

tf g

memoria

bellas artes

2019-2020



**MENCIÓN:** Artes Visuales y Diseño

**TÍTULO:** Retrato virtual de un recuerdo

**ESTUDIANTE:** Pérez Pérez, Miquel

**DIRECTOR/A:** Luna Lozano, Sergio



**PALABRAS CLAVE:** Autorretrato, memoria, virtual, recuerdo

**RESUMEN:** La obra Retrato virtual de un recuerdo aborda el género del autorretrato a través de un entorno virtual, creando un espacio “ficticio” generado a partir de los recuerdos y sensaciones desde un punto de vista autobiográfico.

El proyecto se materializa por medio de un videojuego en el que cada espectador puede controlar y visitar el espacio virtual a modo de exploración, por lo que la obra adquiere una doble dirección, añadiendo al componente estético un carácter interactivo.

Retrato virtual de un recuerdo establece un símil entre el entorno virtual y la memoria humana a través de espacios inmateriales pero que son navegables.



## Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	6	-	6
2. Referentes	7	-	7
3. Justificación de la propuesta	10	-	12
4. Proceso de Producción	13	-	14
5. Resultados	15	-	18
6. Bibliografía	19	-	19

## 1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

La obra *Retrato virtual de un recuerdo* es un autorretrato virtual creada a partir de los recuerdos y del autoanálisis. La intención del trabajo es unir los conceptos de virtual y mente: tratar el entorno virtual como un espacio en el que los recuerdos puedan ser representados de una manera más fiel, ya que la mente, al igual que el entorno virtual, suprime toda evidencia representacional.

A partir de fotografías del hogar propio, se han generado unos modelos en 3D, que debido a la baja calidad del texturizado producen una masa abstracta, que genera diferentes lecturas para el espectador. Estas piezas se colocan en el espacio como si fueran obras bidimensionales exhibidas en las paredes de un espacio expositivo.

El espacio se articula mediante unos habitáculos, a modo de galería o museo, organizando los recuerdos de manera ordenada, según un orden cronológico. En cada uno de ellos se encuentra un componente clave para el recuerdo personal, como la familia, la vivienda o sonidos del entorno familiar.

Objetivos:

- Crear un espacio ficcional a partir de la experiencia personal.
- Reflexionar sobre el género del retrato en medios no tradicionales.
- Explorar las capacidades de las herramientas de creación 3D, para crear una obra artística.

## 2. REFERENTES

Theo Triantafyllidis es un artista que construye espacios virtuales e interfaces para el cuerpo humano. Estudió Design Media Arts y es diplomado en arquitectura por la National Technical University of Athens.

Sus espacios se expanden mezclando la virtualidad y la física de manera poética y desde un punto de vista a veces irracional, creando performances, experiencias en realidad aumentada, videojuegos e instalaciones interactivas.

Para este proyecto, se ha tenido más en cuenta el valor estético y conceptual de la obra de Triantafyllidis *Self Portrait* (2016) (Fig. 1 y 2), que se trata de un videojuego donde se encuentra el cuerpo del propio autor muerto. El espacio está diseñado para que el espectador comience la exploración por la boca del propio artista, llegando así al interior de su estómago. Una vez que el espectador se encuentra dentro, se pueden oír los sonidos que emiten sus órganos, a la vez que Triantafyllidis susurra sus pensamientos.



Fig. 1 Theo Triantafyllidis, *Self portrait*, 2016.



Fig. 2 Theo Triantafyllidis, *Self portrait*, 2016.

El siguiente referente es la artista Trudy Erin Elmore, cuyo trabajo se desarrolla fundamentalmente en el ámbito de la producción de obras en 3D. Sus obras reflexionan sobre la sociedad, realizando una crítica hacia esta y creando grupos de personas que actúan de un modo similar, la mayoría de las veces en un entorno pobre y lúgubre. Las acciones que realizan estos personajes suelen ser cotidianas, y se relacionan con actos como mirar el móvil o hablar por teléfono, desarrollándose en lugares que recuerdan a espacios expositivos, con un ambiente sobrio y aséptico (Fig. 3).



Fig. 3 Trudy Erin Elmore, *Algorithms*, 2019.

El último referente es Akihiko Taniguchi, artista japonés que trabaja en el ámbito de la realidad virtual. Taniguchi produce instalaciones, performances y vídeo principalmente a partir del concepto de *Uncanny Valley*<sup>1</sup>, generando entornos virtuales donde sus modelos se acercan a la apariencia antropomórfica. Como referente para este trabajo hemos cogido la obra *Parents Home* (2010) (Fig. 4) y *GIF 3D Gallery* (2012) (Fig. 5).

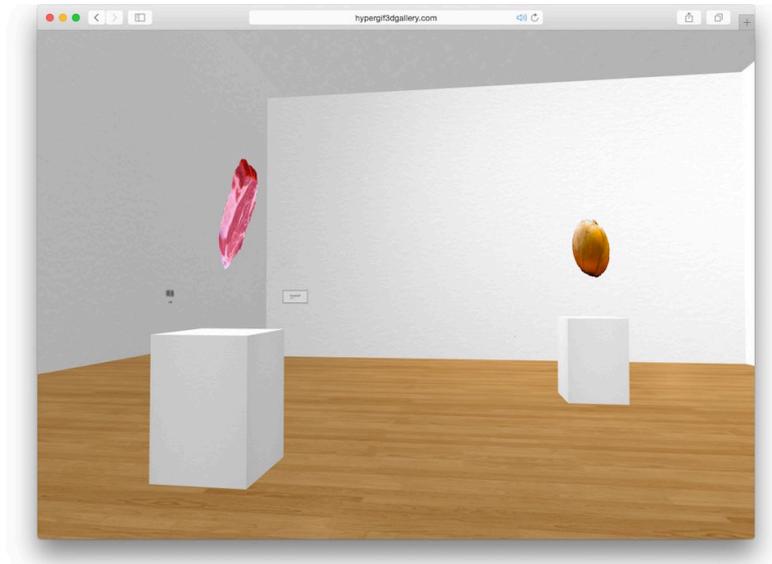
En *Parents Home*, el artista coge objetos que encuentra en las dependencias familiares para generar una escultura, generando de este modo un retrato familiar.



Fig. 4 Akihiko Taniguchi, *Parents home*, 2010.

*GIF 3D Gallery* es una galería virtual en la que el artista coloca imágenes animadas sobre peanas como si se tratasen de obras de arte escultóricas, generando así un lugar en el que las imágenes en bucle ocupan un espacio y pueden ser contempladas por el espectador, que fluye alrededor de estas manejando el teclado y el ratón.

<sup>1</sup> Hipótesis en el campo de la robótica y del 3D que afirma que cuando las réplicas o modelos antropomórficos se parecen en exceso al comportamiento del ser humano real, causa rechazo en este.



**Fig. 5** Akihiko Taniguchi, *GIF 3D Gallery*, 2012



### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La palabra retrato viene del latín *retractus*, que significa ejecutar la acción de “sacar fuera”, en el sentido de representar la imagen modelo en otro soporte. El concepto de retrato tiene una connotación distinta según la fuente a la que acudamos. Así, para la artista y profesora Rosa Martínez-Artero (2005), “el retrato es la representación del sujeto, un ser humano con identidad, [...] llegando entonces a la conclusión de que el retrato no tiene siempre que aparecer como alguien físicamente reconocible”; para el teórico francés Jacques Aumont, el retrato, en cualquiera de sus formas “tiene siempre relación con la verdad” (Aumont, 1998); y finalmente para los historiadores Pierre y Galiene Francastel solamente existe retrato “cuando de una manera consciente el artista distingue entre el interés que experimenta por sus propias percepciones y una intención completamente deliberada de hacernos sensible la apariencia de otra individualidad distinta a la suya” (Francastel y Francastel, 1988).

Del mismo modo, el concepto de virtual según quien lo trate se aborda desde diferentes perspectivas; para el teórico y profesor Juan Martín Prada, “lo virtual es aquello que tiene la capacidad para producir un efecto aunque no lo produzca en el presente, como lo que es en potencia aunque no lo sea en realidad”; y para el ingeniero y teórico francés Philippe Quéau, “un mundo virtual es una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales de interés capaces de provocar una sensación de inmersión en la imagen”.

Por otro lado, el diccionario de la Real Academia Española define retrato, entre otras acepciones, como la “descripción de la figura o carácter, o sea, de las cualidades físicas o morales de una persona”<sup>2</sup>; y virtual como algo “que tiene existencia aparente y no real”<sup>3</sup>. Partiendo de estas premisas sobre el retrato y lo virtual se articula el discurso de nuestro trabajo. En este caso, el concepto de virtual que se ha trabajado es más cercano al que da Martín Prada, escapando de la definición que dan algunos contraria a la realidad; sino más bien como algo que es real aun no ocupando un espacio físico. Las herramientas del 3D nos facilitan el trabajo de poder generar espacios que se asemejan a los de nuestros recuerdos, muchas veces borrosos y modificados por nuestra propia mente, generando así un recuerdo totalmente distinto al inicial y a su vez diferente al de cualquier otra persona.

---

2 Real Academia Española, s. v. “retrato”.

3 Real Academia Española, s. v. “virtual”.

Esta premisa es la que se usa para trabajar el autorretrato, más cercano al concepto de Martínez-Artero, donde no es necesario que haya elementos figurativos del retratado, huyendo de la dualidad rostro – nombre / cuerpo – señas de identidad, ya que se usa el rostro como representante de la totalidad del cuerpo y el nombre como sede del conjunto de las señas de identificación.

El carácter interactivo de la obra, potenciado por el concepto de interactividad tal y como lo explica Lev Manovich (2005), sobre cómo el usuario se relaciona con la obra, convirtiéndose en el autor de esta, porque en sus decisiones se genera una nueva narrativa, diferente a la creada por otro usuario. A su vez, si alguien está visionando como ese usuario juega, genera una disonancia porque se convierte en sujeto pasivo al visionar la partida de otra persona<sup>4</sup>, creando un conflicto contra el culto a la interactividad en los videojuegos. De este modo, el espacio generado es entendido como una parte subjetiva del recuerdo.

En cuanto al aspecto visual, los objetos que aparecen expuestos en las diferentes salas se han creado a partir de fotografías de objetos reales. Estos objetos son tomados como obras individuales que a su vez forman un conjunto que configura el autorretrato. Las imágenes que conforman los objetos 3D son la representación de los recuerdos, imágenes tomadas en un escenario y un tiempo distinto al actual y que se encargan de recuperar este recuerdo. El terreno que sirve de base para el espacio virtual surge de una fotografía aérea de la zona donde se ubica mi hogar. Este terreno aparece cubierto por agua calmada, que a su vez forma la cama sonora del espacio. El entorno se encuentra dividido por dos partes; la primera, el hogar (Fig. 6) se articula por diferentes habitáculos, donde en la primera sala aparece, encontrando tres figuras, todas ellas procedentes de la habitación del autor: un armario abierto, un escritorio y la cama, siendo el escritorio es la representación del espacio más íntimo del autorretratado. Esta sala conecta con la siguiente a través de un pasillo, donde encontramos una imagen en la que aparece mi abuela en el salón de su casa. Esta habitación tiene una relación de tamaño entre figura y espacio más reducido, ya que se pretende transmitir una sensación de un lugar acogedor. En cuanto al sonido, en esta sala se puede percibir de manera muy sutil la palabra “fill”, pronunciada por la protagonista del espacio.

---

<sup>4</sup> En la actualidad existe el fenómeno de los *gameplays*, consistente en vídeos subidos a la red por jugadores particulares que registran sus propias partidas para que sean visualizadas por otros usuarios.

El siguiente espacio está ocupado por las dos figuras paternas que se ubican en un entorno donde se puede oír el silencio, la tranquilidad y el vacío. El tamaño de estas es el más grande de todas las figuras, destacando su relevancia.

Estos tres habitáculos terminan en la cuarta sala, perteneciente a la casa, que funciona como eje central, a modo de colmena. Aquí se encuentran imágenes que recuerdan a la unión familiar mediante la comida y espacios que son compartidos diariamente, a la vez que se pueden ver elementos distintivos de las reuniones familiares, como una nevera, la preparación de una paella...

Esta primera parte está toda contenida en un espacio luminoso, en los que los techos están abiertos, permitiendo así la entrada de luz y la posibilidad de ver el cielo. La segunda parte enlaza con la primera mediante un largo y angustioso pasillo. En este encontramos la parte más agobiante del entorno recreada por medio de una estructura donde se visualiza una conversación en la que el autor escribe sus sentimientos y pensamientos a su antigua pareja. El ambiente se vuelve oscuro donde es difícil discernir las diferentes formas y figuras que ocupan el espacio, predominando las luces rojas configurando un ambiente sonoro agobiante, reproduciendo sonidos que pertenecen a la onicofagia<sup>5</sup>.

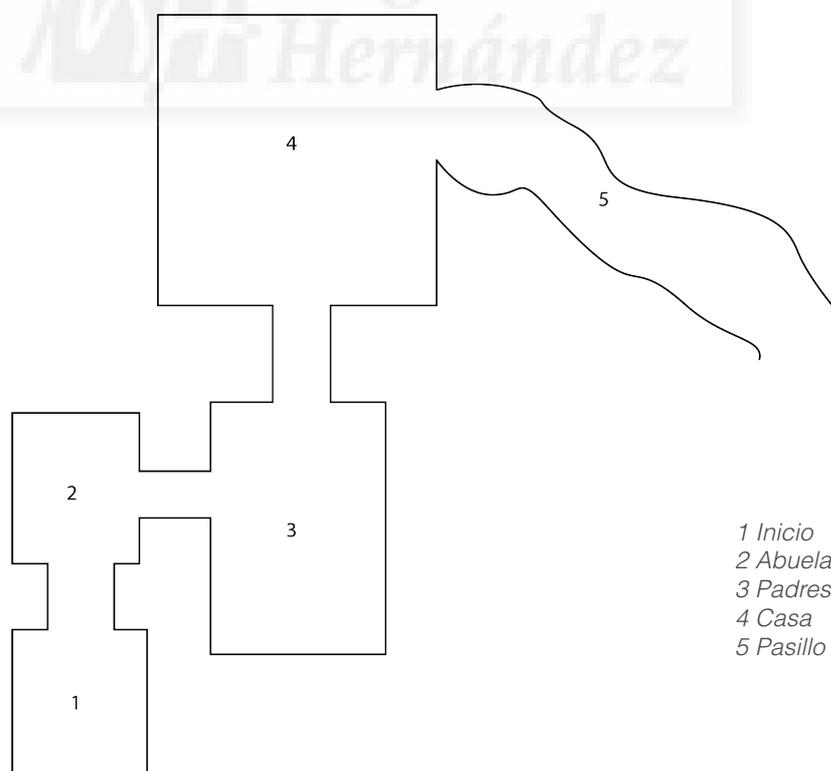


Fig. 6 Mapa del entorno.

5 Hábito de comerse las uñas, procedente de un trastorno emocional.

#### 4. PROCESO DE CREACIÓN

Para empezar el proyecto se ha utilizado la aplicación móvil Scann3D para producir los modelos en 3D a partir de fotografías (Fig. 7). Una vez generados estos, fueron exportados y trasladados a la herramienta Unity. Con este software se creó el espacio donde se colocarían los modelos tridimensionales, y posteriormente se formaron los habitáculos, la atmósfera y los controles que permiten la exploración del entorno (Fig. 8 y 9).



Fig. 7 Modelo 3D escaneado.

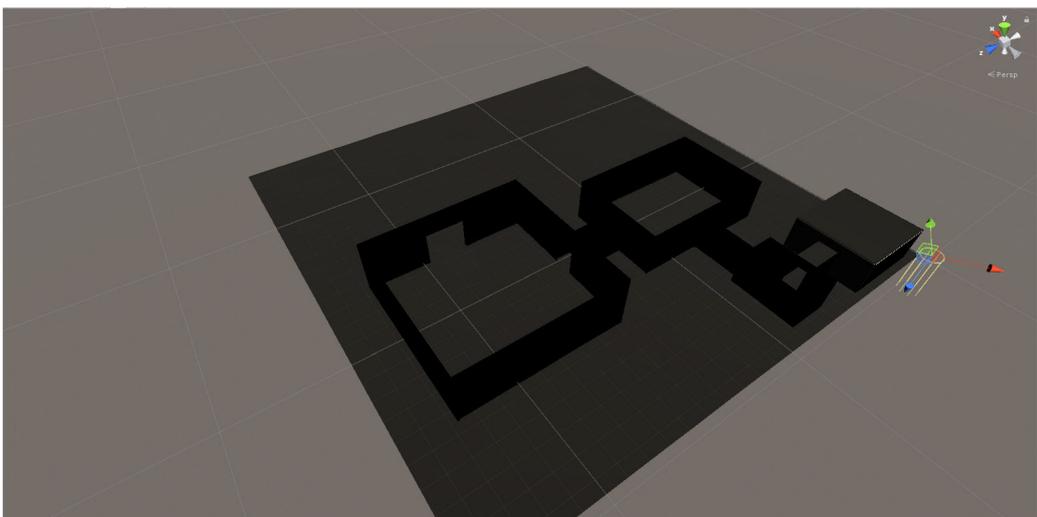


Fig. 8 Proceso de creación de habitaciones en Unity.

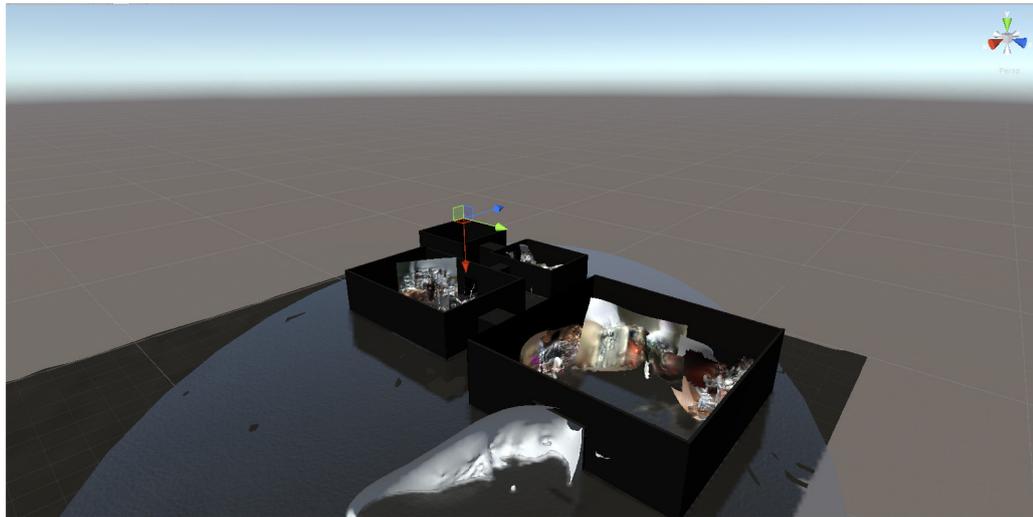


Fig. 9 Proceso de creación de habitaciones en Unity.

Cada habitación tiene un espacio sonoro, creando así atmósferas distintas en cada una de las salas, facilitando la exploración del usuario. Estos ambientes sonoros surgen de grabaciones propias, donde se modifican y manipulan para conseguir el efecto deseado en cada escena (Fig. 10). Una vez el proyecto está terminado, se exporta en diferentes plataformas para poder ejecutarlo como un juego tradicional.

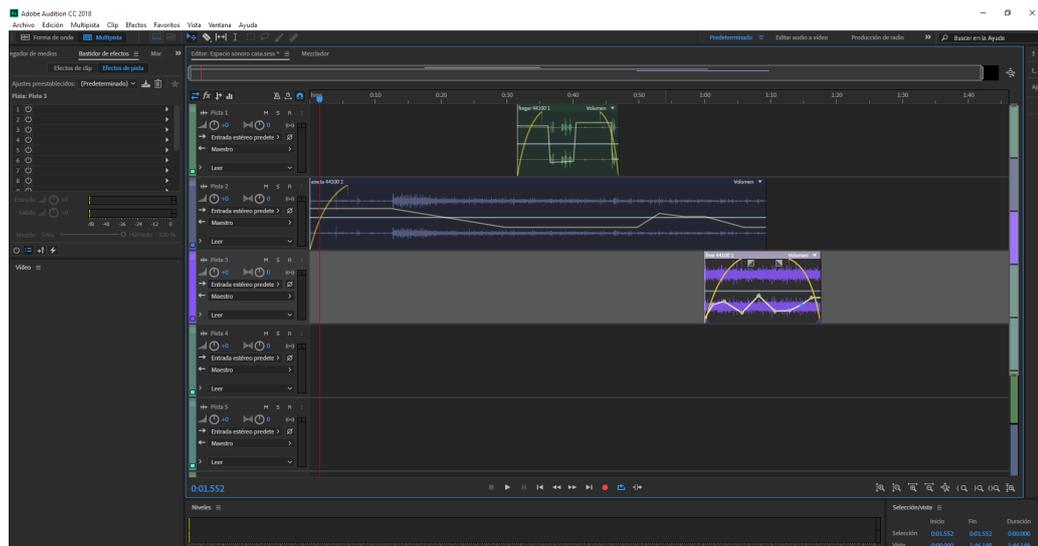


Fig. 10 Proceso de ejecución, Interfaz de Audition.

## 5. RESULTADOS

Podríamos definir el resultado<sup>6</sup> como un videojuego, en el que el espectador puede jugar en primera persona y explorar el lugar. En un principio la obra se iba a desarrollar de manera más dispersa, sin seguir un recorrido, pero durante el proceso se observó que el espacio se diluía y no se conseguía una narrativa, por lo que decidimos estructurar el espacio a partir de habitaciones, generando un itinerario establecido, facilitando la continuidad y la coherencia entre los modelos y el entorno.



---

<sup>6</sup> La obra se puede visitar en la página de juegos indies itch.io (<https://miquelpe.itch.io/autorretrato>) o ver un gameplay de la pieza en la plataforma YouTube (<https://youtu.be/9Sxt84kZyAE>)



Fig. 11 Retrato virtual de un recuerdo, Pasillo de la sala 1 a la 2.



Fig. 12 Retrato virtual de un recuerdo, Habitación de inicio.



Fig. 13 *Retrato virtual de un recuerdo, Habitación número 4.*



Fig. 14 *Retrato virtual de un recuerdo, Habitación número 4.*



Fig. 15 Retrato virtual de un recuerdo, Habitación número 5.



Fig. 16 Retrato virtual de un recuerdo, Habitación número 5.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Brea, J.L. (2010) *Las tres era de la imagen imagen-materia, film, e-imagen*, Madrid: AKAL.
- Francastel P. y Francastel G. (1988) *El retrato*, Madrid: Cátedra.
- Manovich, L. (2005) *El lenguajes en los nuevos medios de comunicación, la imagen en la era digital*, Madrid: Paidós
- Martínez-Artero, R. (2004) *El retrato, del sujeto en el retrato*, Barcelona: Montesinos.
- Prada, J.M. (2018) *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, Madrid: AKAL.
- Prada, J.M. (2012) *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, Madrid: AKAL.
- Quéau P. (1995) *Lo virtual, virtudes y vértigos*, Madrid: Paidós .

### **Referencias tomadas de internet (fuentes electrónicas):**

- Castro, E. (2018) “Yo soy un gameyeur: El goce de ver jugar al Otro”  
URL: <https://youtu.be/oxaa0pSJgvk> [Última consulta 09/04/2019]
- <http://rhizome.org/editorial/2016/may/24/surface-image-reception-painting-in-a-digital-age/> [Última visita 11/06/2019]
- <https://acuteart.com/> [última visita 30/05/2019]