad. La ansiedad que todo esto provoca, mezclada con una sensación de atiborramiento o empacho constante, es un problema de graves consecuencias en las sociedades actuales; un problema al que el creciente capitalismo contribuye, apostando por la producción masiva y jugando un papel crucial en el mantenimiento de ese círculo vicioso que solo parece ir a más, dejando a la sociedad cada vez más turbada y confundida.

4.2.3. La Infoxicación

Estas ideas sobre el empacho informativo fueron recogidas en el siguiente artículo académico, el cual encuentro útil para el total entendimiento del asunto: *Innovación Tecnológica - Infoxicación (sobreinformación)* del CPI, Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Telecomunicación.

Sobre la creciente incapacidad para retener o acumular información y conocimientos, el documento expone que «el ‘sabio universal’ de hoy en día, para llegar a ser un científico puntero en varios temas, no sólo debería ser capaz de asimilar 6.000 veces más de información a diario, sino que a esto habría que añadirle los 500 años de conocimiento acumulado desde la época de Leonardo da Vinci». Con esta argumentación se hace alusión al hecho de que hoy en día, dado a la ingente cantidad de nueva información que se produce a diario y su masiva expansión gracias a Internet, es mucho más difícil ser capaz de recopilar el conocimiento necesario sobre una disciplina, materia o tema.

En un apartado se procede a exponer la infoxicación -término acuñado por el físico y experto en comunicación Alfons Cornella que define el exceso de información y el estrés que sufren las personas ante la actual sobrecarga intelectual- como patología del siglo XXI:

«El ensayo “La Sociedad Informatizada: apuntes para una patología de la técnica”, se desarrollan estos conceptos tratando en particular el ruido en la sociedad del conocimiento, el efecto de la información no estructurada o del receptor no preparado para comprender esta información, y de los rendimientos decrecientes de la información, al aumentar el esfuerzo necesario para procesarla y extraer el conocimiento».

Como he argumentado anteriormente, la consecuencia de este recibo constante de información es la saturación. El documento cita a R. S. Wurman en su “Information Anxiety”: «...se consume toda la energía o tiempo disponible, anulando la asignación de esfuerzo para creación o regeneración de conocimiento»

Llegado este punto, puedo recoger las siguientes ideas clave para el desarrollo del proyecto: la sobreexposición a información puede llegar a actuar, de manera paradójica, como fuerza que limita a los receptores a la hora obtener conocimiento relevante, distorsionando y confundiéndolos. La diversidad de fuentes aturde y por lo general nadie está preparado para enfrentarse a la sobreinformación constante sin sentirse saturado, lo cual muchas veces deriva en la errónea descodificación de los mensajes obtenidos. El usuario no posee tiempo de asimilación y se encuentra constantemente en el proceso de recibir, cada vez más rápido.

En la entrevista realizada por Lucía Blasco y publicada en la BBC al escritor estadounidense Nicholas Carr, *“Nos estamos volviendo menos inteligentes, más cerrados de mente e intelectualmente limitados por la tecnología”* el 4 de febrero de 2021, Carr argumenta cómo «nos volvemos tan absortos con la información que nos ofrece el celular que hasta cuando no lo usamos estamos pensando en hacerlo. El uso de la tecnología tiene grandes repercusiones mentales porque nos roba nuestra atención y eso hace que pensemos más deficientemente». Haciendo referencia al asunto de la pérdida de capacidad de concentración por sobreinformación, el escritor opina:

«en términos generales, Internet nos brinda información de una manera que debilita nuestra capacidad para prestar atención (...) nos llega de manera muy fragmentada; muchos pedacitos de información multimedia (sonidos, fotos, imágenes en movimiento, textos) que compiten entre sí, solapándose mutuamente. A esto hay que sumar las muchísimas interrupciones de las alertas y notificaciones. Hemos aprendido a estar constantemente estimulados para recabar pedacitos de información todo el tiempo, pero no nos sentimos estimulados para tomarnos las cosas con calma, para concentrarnos, para estar enfocados en algo, para prestar atención».

4.2.4. Guy Debord y La Sociedad del Espectáculo

Sin duda, la fuente teórica más extensa de la cual hago uso durante el proceso de investigación es la lectura *La Sociedad del Espectáculo* (Debord, 1967). En el libro, Debord recorre el desarrollo de la sociedad moderna, elaborando una tesis sobre la idea de la pérdida y la desaparición de lo que es “vivido directamente”, siendo reemplazado

por su representación: el mundo de la percepción y de las apariencias dentro de la vida social y cómo esta ya no vive por sí misma, sino que se ha convertido en mero espectáculo. «El espectáculo no es una colección de imágenes», explica el autor, «en cambio, es una relación social entre la gente que es mediada por imágenes». Encuentro esta concepción de “intercambio de imágenes” en la vida social, la cual acaba perdiendo su genuinidad, como un concepto relacionado con la premisa que sostiene la idea teórica de este trabajo: cómo el intercambio de contenidos, imágenes e ideas entre personas, al adquirir esa característica de masividad y rapidez, se vuelve algo carente de trascendencia o sentido profundo.

En cuanto a esta última idea, apunto que no me posiciono en el pensamiento que sostiene que todo contenido producido ha de trascender y tener un gran peso filosófico que lo dote con la etiqueta de “contenido válido”: la producción por la producción, al igual que el arte por el arte, puede ser legítimo y útil. La libertad -artística o no artística- pura y desinteresada de creación de contenidos es un bien valioso y no debe ser menospreciado y, en el caso de las sociedades actuales, las múltiples posibilidades de creación, producción y difusión o exposición inmediata que nos brinda el desarrollo es una ventaja frente al elitismo -que sigue existiendo- que hace muy pocas décadas limitaba a una gran mayoría en su capacidad de expresar y crear libremente.

Sin embargo, aclarado este inciso, es el carácter banal y de producción masiva y consumo excesivo que puede llegar a ser perjudicial, con el cual el creciente capitalismo hegemónico dota a toda aquella producción en la cual encuentra un beneficio económico, lo que encuentro directamente relacionado con la idea de saturación, desgaste y cansancio emocional.

Tratando los conceptos de imagen y mercancía en sociedad, Debord explica la función de cada uno y su manera de relacionarse, interceptados por el capitalismo: la imagen, por un lado, viene acompañada de ideas. Si hablamos del contenido que los medios de comunicación ofrecen, la imagen en la publicidad está ligada a ciertos ideales, alcanzables por medio del consumo del producto del cual se está haciendo la publicidad. En palabras de Debord: «...sin duda nuestro tiempo(...) prefiere la imagen a la cosa, la copia al original, la representación a la realidad, la apariencia al ser...».

Publicado en 1967, el trabajo de Debord tiene hoy en día más relevancia que nunca antes: «allí donde el mundo real se transforma en simples imágenes, las simples imágenes se convierten en seres reales, motivaciones eficientes de un comportamiento hipnótico». La satisfacción de una necesidad es la premisa del concepto mercancía. Cuando el capitalismo intercepta ese concepto, ya no es tanto la satisfacción de una necesidad si no la creación de falsas necesidades. A su vez se crea una falsa libertad; el capitalismo masivo te ofrece cuantas opciones puedas imaginar pero realmente esas opciones están limitadas por unas normas que el mercado determina. Esa idea es aplicable al concepto de falsa libertad que creemos tener en una época en la cual disponemos de infinidad de fuentes y contenido gracias a internet.

En un ensayo sobre el libro en cuestión para la Revista Estudiantil de Filosofía, *Cuadrante*, en la Universidad de Antioquia, *Guy Debord: la ideología materializada a partir de La sociedad del espectáculo*, Ana María Toro sintetiza de manera concisa:

«Es así como el espectáculo debe ser entendido como un espectro que permea la vida del ser humano en su totalidad. El espectáculo se presenta como una imagen, la más real de todas, pero una imagen distorsionada acerca de lo que es la vida en conjunto, del otro, de lo que es producir, del tiempo libre, el ocio, el descanso; nos presenta como único un consumo pasivo que no se cuestiona por lo otro. Puede verse entonces que el espectáculo es una forma de unificar a la sociedad y de la eliminación de la diferencia, en tanto somete a los individuos a una misma lógica de producción y consumo capitalistas. En él, el tiempo, el espacio y la libertad se han distorsionado. El tiempo, porque depende de un constante ir y venir; producir para vivir; vivir para producir; producir para consumir. El espacio porque se encuentra apoderado de una lógica publicitaria encaminada a fortalecer el sistema de producción y consumo, y, por último, la libertad, porque si esta se entiende como autodeterminación, es imposible siempre que el individuo esté determinado por las lógicas sociales (mercantiles y económicas); y si se entiende como la no coacción, es precisamente la maquinaria de la que está compuesta el espectáculo la que no lo permite. El espectáculo como mercancía, es el ocultamiento por excelencia de una vida verdaderamente humana».

Esta síntesis encapsula muy bien algunas de las ideas extraídas de las fuentes de investigación para este trabajo: la idea de una sociedad saturada por el exceso de

producción y consumo; el concepto de una sociedad aturdida a merced de unas lógicas sociales y económicas.

Debord apunta cómo el espectáculo es «la afirmación de toda vida humana, es decir social, como simple apariencia» y la manera en la que «no es nada más que el sentido de la práctica total de una formación económico-social, su empleo del tiempo; es el momento histórico que nos contiene». Encuentro la siguiente cita del autor relacionada a la idea que Naomi Klein exponía sobre las sociedades que, aturdidas por un evento traumático, en reacción a ello se vuelven pasivas y pierden la capacidad de decisión: «La actitud que el espectáculo exige por principio es esta aceptación pasiva que en realidad ya ha obtenido gracias a su manera de aparecer sin réplica, gracias a su monopolio de la apariencia». Debord también apunta cómo una característica intrínseca del espectáculo es también la transformación del mundo en imágenes que poco a poco se convierten en seres reales, «motivaciones eficientes de un comportamiento hipnótico». Es entonces cuando estas imágenes se convierten en necesidades hipnóticas que la sociedad aspira a conseguir.

«El espectáculo es la pesadilla de la sociedad moderna encadenada», expone Debord, «que no expresa finalmente más que su deseo de dormir. El espectáculo es el guardián de este sopor». La idea de la sobreexposición de unas imágenes que generan falsas expectativas, necesidades y deseos inalcanzables como “monstruo” indestructible que encuentra la manera de estar presente en todas y cada una de las tareas de la vida social y del cual es prácticamente imposible deshacerse. Esta presencia ha hallado una forma de continuar ejerciendo su poder e influencia, de manera masiva y constante, a través de internet y los medios de comunicación, regenerándose y renovándose con más velocidad que nunca. «El espectáculo es así una actividad especializada que habla por el conjunto de las otras. Es la representación diplomática de la sociedad jerárquica ante sí misma, de donde toda otra palabra es desterrada»: el bloqueo del resto de las cosas; la sombra que el espectáculo ejerce sobre todo lo demás; los medios de comunicación, las *fake news*, el sensacionalismo... tienen poder. Los medios de comunicación son la «manifestación superficial más arrolladora» del espectáculo.

Extraigo también de la lectura de Debord la idea de la alineación del receptor; el concepto de un espectador que poco a poco deja de vivir para dedicarse a la

contemplación del objeto. El autor expresa esa idea así: «más él contempla, menos vive; más acepta reconocerse en las imágenes dominantes de la necesidad, menos comprende su propia existencia y su propio deseo» y habla de cómo la propia actividad y manera de ser del individuo dejan de pertenecerle, «sino que pertenecen a un otro que se los representa».



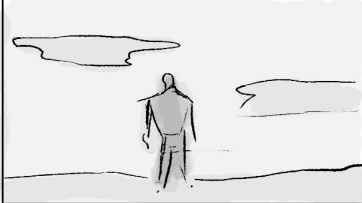

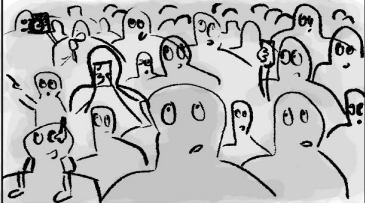

Esta lectura reafirma las ideas preconcebidas con las cuales me adentro en la investigación teórica del trabajo: la lenta desaparición de la identidad por las infinitas versiones y posibilidades de la misma que nos ofrecen los medios de comunicación de masas e Internet; la pérdida de la conciencia y del conocimiento de las propias acciones de cada uno que nos hace preguntarnos si realmente nuestras decisiones nos pertenecen; si realmente poseemos el control de algo en nuestra vida o estamos simplemente siguiendo unos patrones cada vez más cambiantes y diversos, por lo que la sensación de confusión, bloqueo y saturación es cada vez mayor.

5. Resultados y proceso de elaboración del trabajo desarrollado



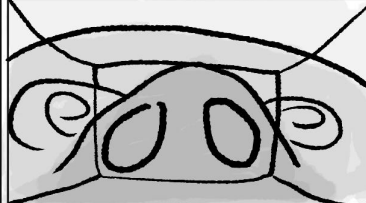



5.1. Preproducción

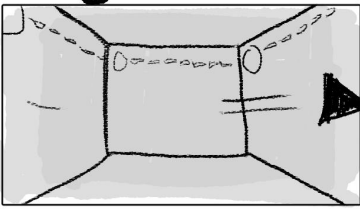
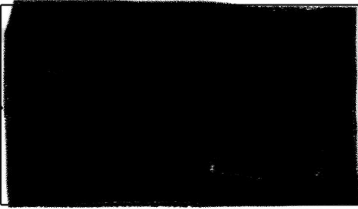
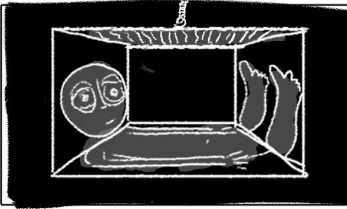
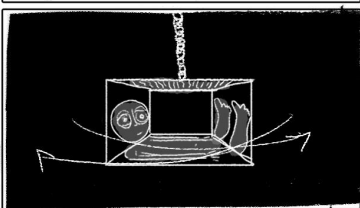
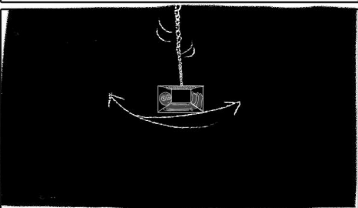

Ya con una estética visual en mente, a la hora de comenzar a darle forma a la historia que narra la pieza me fijo un primer objetivo: elaborar un storyboard que represente las escenas del vídeo. Este es posiblemente uno de los procesos más difíciles de concretar dado a la infinidad de referencias, ideas y posibles enfoques que podría darle a la narrativa visual. Por ello era importante desechar, probar, hacer y rehacer hasta conseguir un resultado que pudiese ser acertado y viable, sobre todo a la hora de producir la pieza en After Effects.

En el storyboard inicial se pueden distinguir tres actos -introducción, nudo y desenlace- concentrados en tres escenas diferentes:

Escena: 1	Escena:	Escena:
		
Un sujeto corre por una carretera llena de coches que van a toda velocidad. Alguno le pita, se apartan y alguno incluso le roza; el sujeto sigue su camino sin inmutarse. Se oye la respiración acelerada del sujeto y un sonido (barullo) indistinguible que le "persigue".	El sujeto sale de la carretera y se dirige hacia un precipicio. Seguimos escuchando su respiración acelerada + la música y el sonido ambiente que representa aquello de lo que huye.	El sujeto llega al borde del precipicio, se pausa unos segundos y...
Escena:	Escena:	Escena:
		
...se arroja al vacío. Lo vemos caer desde la perspectiva de un público que, sin reaccionar, lo observa caer entre murmullos, flashes de cámara y risas.	Plano del público siguiendo con la mirada la caída: unos graban la escena, otros simplemente miran entretenidos... nadie hace nada // (El público es una capa plana)	Pantalla en negro. Sonido del choque del cuerpo contra el suelo y de los espectadores horrorizados (murmullo, sorpresa, cuchicheos)



Escena: 2	Escena:	Escena:
		
Vemos al individuo tendido en el suelo. La cámara se acerca lentamente a él. Vuelve poco a poco el ruido del cual huía antes.	El sujeto abre los ojos de golpe, pero parece no tener vida (autómata). La cámara se acerca...	... y se introduce poco a poco por una de los orificios nasales.
Escena:	Escena:	Escena:
		
El ruido que se oye es cada vez es más fuerte; más molesto. Lentamente se inicia el recorrido por lo que parece ser un túnel repleto de imágenes, sonidos estridentes, datos... no se distinguen realmente los elementos; todo está aglomerado.	En las paredes, techo y suelo se ven imágenes de pantallas de móvil y ordenador en movimiento. A medida que avanza la cámara, la música y el sonido son cada vez más molestos.	Se escucha el sonido, la música, las conversaciones... indistinguibles y que se atropellan mutuamente cuando pasas 'stories' en instagram muy rápido: no te da tiempo a ver cual es el contenido.

<p>Escena: 3</p> 	<p>Escena:</p> 	<p>Escena:</p> 
<p>La pantalla se congela; se satura por la cantidad de datos y la velocidad. La música y el sonido también se saturan (se escucha entrecortado hasta que para de golpe).</p>	<p>Pantalla a negro. El sonido se convierte en un ligero pitido.</p>	<p>En ese mismo fondo negro aparece una especie de caja con un humano dentro (se ve el interior: en un lateral la cabeza, en la base el torso, en otro lateral los pies como un puzle y sin tridimensionalidad: las partes del cuerpo están "proyectadas" en las paredes de la caja). En la parte de arriba de la caja hay un texto en movimiento que se desplaza a velocidad media.</p>
<p>Escena:</p> 	<p>Escena:</p> 	<p>Escena:</p> 
<p>La cámara se aleja lentamente. La "caja" está sujeta por una cadena y se balancea lentamente de un lado a otro</p>	<p>El pitido disminuye hasta que solo se escucha el sonido del balanceo de la caja y el eco del espacio en el que se encuentra</p>	<p>Pantalla en negro. Acaba el video.</p>

Es importante plasmar de manera visual una serie de ideas que reflejan la información que voy absorbiendo en el proceso de investigación; sin ser demasiado explícita pero elaborando una narrativa con elementos visuales que representan la premisa del proyecto. Una vez puesta en marcha la parte de creación del vídeo, son llevados a cabo algunos cambios con respecto al storyboard. La pieza audiovisual responde a la línea general de este pero hay algunas variaciones, tanto en el orden de algunas escenas como en las imágenes de las viñetas.

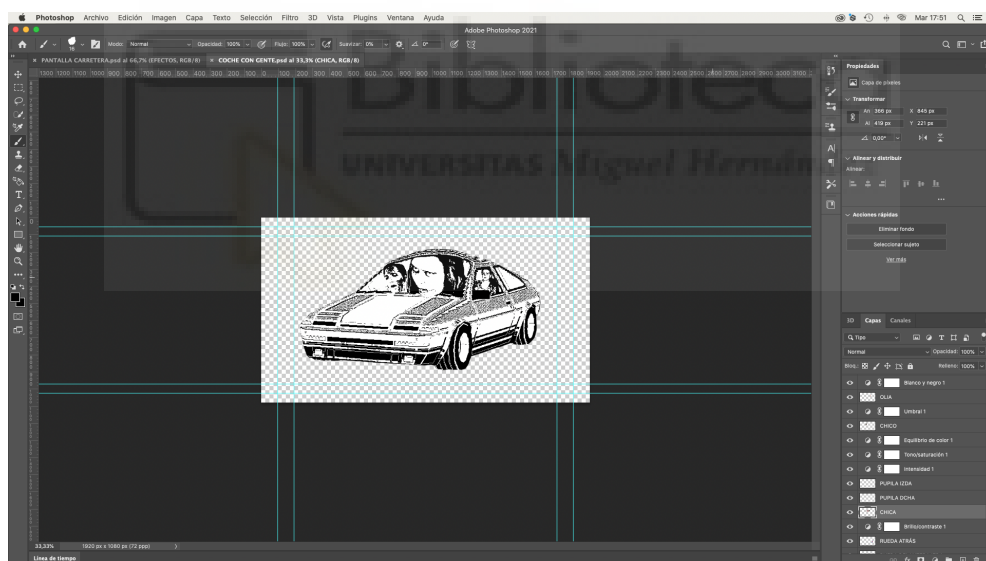
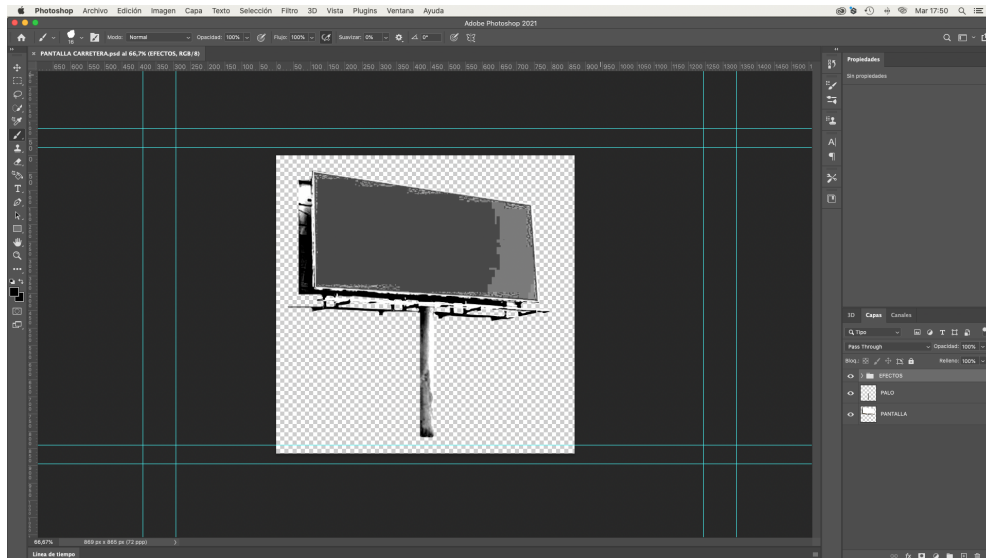
5.2. Producción

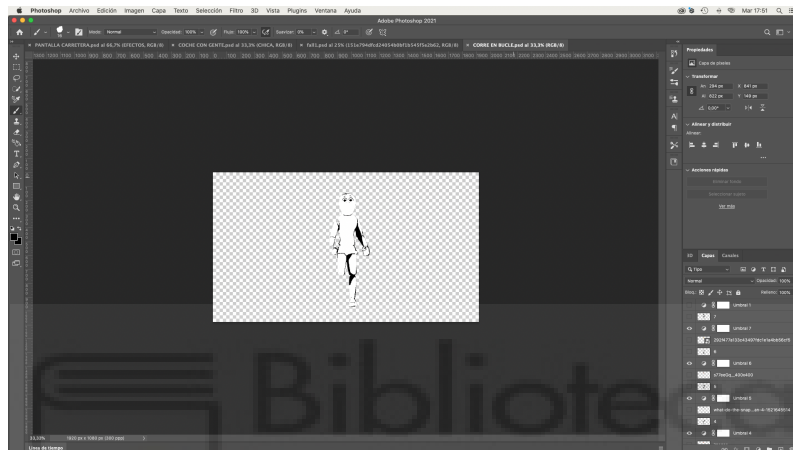
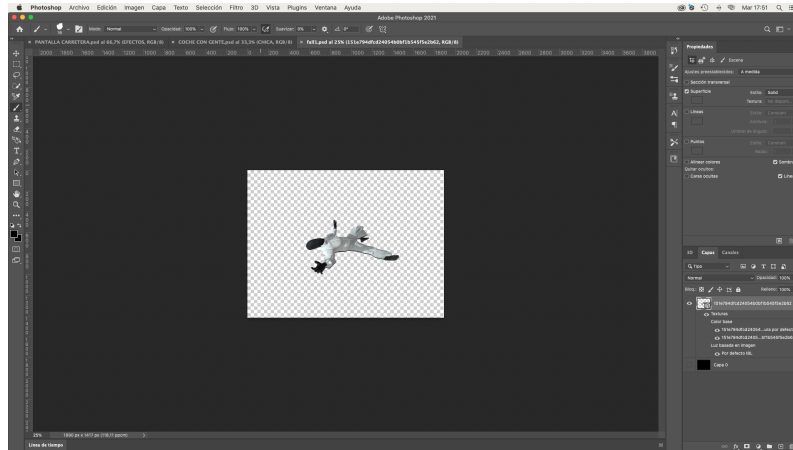
5.2.1. Visuales en Photoshop y After Effects

A continuación, explicaré el proceso de producción de la pieza audiovisual mediante capturas de pantalla, mostrando los pasos, así como los programas utilizados para llevarlos a cabo.

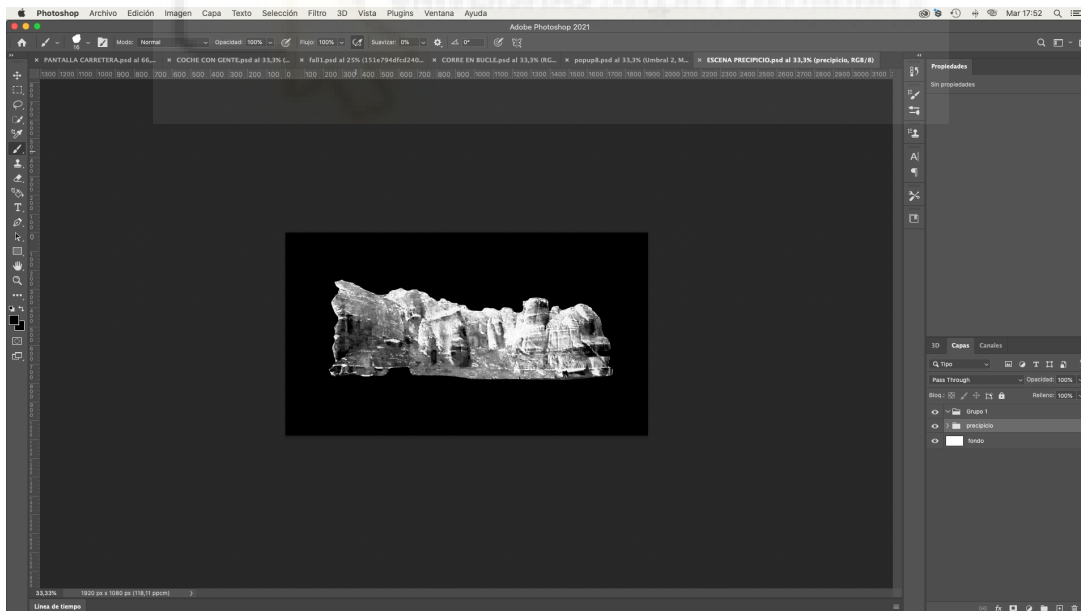
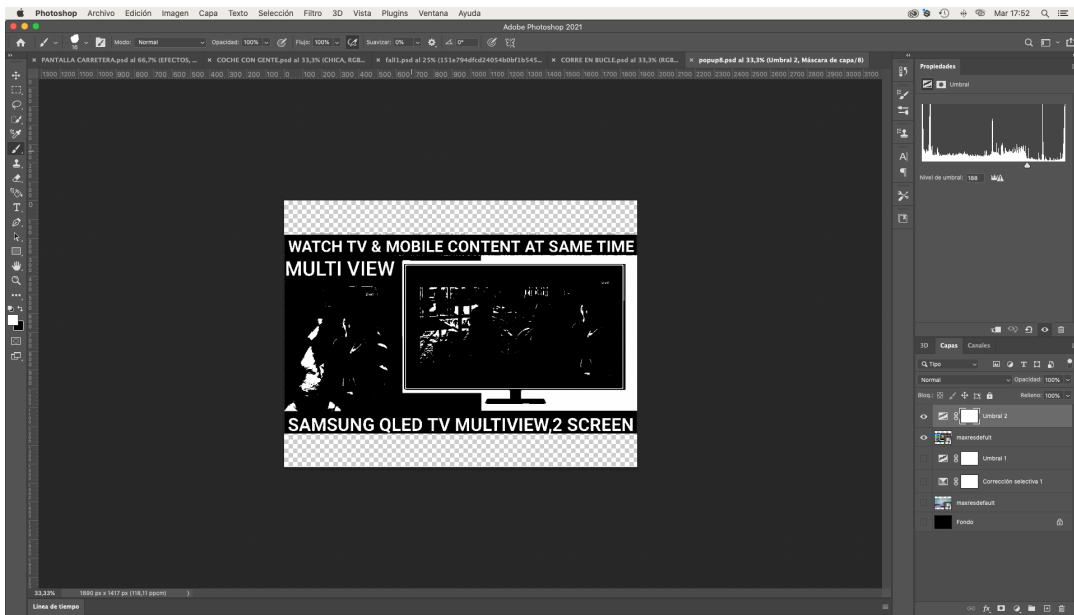
Photoshop es el primer programa que utilizo para montar los escenarios de las diferentes partes del vídeo. Recopilo imágenes de internet y creo mis propios conceptos como en el Net.Art. Sigo la línea estética escogida para la pieza: el blanco y negro. Utilizando la herramienta umbral, transformo todas las capas en imágenes blancas y negras. Los

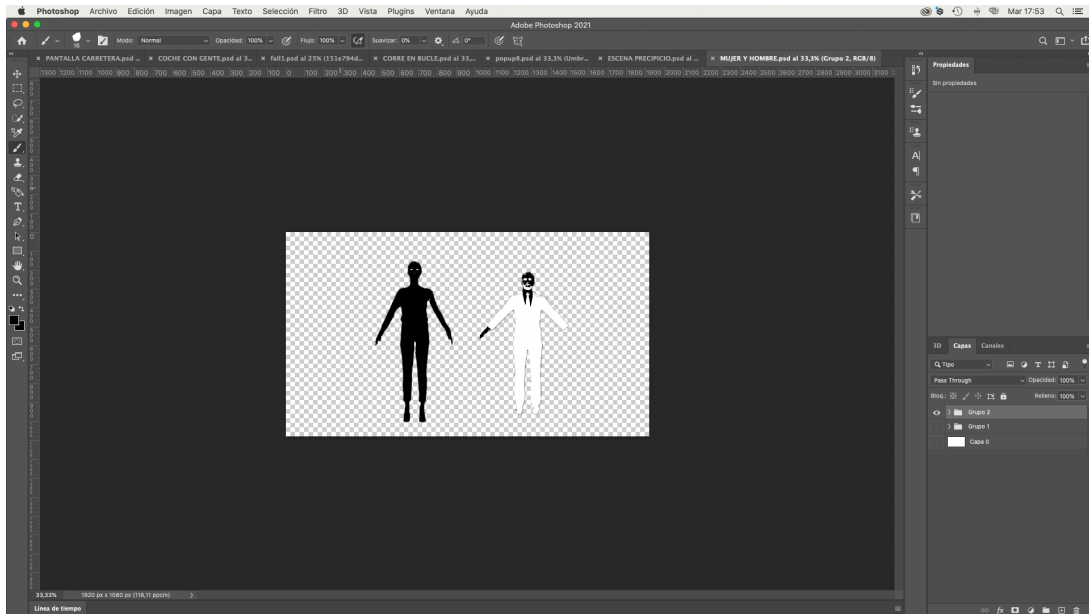
píxeles blancos corresponden a aquellos cuyo valor está en el rango del umbral, siendo los píxeles negros cuyo valor está fuera de este rango.





Es importante explicar que los elementos tenían que dar esa sensación de falsedad, como si se tratase de recortables; me alejo del realismo y edito todos los componentes del vídeo para hacerlos parecer lo más vacíos de contenido posible, por decirlo de algún modo. Confecciono todas las piezas del vídeo como capas planas que no responden ni a la naturaleza ni a mecánicas de movimiento, posición o perspectiva realistas.

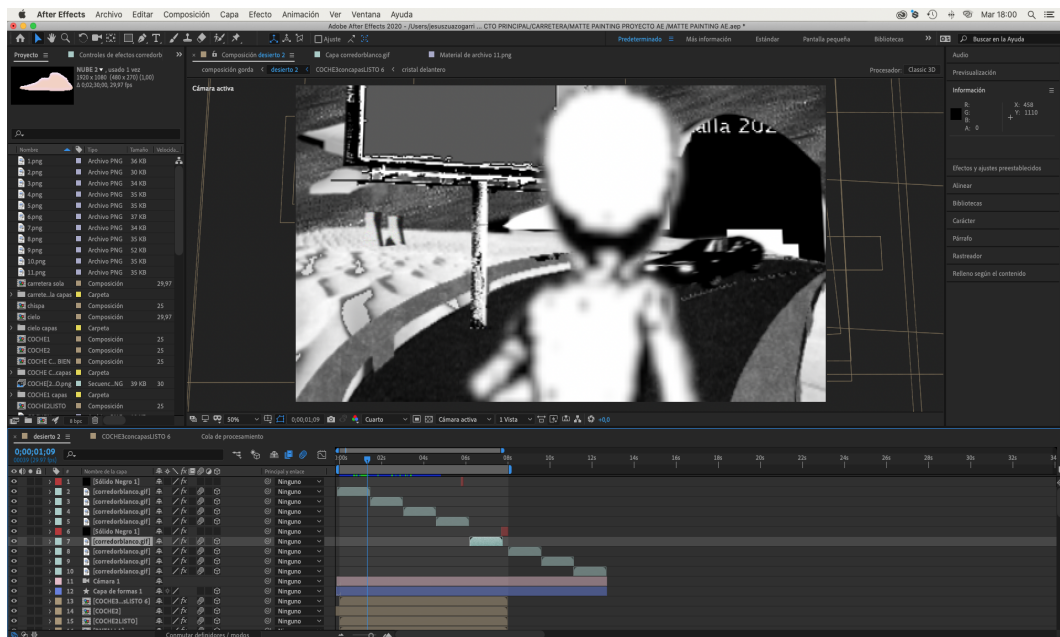




Otro dato importante a explicar es la constante variación del personaje principal. Escojo la opción de cambiar todo el rato de protagonista; el sujeto al cual seguimos durante la pieza modifica su aspecto dependiendo de la escena en la que se encuentre. Su apariencia no tiene relevancia y la justificación de esta decisión narrativa y artística es plasmar la idea de Guy Debord -anteriormente explicada- de alienación del sujeto que deja de actuar para dedicarse a contemplar y ser dominado, pasando de tener actividad propia a pertenecer a otra entidad que la genera por él. Desde un enfoque algo metafórico, esta otra entidad sería yo, que varío el aspecto del sujeto constantemente.

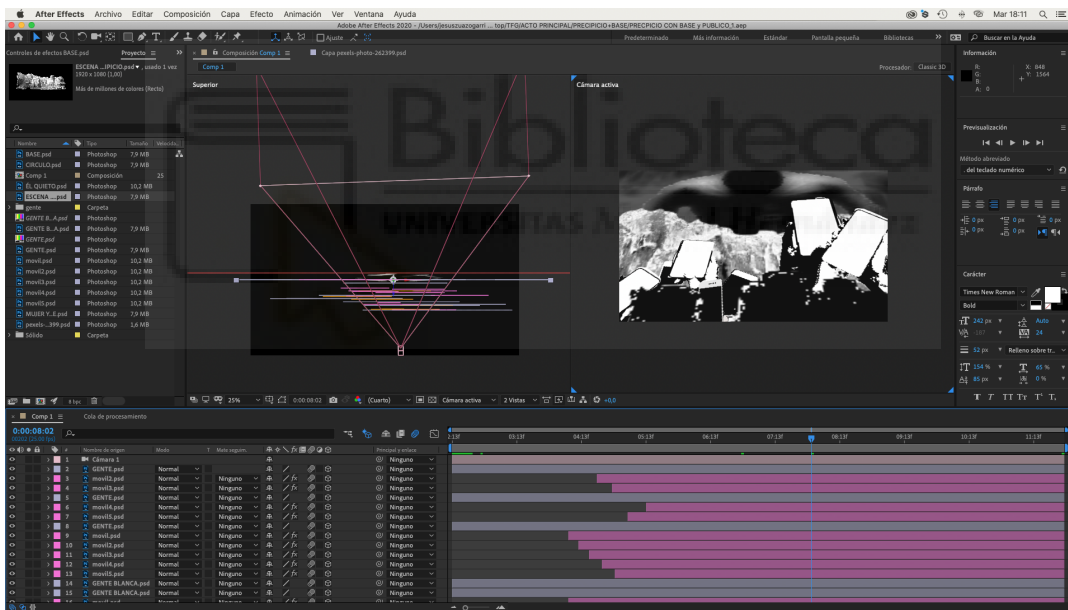
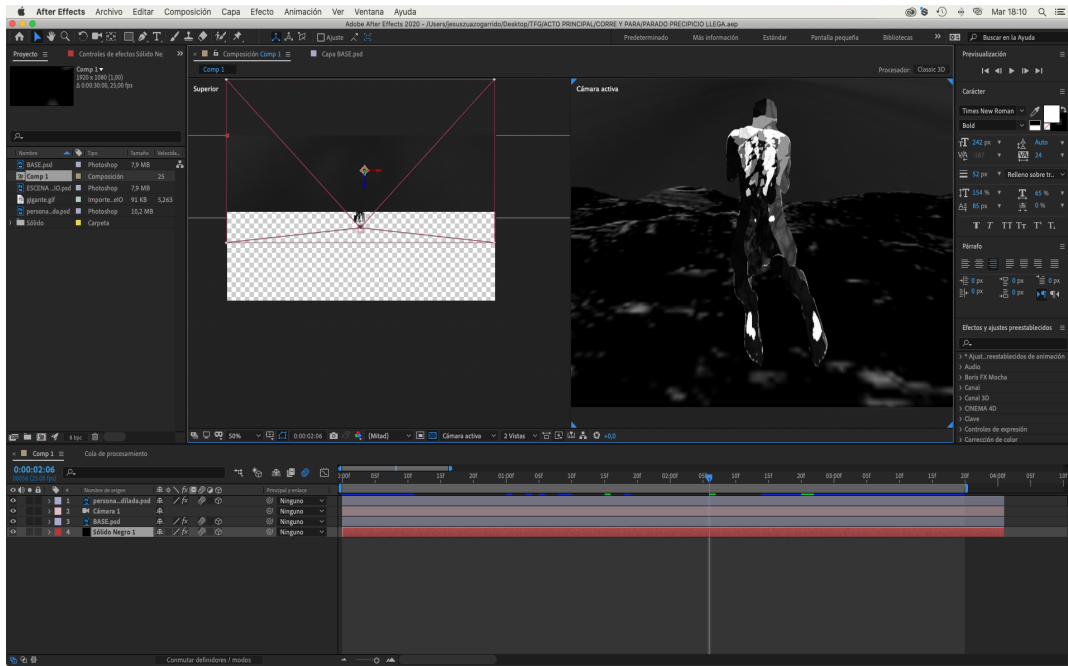
El persistente cambio de aspecto del sujeto principal representa la poca importancia que tiene el individuo frente a la gran masa de contenido y ruido constante al que se ve sometido. Con esta decisión también me marco el objetivo de crear un efecto de confusión en el espectador; este nota que el personaje cambia pero a su vez sabe que se trata siempre del mismo.

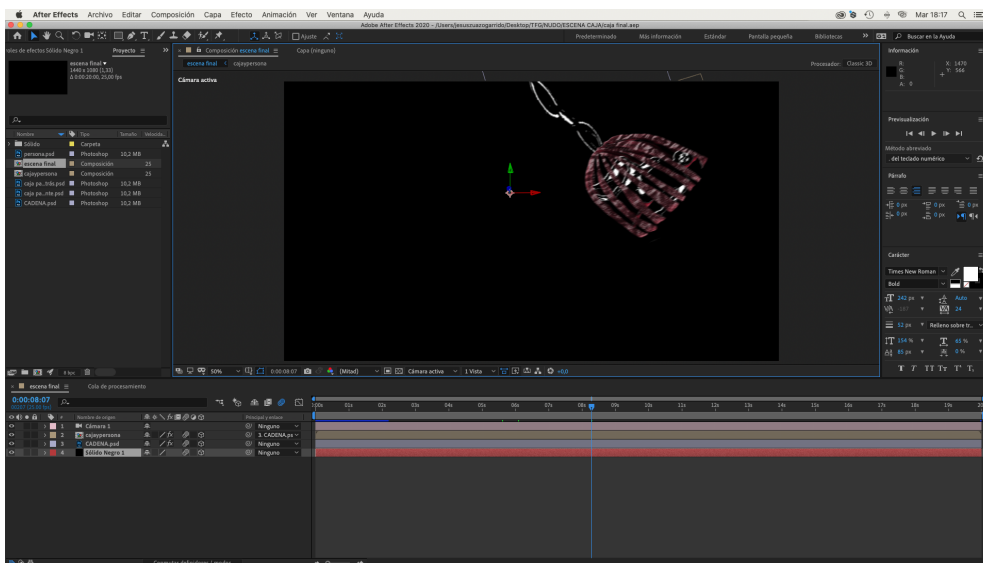
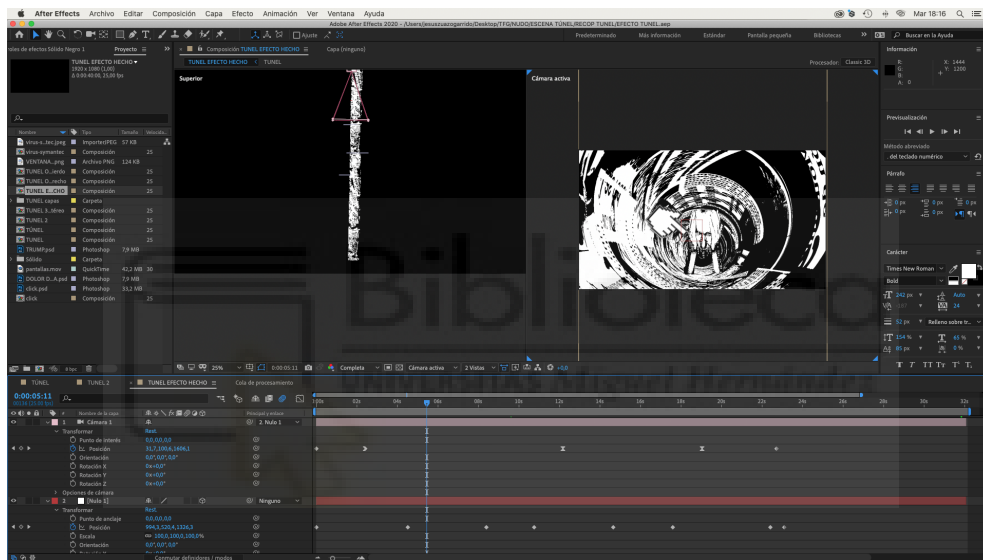
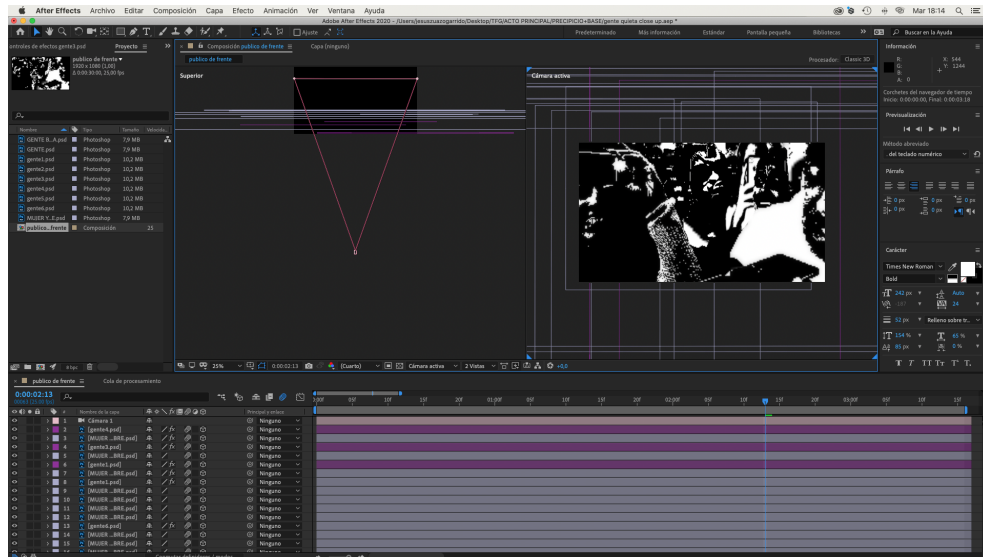
Una vez terminé de confeccionar los elementos que conforman una escena, la compongo en After Effects, software de animación 2.5D utilizado para la creación de efectos visuales, animación y composición. Allí también aplico la herramienta umbral, entre otras, para unificar bien el plano.



Doy vida y movimiento a las escenas utilizando las múltiples herramientas de animación del programa. Cada imagen creada es una capa en After Effects. Estas capas poseen propiedades que se animan utilizando, o bien las llamadas expresiones, o los fotogramas clave. Utilizo estos últimos para dotar de movimiento a las capas, marcando el punto temporal o espacial en el que se sitúa un valor. También son utilizados para determinar efectos, audio y otras propiedades. Jugando con la conversión de imágenes 2D a elementos 3D -colocados en distintos planos- consigo crear ese efecto 2.5D.

Algunas escenas son diseñadas directamente en After Effects; compongo y edito las imágenes en el programa, al contrario que otras diseñadas primero en Photoshop. Este proceso varía dado a la naturaleza de improvisación implícita en el proceso de creación de la pieza.





5.2.2. Autodesk Maya

Para crear una escena en concreto, en la cual la cámara se introduce por una fosa nasal del protagonista, utilizo el programa Maya, un software 3D profesional en el cual se puede crear y animar cualquier elemento.

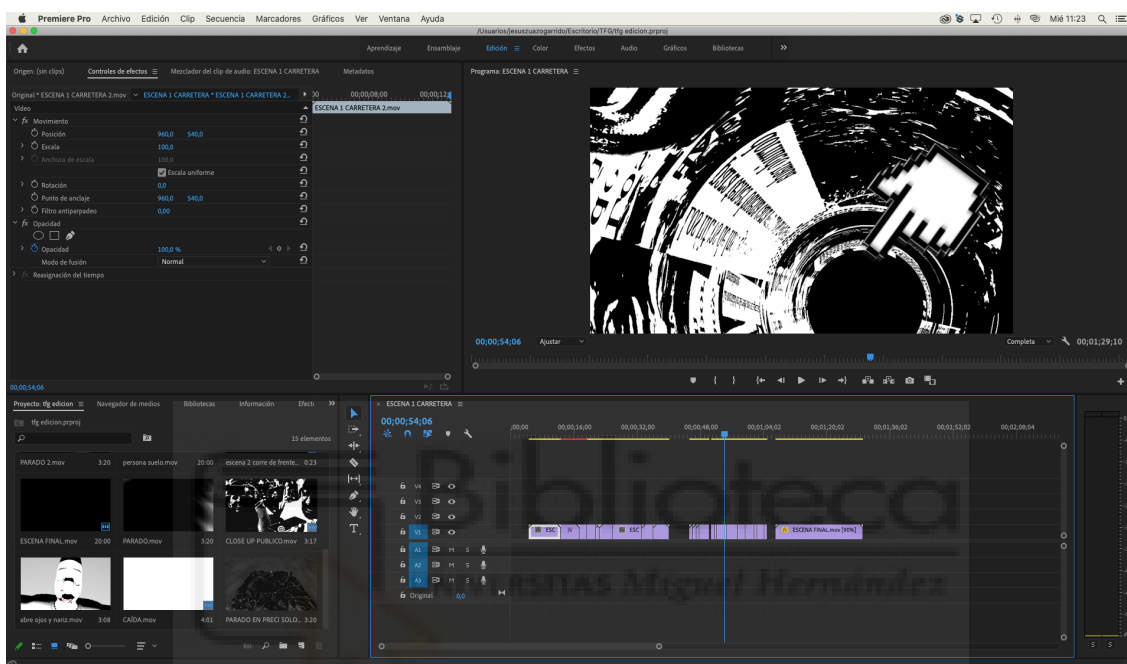


Maya transforma elementos 2D a 3D. Decido explorar esta opción de animación para esta escena concreta para lograr de una manera más convincente la inmersión de la cámara en la nariz del sujeto. Ilumino el escenario y deformedo la cara del modelo para no romper con la línea estética que voy creando en After Effects. Una vez animada la secuencia, la exporto como vídeo mp4 y la sigo trabajando en el programa protagonista del proceso.

5.2.3. Producción: montaje final en Adobe Premiere

Adobe Premiere Pro es el programa de edición de vídeo que utilizo para llevar a cabo el proceso montaje de todas las escenas.

En este momento, como en cualquier proceso de creación artística, me doy cuenta de que hay fallos: algunas escenas no enlazan bien las unas con las otras y tengo que volver a componerlas de distinta manera para conseguir que estén bien ligadas y el vídeo tenga sentido, evitando y arreglando trompicones y fallos de raccord. Para ello vuelvo a After Effects y alargo o acorto escenas, creo nuevos elementos e incluso elimino partes que en lugar de aportar, empeoran el proyecto.

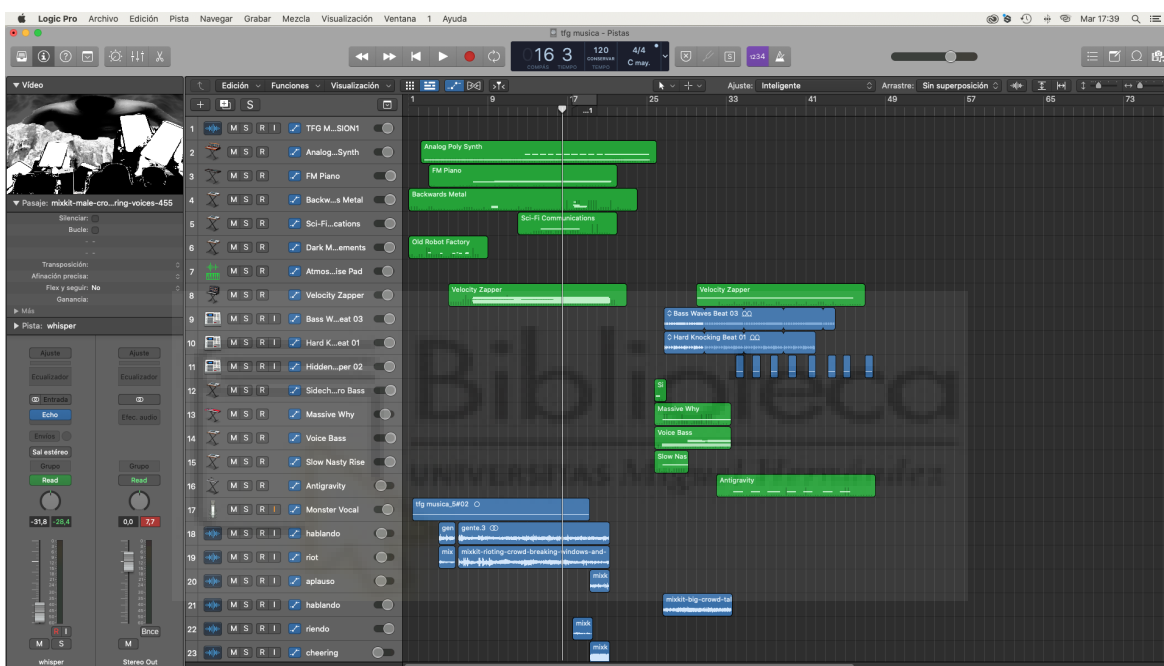


En Adobe Premiere se puede acelerar o ralentizar la velocidad de las capas entre otras muchas funciones. Utilizo este recurso para conseguir un ritmo concreto. Este paso es, para mí, uno de los más complicados de llevar a cabo durante la parte práctica. La elección, edición de imágenes, su composición y animación... son procesos que, aunque tienen su dificultad por varias razones, en este proyecto me resultaron más amenos ya que prima sobre todo la creatividad y la experimentación. Sin embargo, el momento de montaje de todas esas escenas es un proceso que responde más a un hecho objetivo: tener que captar y mantener la atención del espectador. Si no hay un buen ritmo; si las escenas no están bien enlazadas; si no hay cohesión... el producto final no se sostiene.

Terminado el montaje del vídeo, procedo importarlo al programa Logic Pro X de producción musical. Es el momento de elaborar el otro 50% de la parte práctica: el sonido.

5.2.4. Sonido en Logic Pro

Logic Pro es un programa de edición de pistas de audio y MIDI para mac. En él se pueden crear hasta 1.000 pistas de audio e instrumentos. Cuenta con plug-ins que puedes utilizar para añadir infinidad de texturas y sonidos diferentes. Cuento con la experiencia de cinco años produciendo música propia -de manera lúdica y profesional en el último año- y por ello, al contrario que con After Effects, me desenvuelvo con más velocidad y seguridad a la hora de crear la atmósfera sonora del vídeo.



Realmente este último paso es el que más disfruto. La producción musical es a lo que dedico la mayor parte de mi tiempo libre y desde el inicio de la elaboración del trabajo pienso en qué enfoque le puedo dar y qué elementos puede tener. Para mí, este vídeo no llega a tener sentido sin sonido.

Entre las premisas del trabajo se encuentran la saturación, la incertidumbre y la incomodidad. Estudiando los referentes que recopilé durante el proceso de investigación, puedo extraer algunas ideas como punto de partida: el minimalismo y los silencios son clave para generar intranquilidad, tensión y suspense, así como los elementos sonoros extraños como la estridencia o los cambios bruscos.

Intento evitar la musicalidad en todo momento; no quiero que la pieza tenga armonía o momentos agradables, ya que cuando pruebo a crear momentos donde predominan melodías en lugar de golpes, texturas o elementos extraños, la pieza se transforma en algo más cómodo y agradable, características de las cuales quiero huir. Pruebo diferentes enfoques hasta que poco a poco voy creando la atmósfera con la cual los visuales estaban pidiendo ser acompañados.



Cuando me encuentro cerca de un resultado satisfactorio final, comprendo que la pieza ha cobrado un carácter de trailer u *opening*. Me sorprende al recordar la premisa del trabajo de Gareth Wrighton, “The Maul” -mencionado anteriormente como referente crucial en el proceso de creación de este trabajo- y cómo esta se puede aplicar ahora al proyecto final. Es en este momento cuando veo que el concepto de Wrighton es en lo que se puede haber convertido el audiovisual, una vez lo doto de sonoridad: el trailer de un videojuego que no existe.

6. Conclusiones

Una vez concluido este Trabajo de Fin de Grado, realizado como proyecto audiovisual que finalmente toma el nombre de “Cadenas”, puedo elaborar las siguientes conclusiones:

Se ha realizado el estudio en profundidad de aquella materia que inspiró la idea de realizar un producto audiovisual de estas características: el Net.Art y el videoarte. Considero que esta parte de investigación, crucial para la realización del trabajo, me ha ayudado con creces a entender realmente los inicios, premisas y filosofía de dichas prácticas, enriqueciendo mi tarea de creadora audiovisual. A su vez, he podido establecer una relación entre todo ello y una serie de conceptos teóricos y filosóficos (*La Doctrina del Shock*; *La Sociedad del Espectáculo*; *La Infoxicación*). Termine así concibiendo el Net.Art como una fuerza; una forma de protesta críptica pero directa que, desde sus inicios hasta día de hoy, desafía las normas de los gigantes que imponen un status quo y una forma determinada de consumo incesante para controlar nuestras necesidades e impulsos. Esta relación que establezco entre un mundo estético y uno filosófico es la que me ayuda a darle forma a las bases teóricas del trabajo. En la ejecución práctica he desarrollado mis habilidades tanto en preproducción (elaboración de concepto y storyboard), como en producción (edición de imágenes; animación; montaje; composición musical), componiendo y animando en programas con los cuales no había tratado realmente anteriormente (Maya y After Effects), logrando también así cierta libertad al no haber unas reglas que sabía que tenía que seguir a parte de la coherencia, originalidad y sentido que debe tener el producto final. En el proceso me he encontrado con diferentes problemas: por una parte, todo el proceso de producción del vídeo se vio retrasado por causas de fuerza mayor. Cuando retomé su elaboración, conté con escasos dos meses, en los cuales tenía que volver a estar en completa sintonía con la temática del trabajo. Esta tarea fue algo difícil en un principio ya que tuve que revisar todas aquellas lecturas y audiovisuales -referentes para el trabajo- con los cuales ya no estaba tan familiarizada, pero una vez conseguí pasar este umbral de puesta en marcha, comencé a coger buen ritmo en la animación y el montaje, encontrando por el camino diferentes dificultades. Una de ellas era el poco uso que había hecho anteriormente del programa principal para crear la pieza audiovisual: After Effects. Con mis escasos conocimientos y poca experiencia como animadora, tuve que ir haciéndome con las dinámicas del software en un tiempo limitado de tiempo, por lo que tuve que optar por la simpleza. La línea entre lo simple pero efectivo y de calidad y lo pobre y escaso es muy delgada, siendo esta mi mayor preocupación durante todo el proceso de elaboración del vídeo. Intenté utilizar todas las herramientas que tenía a mi favor para aportar positivamente al proyecto. Por ejemplo, hice uso del programa Autodesk Maya,

en el cual había tenido la oportunidad de trabajar meses antes. Otro conflicto que se me presentó fue, como he comentado anteriormente en el desarrollo práctico, la variación que hice del storyboard inicial. Este fue ideado casi un año antes de la creación del video y a la hora de llevarlo a cabo, según iba componiendo y animando escenas y veía que el tiempo se me echaba encima, tuve que optar por sustituir el planteamiento de algunas escenas por otro diferente. Aunque en líneas generales el vídeo se adecúa al storyboard, es importante dejar claro que algunas imágenes de este no son representadas finalmente de manera exacta en el vídeo final. Pese a todas estas dificultades y todo lo que conlleva una primera experiencia como única creadora de una pieza de animación experimental, considero se ha planteado un concepto estético original y concreto -que bebe de múltiples referentes- con el cual se ha tratado una temática pertinente en la actualidad que no tiene un objetivo de conformidad por parte del espectador, sino de captación y retención de su atención y, en un caso óptimo, de cuestionamiento.

7. Bibliografía

7.1. Libros y artículos

- JANA, RENNA. TRIBE, MARK. *Arte y Nuevas Tecnologías*. 2004.
- QUARANTA, DOMENICO. *NET.ART; La primera vida del Net Art: UBERMORGEN, JODI, Vuk Cosic, Olia Lialina*. 2016.
- DEBORD, GUY.. *La Sociedad del Espectáculo*. 1967.
- ROMANO, GUSTAVO. *My Boyfriend Came Back From The War*. Artículo sobre el Proyecto Online. 1996.
- ART.TELEPORTACIA.ORG. *Olia Lialina*. 2019.
- HERNANDO, SILVIA. *'Net.Art': el arte al que el tiempo dio la razón*. 2020.
- CPI, ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIEROS DE TELECOMUNICACIÓN. *Innovación Tecnológica - Infoxicación (sobreinformación)*.
- SÁEZ VACAS, FERNANDO. *La sociedad informatizada, apuntes para una patología de la técnica*. 1991.
- R. S. WURMAN. *Information Anxiety*. 1989.
- BLASCO, LUCÍA. CARR, NICHOLAS. *“Nos estamos volviendo menos inteligentes, más cerrados de mente e intelectualmente limitados por la tecnología”*. 2021.

-MARÍA TORO, ANA. *Guy Debord: la ideología materializada a partir de La Sociedad del Espectáculo*. 2018.

7.2. Obras audiovisuales

- KLEIN, NAOMI. WINTERBOTTOM, MICHAEL. WHITECROSS, MAT. *La Doctrina del Shock*. (Documental). 2009.
- HEEMSKER, JOAN. PAESMANS, DIRK. *jodi.org*. (Obra artística web). 1993.
- LEA CHEANG, SHU. *Branon*. (Obra artística web). 1998.
- NAPIER, MARK. *Shredder 1.0*. (Obra artística web). 1998.
- LIALINA, OLIA. *My Boyfriend Came Back From War*. (Obra artística web). 1996.
- ACCONCI, VITO. *City of Words*. (Instalación de videoarte). 2010.
- FLANAGAN, MARY. *[domestic]*. (Instalación virtual interactiva). 2003.
- WRIGHTON, GARETH. *The Maul*. (Pieza audiovisual). 2020.

8. Anexos - Link a la pieza audiovisual

Youtube

<https://youtu.be/PY3c0O4HKOA>

Drive

https://drive.google.com/drive/folders/19w1gXyiy_NZ8QLjdbpa50vvrG7E7Wil?usp=sharing