

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

-

2. Referentes

-

3. Justificación de la propuesta

-

4. Proceso de Producción

-

5. Resultados

-

6. Bibliografía

-

PROPUESTA

“Lux” es el título de la propuesta TFG que hemos desarrollado para este proyecto.

Perseguimos la realización de una obra artística audiovisual, construida con animación 3D y proyectada en una superficie tridimensional ,utilizando la técnica del video mapping. Esta obra audiovisual pretende mostrar una visión personal del paso del tiempo en el entorno cotidiano y privado de las personas, el cual se ha visto alterado o actualizado en los últimos años de manera frenética. Ésta continua evolución, ha generado una dependencia tecnológica de las personas, cuyo resultado es un cambio de hábitos o costumbres diarias.

Hace 50 años, la vida cotidiana de las personas, estaba exenta de tecnología moderna. Actualmente, las personas conviven a diario con la tecnología, y esta, ha arraigado tanto en sus costumbres, que ha convertido en hábitos, diferentes situaciones tan simples como son, mirar por la ventana o coger algo del frigorífico.

La propuesta ,pretende sorprender al espectador, sumergiéndolo en una experiencia audiovisual tridimensional y a su vez, mostrarle una visión peculiar, de cómo las personas nos adaptamos a las tecnologías y cómo las tecnologías se adaptan a nosotros.

Esta experiencia ,está guiada por un componente con personalidad ,cuya intención es acercar al espectador, a la visión del artista sobre el tema.

La luz, el color y el diseño 3d son los elementos principales de esta propuesta, que con sutileza y sensibilidad, crearán una serie de composiciones visuales que, acompañadas de sonido, serán capaces de configurar la obra, para un espacio concreto determinado.

OBJETIVOS

- Concienciar al espectador de las consecuencias ocasionadas por la adaptación de las personas a las nuevas tecnologías y de las nuevas tecnologías a las personas.
- Producir en el espectador una mezcla de sensaciones como incredulidad, nostalgia o tensión.
- Ampliar conocimientos sobre la producción de audiovisuales y componentes tridimensionales aplicados a la técnica del video mapping.

REFERENTES

En la búsqueda de referentes tanto temáticos como visuales me he encontrado gran diversidad de artistas y pensadores que mezclan conceptos y técnicas relacionadas con mi trabajo. Entre ellos se encuentra Marshall Mc Luhan, que estudia la tecnología de la información y que, redefine el medio y los mensajes cuestionando los medios de comunicación y el peligro del enorme poder de la televisión. “Somos los que vemos” y “formamos nuestras herramientas y luego éstas nos forman”.

Otro artista referente de gran interés es James Turnell, cuyo trabajo, orbita alrededor del espacio y la luz, el cual dota a diferentes espacios de una luz especial, que lo convierte en espacio casi mágico. Él mismo dice:

Mi trabajo es sobre el espacio y la luz que habita en él. Se trata de cómo se puede hacer frente a ese espacio y materializarlo, se trata de tu visión, como el pensamiento sin palabras que proviene de mirar hacia el fuego.

Canogar, el cual trabaja con la luz y lleva años modelándola y modulándola, sirviéndose de la fotografía como hilo conductor. Él mismo declara que “son animaciones de luz proyectadas sobre instalaciones muertas”, “poblar arquitecturas a través del encuentro de la luz y la materia”. Sus obras, son un ejemplo clave de referente temático, visual y técnico para el proyecto que presento.

Instalaciones como Las Verónicas, entienden el arte como un vehículo de transformación, que permite replantear lo arquitectónico físico, concibiendo al espectador como parte integrante del mismo proceso.



p.e. Fig.1. Detalle exposición *Incontable* de Daniel Canogar

Destacaremos también , a otros artistas que trabajan estos temas, y además, lo hacen con soportes tecnológicos parecidos a los utilizados en nuestro proyecto de investigación. Jenny Holzer es una artista especializada en los tableros LED donde proyecta mensajes, aunque también cuenta con varias proyecciones de video mapping en lugares emblemáticos como en Times Square. El espacio, el tiempo, el tamaño, la estética o la apariencia son conceptos con los que trabaja esta artista, planteando interrogantes y presentando un arte inquietante a la vez que impactante.



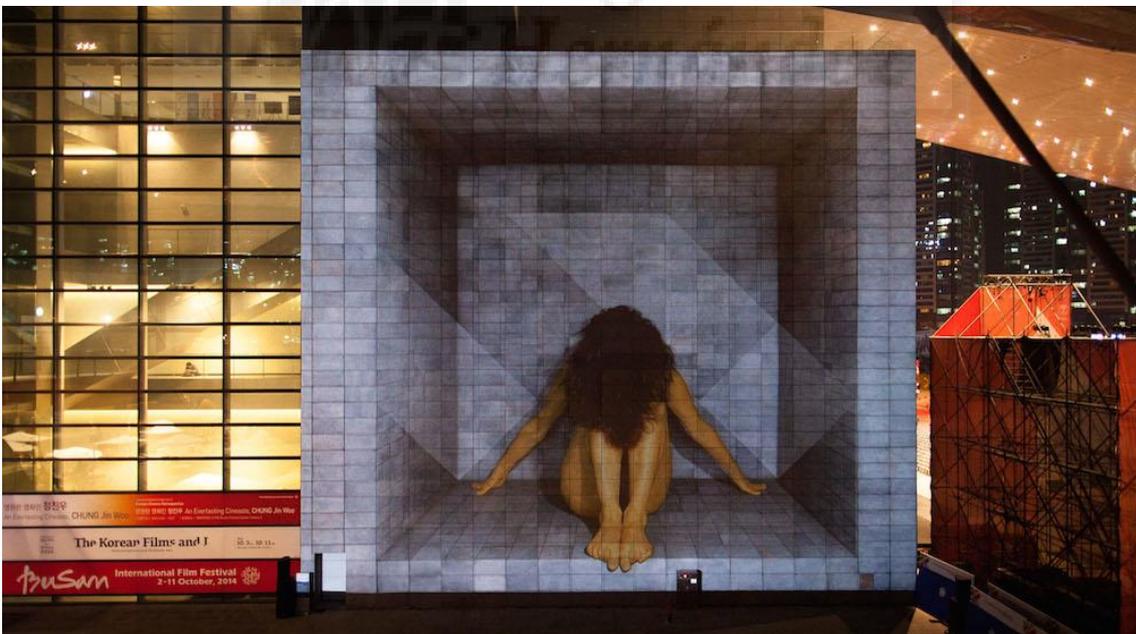
p.e. Fig.2.Fotografía de *Projections* de Jenny Holzer. San Diego 2007

Y por último, me gustaría nombrar a URBANSCREEN ,que es un colectivo de arte alemán , con un gran número de obras multidisciplinarias, entre las que se encuentran instalaciones en espacios arquitectónicos, arte multimedia y video proyecciones como Kubus (la cual es una pieza de site-especific), en la que la arquitectura parece que tiene vida propia ,gracias al diseño de la pieza audiovisual.



p.e. Fig.3.Fotografía de *Kubus* del grupo Urbanscreen.

Este grupo de artistas, trata en sus obras temas con un enorme potencial tecnológico, en concreto, con el fenómeno que ocurre cuando a un material físico, se le superpone una parte digital, o cuando una pieza digital se solapa con la realidad.



p.e. Fig.4.Fotografía de *In nemo* del grupo Urbanscreen.

JUSTIFICACIÓN

La tecnología ha formado parte de muchos de mis proyectos durante mi estancia en la universidad, ayudándome a mejorar diferentes aspectos técnicos, durante la realización de estos. Con anterioridad, he tratado temas relacionados con ella, por lo que podemos considerarla como referente temático por excelencia de gran parte de mi obra, y este proyecto en concreto, representa un escalón más, en mi formación como artista.

El nombre de LUX ha sido el elegido porque es la unidad del Sistema Internacional para definir la luminancia y está directamente relacionado con el proyecto ya que la luz es la generadora de la obra. Conceptualmente, he decidido mezclar aspectos como la cotidianidad, el tiempo y la hiperrealidad, los cuales forman parte de mis inquietudes como persona y como artista, y a su vez, reflejan una cierta sensación o visión personal de mi trabajo. El resultado es un proyecto sobre la adaptación de las personas a las nuevas tecnologías y viceversa, desde un punto de vista personal. Es un reflejo de mi experiencia en un mundo en el que crecí desinformatizado, en el que evoluciono a la vez que la tecnología y del que siento cierta dependencia.

Sobre el tema, me he encontrado con múltiples artistas del siglo XX y XXI que tratan diferentes aspectos tecnológicos en sus obras. Al tratarse de una materia en continua transformación, el arte evoluciona en algunos casos a la vez que la tecnología y en otros no. Por ello, entre otras cosas, consideré de interés relevante, llevar a cabo este tipo de obra.

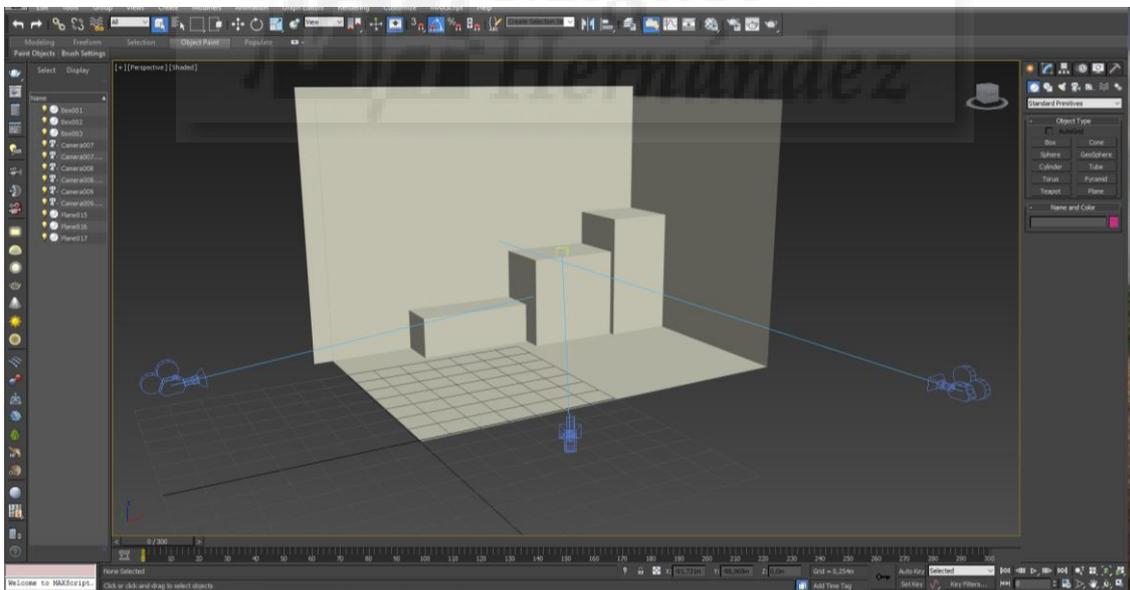
Visualmente, las técnicas escogidas para su realización son las que más interesantes me parecían, ya que se puede recrear múltiples escenarios en un mismo espacio, sin la necesidad de cambiar nada físicamente. El canal en el que se desarrolla el mensaje, es la mejor opción a mi alcance, puesto que los espacios creados virtualmente, pueden ser proyectados creando una falsa realidad, gracias a la técnica del video mapping, utilizada como medio de expresión, de la que grupos como Vision Nocturne o Tigre Lab han sido referente e influencia visual, para el resultado estético de mi trabajo.

Para la creación de esta obra era necesario distinguir las diferentes fases de producción de contenidos ya que, dado que la pieza está realizada en animación 3D, los procesos de renderizado de las imágenes son muy largos, y en los que el mínimo fallo, puede suponer la pérdida de una parte importante de trabajo y tiempo. Pero por otra parte, significa poder realizar una copia de una supuesta realidad, y cambiarla sin necesidad de cambiar el soporte sobre el que se proyecta.

Llevaremos a cabo nuestra pieza, teniendo en cuenta una serie de recursos formales como pueden ser la baja iluminación y la deformación y fragmentación de los diferentes elementos compositivos de la pieza. El hilo conductor de la obra es la luz, que nos va descubriendo cómo cambian los diferentes espacios recreados, lo más realísticamente posibles, y también apreciaremos cómo conceptualmente también afectan estos cambios, ordenados de manera que esa luz, pueda ser dotada de una cierta personalidad, que interactúe con el espacio virtualmente real a escala y con texturas que representen materiales reales.

PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción es una parte importante ya que un pequeño fallo implica una gran pérdida de tiempo. Por ello, comienzo desarrollando un story-board con las escenas principales y las animaciones que sucederán en ellas, y a continuación unos pequeños clips animados con un modelado básico del espacio sobre el que voy a proyectar la obra. Estos pequeños clips, me servirán para comprender mejor el comportamiento de la animación sobre el espacio proyectado, de igual manera que me ayudan a prever posibles fallos o problemas durante el diseño y exposición de la pieza.



p.e. Fig.5. Proceso de modelado

Estos modelados básicos, son una representación tridimensional del espacio proyectado sobre el que comienzo a modelar los objetos, en los que se transformarán las diferentes partes de la proyección. Estos no se acercan al resultado final, sino que simplemente, sirven de una guía a escala para la proyección y con los que preparo cada una de las escenas animadas.



p.e. Fig.6.Imagen test.

Una vez estudiado el comportamiento de la proyección sobre el espacio, comienzo a modelar en 3D los diferentes espacios que aparecen en la proyección, esta vez, de manera más precisa y concisa. Ahora, pasamos de tener simplemente objetos en un espacio proyectado, a proyectar una simulación de un espacio real, con unas cualidades armoniosas, para que estéticamente sea correcto. Cada espacio representa una acción cotidiana en la vida de las personas y una animación lumínica será la que represente esa acción .



p.e. Fig.7.Render definitivo escena 3.

El resultado de cada uno de los modelados de los diferentes espacios, pasa por dos fases que son; la de renderizado de imagen fija y la de integración en la animación, que posteriormente, será realizada con todos los espacios, con una luz que será fundamental en la interpretación de la pieza.



p.e. Fig.8.Fotografía de *Lux*

Una vez renderizadas todas las partes, el siguiente paso consiste en la edición en un mismo archivo de video de todos los clips animados y las imágenes fijas, uniéndolas con diferentes transiciones que crean en el espectador una serie de sensaciones que pasan de la incertidumbre a la tensión. Es el momento en el que creamos una composición audiovisual con todas sus partes ordenadas.



p.e. Fig.9.Fotografía de *Lux*

Con el final de la pieza, lo que se pretende es plantear una serie de interrogantes sobre la necesidad de cambio y de evolución, sobre cómo nos comportamos al respecto y sobre cómo nos afecta a nuestra vida cotidiana. Una animación simulada de un fallo en el sistema de representación del espacio y el mundo vuelve a estar vacío planteando al espectador la interrogante que separa la realidad de una ilusión informática.

RESULTADOS

La obra ha resultado ser una pieza compleja por las diferentes partes y fases del proceso. Hemos conseguido unos resultados interesantes tanto en el diseño 3D de la pieza (cuyos acabados de objetos, materiales empleados y texturas han sido de lo más realistas), como en la iluminación utilizada que funciona a la perfección, consiguiendo un efecto muy realista en la proyección del video mapping.



Raúl Jiménez. *Lux* (2016), proyección videomapping, 2,5 x 3,5 x 2,3 m, 2'30''

La suma de las partes en la edición final de la pieza, ha sido clave en el proceso, dando como resultado una pieza compacta, con armonía entre sus partes y donde el elemento tecnológico toma mayor importancia creando un juego de luces y fallos electrónicos, con los que se le presenta al espectador una serie de interrogantes sobre la actuación de la tecnología en su entorno.

La proyección final ha pasado por diferentes fases dadas las dificultades técnicas para su correcta visualización, pero ello, ha servido para comprender mejor, el comportamiento de la imagen sobre el espacio proyectado.

Es aquí donde finalmente, se han subsanado errores de cálculo, dando como resultado una pieza totalmente integrada en el espacio , y transformándolo ,de algo vacío a algo con vida propia.

Los recursos formales utilizados han sido los adecuados, como se puede apreciar en la pieza, pues consiguen el efecto deseado con la generación de distorsión, deformación y fragmentación del espacio proyectado, descontextualizándolo en algún momento, para que el espectador, pueda identificar, cuándo está viendo un espacio real y cuándo uno virtual.



Raúl Jiménez. *Lux* (2016), proyección videomapping, 2,5 x 3,5 x 2,3 m, 2'30''

El audio, ha resultado finalmente ,ser el alma de la pieza. Genera las sensaciones que acompañan a la imagen, intensificándola y ayudándola a ser comprendida ,a la vez que, da la posibilidad de dotar de vida, a un elemento no sonoro como es la luz.

Dejo aquí el enlace de visionado del tráiler de Lux, ya que la aplicación de la umh no permite subir archivos con un peso mayor a 5mb.

Trailer LUX: <https://vimeo.com/170789922>

BIBLIOGRAFÍA

- Brooker C. (2011). *Black Mirror 15 millones de méritos* [DVD]. Reino Unido: Zeppotron. 50 min
- Esteves M.A., TX (2014). *El video mapping: definición, características y desarrollo*. Facultad de Ciencias Sociales y Relaciones Públicas, Universidad de Valladolid.
- Gomez R. (2001). *Análisis de la Imagen. Estética audiovisual*. Laberinto Comunicación. Ediciones del Laberinto S.L.
- Gubern R. (2013). *Cultura Audiovisual: Escritos 1981-2011*. Catedra
- Herranz Y. (1999). *"Jenny Holzer. Texto y escultura"*. Diario de Pontevedra, domingo, 11 de julio. Diario del Domingo, suplemento semanal. nº 139 (pág. 8) [online] URL: http://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/yolanda_herranz/holzer.pdf
- Ràfols R., Colomer A. (2014). *Diseño Audiovisual*. Barcelona. GG Diseño
- Roberta B. y Stefano C. (2013). *"Barcelona capital del Video mapping"* [online], URL: <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/11/barcelona-capital-del-video-mapping.html>
- State L. (2012). *"La tecnología, extensión y amputación del ser humano. El medio y el mensaje de McLuhan."* [online], URL: http://www.infoamerica.org/icr/n07_08/strate.pdf
- Urbanscreen. (2014). *In Nemo*. [online] URL: <https://vimeo.com/119463717>
- Vaughan W. (2012). *Modelado Digital*. Madrid. ANAYA Multimedia