



ALTA - VERSES

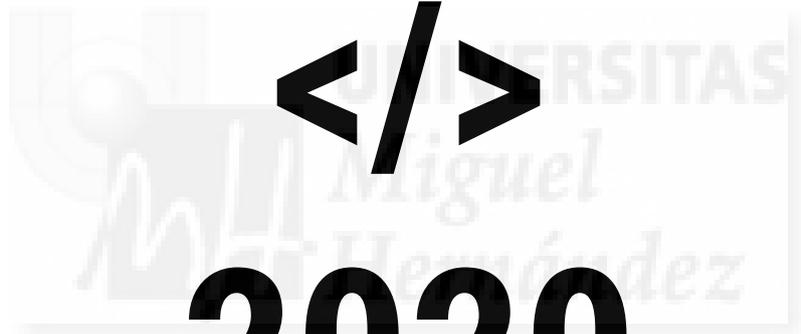
TFG
Artes Visuales
U.M.H.
Campus de Altea

Director
Trujillo Ruiz, David
Estudiante
Herrero Abellán, Marcos

2019

</>

2020



:ÍNDICE

| | PÁG. |
|----------------------------------|-------------|
| RESUMEN | 5 |
| PROPUESTA Y OBJETIVOS | 6 |
| REFERENTES | 8 |
| JUSTIFICACIÓN | 15 |
| PRODUCCIÓN | 18 |
| RESULTADOS | 22 |
| BIBLIOGRAFÍA | 35 |

</:RESUMEN:/>

Palabras clave: Identidad, Dependencia, red social, distorsión, vigilancia, limitación, falsa Autosatisfacción.

[http://tfg/\(keywords,applied\)/.es](http://tfg/(keywords,applied)/.es)

<meta itemprop="url" content= El desarrollo de este tfg, surge de la búsqueda de la generación de cuestiones sobre tecnología y el humano. Partiendo de unos referentes conceptuales que reflexionan sobre el papel social y antropológico del ser humano en la red y de la máquina que persuade. Y como la intimidad aparece o desaparece paralelamente en este territorio de identidades distorsionadas, fruto de la necesidad de una autosatisfacción. La red social es el territorio perfecto para reflejarse, y obviar limitaciones. Por ello nos crea un estándar de bienestar, que nos hace no percibir las debilidades de nuestra intimidad, en este territorio de la exposición selectiva. Y al poder parecer ser quien quieras ser, tu propia felicidad crea conductas dependientes, a la opinión y a la subjetivación externa. Todos estos hilos conceptuales se han desarrollado a lo largo de nuestras 5 obras. Las que abogan por trasladar sentimientos, a metáforas dentro de un montaje expositivo con televisores que caen del techo, y una obra central con gafas de Vr.">



I. PROPUESTA Y OBJETIVOS

.....Place/ purposes/ Items Found:

Nuestra propuesta es la conceptualización de una exposición individual en La Ermita de Santa Lucía en Biar. Partimos de la relación existente entre las redes sociales y el ser humano, una temática que se desarrolla a través de una comparativa en la que el ser se virtualiza persuadido por las sugerencias de una máquina. Y la máquina se humaniza para corresponderle. Y en el cómo vivir y el convivir en una sociedad hiperconectada, que devalúa sistemáticamente nuestra conexión con la realidad.

La elección del lugar expositivo, la ermita, actúa como site para nosotros, pues el entorno pretende aludir a la entrega mística a las redes sociales, en un contexto que unifica nuestra devoción del pasado con la del presente.

Nuestro proyecto engloba la construcción de cinco obras:

I. "FreeFall" pretende mostrar una ascensión a las nubes en vídeo 360º, en la que al descender mucho más rápidamente se exprese un sentimiento agónico del que es difícil escapar.

II. "sOlo" muestra un ordenador escribiéndose a sí mismo.

III. "COMMUNITY STANDARDS" muestra un peep show en el que dos cuerpos presos son exhibidos en la web.

IV. "La mort de la memoria" muestra un cerebro conectado a dos teléfonos móviles.

V. "THE OTHER", esta obra pretende hacer referencia a la de-valoración de las relaciones sociales cara a cara.

Todas estas obras, han de mostrarse en formato vídeo, desde una perspectiva viciada y circular como loops, de cómo los límites entre lo natural y virtual se difuminan. Y cómo, en este valle inquietante, se da una especial contraposición existencial onanista por parte de ambos. Buscado una conceptualización cerrada y llena de matices. El objetivo es crear obras que hagan al receptor/usuario cuestionarse quiénes somos en Internet y a dónde vamos, a través de la creación de un proyecto expositivo individual, con una colección de obras que se fundamentan en cómo Internet virtualiza nuestra experiencia y como al consumir dicha experiencia, ésta nos consume.

Objetivos específicos:

Estudiar y buscar información sobre la cultura de las redes sociales

Crear y moldear objetos y espacios 3d.

Creación de animaciones.

Renderizar y exportar en los diferentes formatos.

Distribuir las piezas en base a un recorrido

Publicar y conectar las obras en Internet (virtual, en instagram y youtube).



IV. La Mort de la Memoria

II. REFERENTES

</Conceptuales:/>



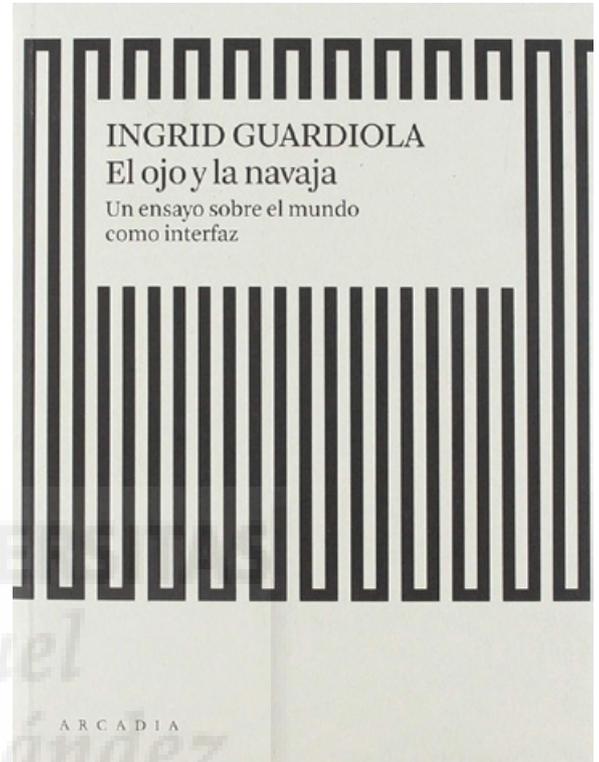
Ingrid Guardiola y Franco Berardi "Bifo"

"El mundo como pantalla"

Ingrid Y Franco Berardi, La ensayista Ingrid Guardiola y el filósofo Franco Berardi «Bifo» reflexionan sobre cómo el hecho de vivir la mayor parte del tiempo conectados a Internet ha devaluado nuestra experiencia directa e inmediata de la realidad y de qué manera la esfera pública se está convirtiendo en un ágora virtual. Remarcan la dependencia que generan las redes sociales y los peligros que comporta la hiperconexión, que nos resta sensibilidad y nos acerca cada vez más a los autómatas.

Inspirándose en el grueso de filósofos del siglo XX, como Michael Foucault, Guy Debord, George Orwell o Deleuze y Guattari.

Crean una visión antropológica, del humano conectado, en un mundo como interfaz, que establece la línea conceptual de nuestro tfg. Desde el capitalismo psíquico, usando a Deleuze y Guattari, para hablar del semiocapitalismo de Internet. A el ermitaño hiperconexo, habitante adicto de esta sociedad post espectacular (Guy Debord a través de Joan Fontcuberta).



Su esquema de aforismos y casuísticas sería la columna vertebral de las obras.

Capitalismo Psíquico

La soledad del ermitaño conectado

Tiempo cronoscópico

Atomización

Performance

Voyeurismo

el Otro

La imagen y la memoria

La opacidad de la transparencia

La gartificación y la autogratificación

El cuerpo postproducido

La soledad

La cultura del odio



UNIVERSITAS
Miguel
Hernández

Remedios Zafra

*"UN CUARTO PROPIO CONECTADO
(Ciber)espacio y (auto)gestión del yo"*

Remedios Zafra, apoyándose en la re-apropiación crítica de un cuarto propio (Virginia Woolf, 1929) y contextualizándolo en la actual cultura Red, este ensayo se pregunta por la redefinición de los espacios privados convertidos en nodos de relación y trabajo inmaterial en una sociedad-Red. Bajo la hipótesis de que dicho espacio conforma un nuevo escenario público-privado para la reflexión y (auto)gestión del yo, este libro se propone indagar en las condiciones y posibilidades de emancipación y construcción subjetiva en el hogar conectado, las consecuencias de las formas de producción y de vida Online desde los espacios de intimidad. Y guarda una gran relación con los ensayos de Ingrid Guardiola, y sobre como la habitación es hoy un lugar de expansión. Como Ingrid, también junto a Segarra, hablan del cuerpo post-producido.



Teoría de los cuerpos
agujereados

Marta Segarra

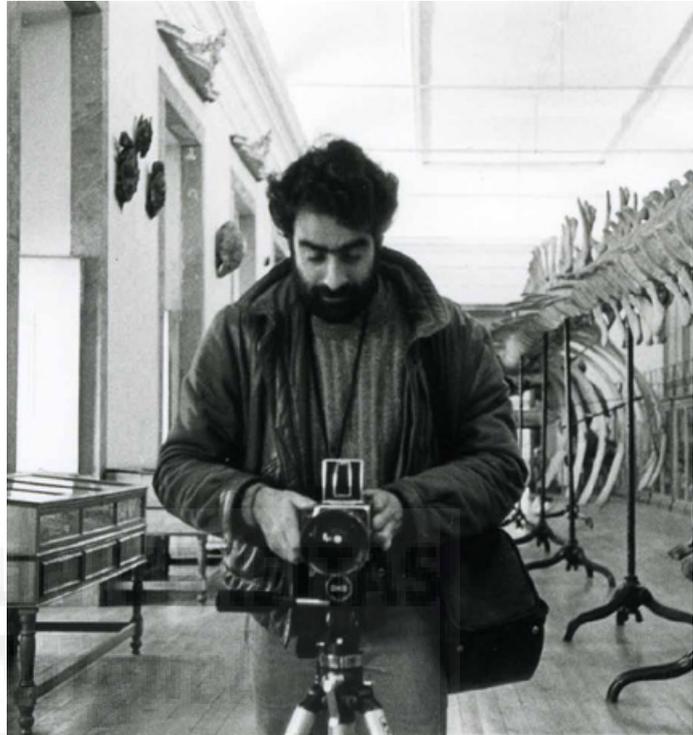
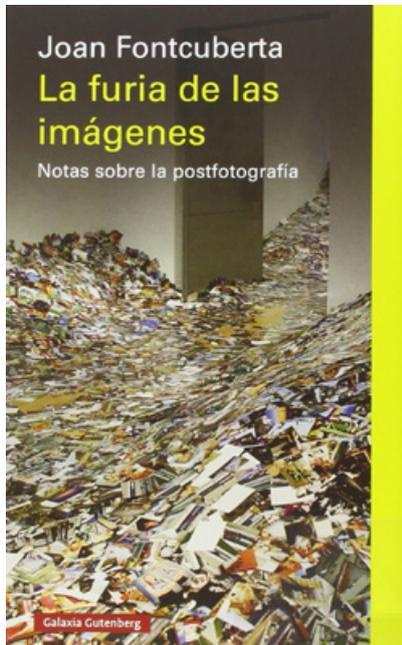
Marta Segarra

“Teoría sobre los cuerpos agujereados”

La concepción de que el agujero no está ni dentro ni fuera y es la forma de autoconocimiento del cuerpo más inmediata. La feminidad y lo queer siempre han sido vistos como cuerpos agujereados, por la sociedad y el heteropatriarcado. Por otra parte las estructuras de autorregulación de la sociedad, han implementado aquetipos y juicios.

Si tomamos como antítesis esto, el cuerpo virtual, es un cuerpo sin agujeros ni órganos, el cual en su forma más común, es un avatar antropomorfo, un reflejo a gusto de nosotros. Permitiendo nuevas formas de subversión corporal.

La existencia de un cuerpo virtual permite, la generación de meta-versos “ universos en los que nos relacionamos con avatares”. Ahí podemos experimentar sin los tabúes del mundo físico. Pudiendo transformar los dualismos culturales de los cuerpos off line. Por otra parte y de forma paralela si perdemos el control de nuestro cuerpo orgánico, lo que perdemos es la capacidad de acción política.



Mt Hernández

Joan Fontcuberta

"La furia de las imágenes"

Las imágenes han cambiado de naturaleza. Ya no funcionan como estamos acostumbrados a que lo hagan, aunque campen a sus anchas en todos los dominios de lo social y de lo privado como nunca antes en la historia. Se han confirmado los augurios de advertencias como aquellas de McLuhan y Debord. La situación se ha visto agudizada por la implantación de la tecnología digital, internet, la telefonía móvil y las redes sociales. Como si fuesen impzZelidas por la tremenda energía de un acelerador de partículas, las imágenes circulan por la red a una velocidad de vértigo; han dejado de tener el papel pasivo de la ilustración y se han vuelto activas, furiosas, peligrosas...

</Visuales:/>



FREDERIK HEYMAN

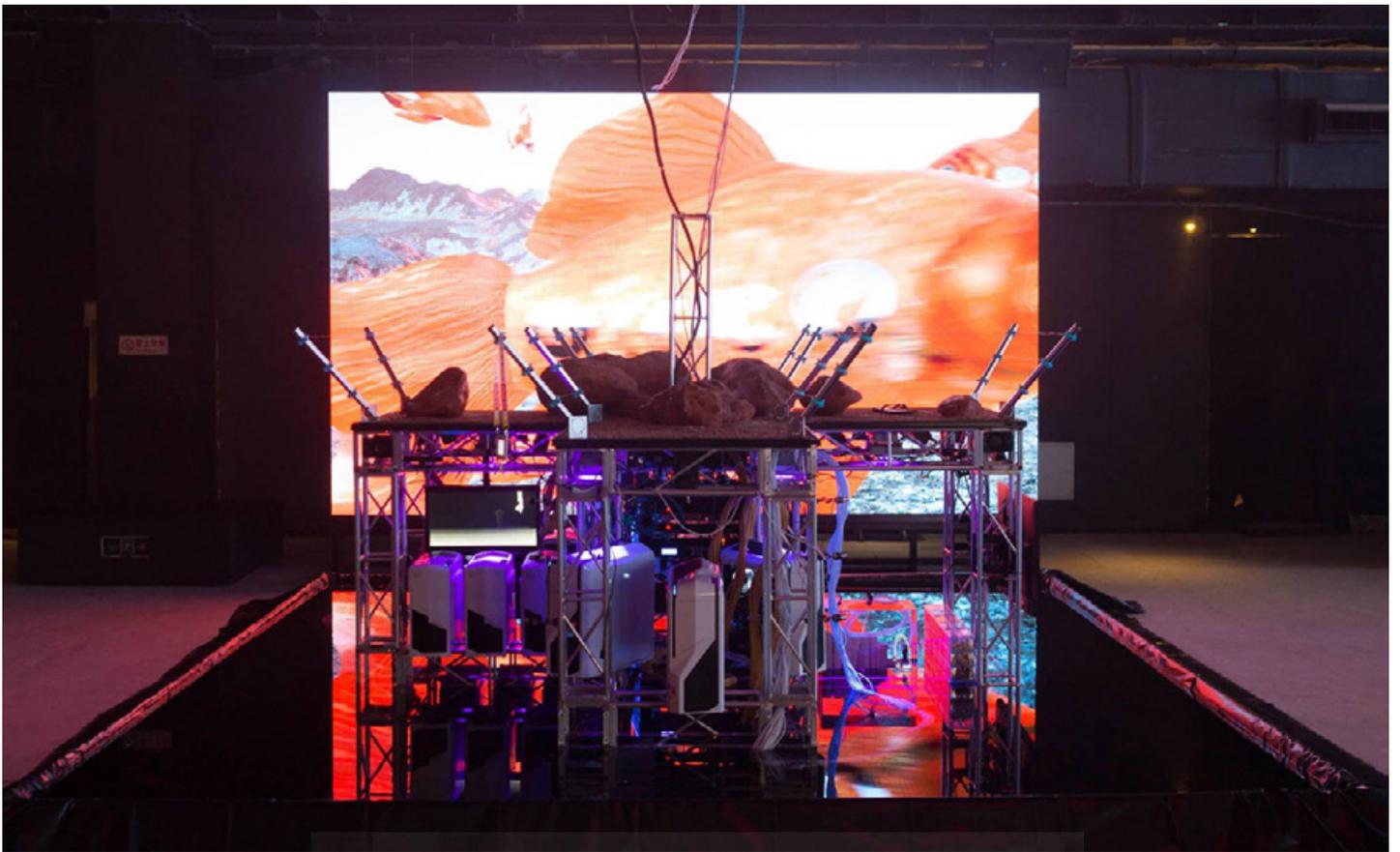
Su arte, nace de la mezcla de técnicas modelado, fotografía y escaneo 3d.

Referente tanto visual como conceptual, crea nuevas formas de expresión del cuerpo virtual en los que, los avatares antropomorfos que surgen de humanos reales, pero se muestran paradójicamente inseparables a lo virtual. Es un creador de odas al humanismo tecnológico.

YPROJECT Accessories SS20 by Frederik Heyman

<https://vimeo.com/348773582>





JONATHAN ZAWADA

Zawada es uno de los directores artísticos del momento, su obra mezcla de forma hiperreal elementos naturales y artificiales. Creando composiciones con colores kitch, que tienen un regusto vaporwave como reminiscencia a lo retro. Estéticamente ha sido una de las mayores influencias del proyecto. Diseñador, artista 3d y director de vídeos.

**Conmovedoramente insensible / Calm and Punk
GALLERY- Tokio 2014**

<http://zawada.art/category/exhibitions/>





JASON EBAYER

Ebeyer es un artista 3D conocido en todo el mundo por sus figuras brillantes y su estilo artístico sensual. Combinando elementos de moda y tecnología con modelos de plástico hiperrealistas parecidos a los extraterrestres, aparentemente extraídos de los sueños de la generación digital.

Morning Star, Jason Ebeyer Prints

<https://www.jasonebeyer.co/>



III. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta se inspira en la emisión de diferentes mensajes sobre el humano conectado y lo virtual. Mensajes que aparecen como notificaciones del devenir y existir de forma virtual. Estableciendo diversos universos sci fi que expresan cuestiones verdaderamente reales.

Basada en nuestra línea de trabajo que lleva desarrollándose desde hace 2 años. Buscábamos una nueva mirada técnica y conceptual, hacia todas las líneas de expresión. Hablando de sentimientos, situaciones y cuestiones que como seres de hoy en día vivimos. Abordando cuestiones que derivan desde una caída agónica al final de nuestras limitaciones, pasando a algunas máquinas que pese a autosatisfacerse no pueden escapar de lo que son, y finalizando con reflexiones hacia la intimidad y las redes sociales, la censura y las limitaciones que emanan de nuestra sociedad analógica y que se han virtualizado sistemáticamente en el transcurso en el que hemos habitado la web. Esto nos hace ir hacia una vigilancia donde nuestra mente es expropiada diariamente.

/:/Franco Berardi tomando a Vladímir Vernadski// [A principio del siglo XX se hablaba de la **noosfera**, “como espacio vital en que surge la psiquis.” Donde ocurre todo rango de fenómenos normales y patológicos del pensamiento y la inteligencia.” Esto plantea una metáfora de la tierra como **software**. Paralelamente, hace posible la idea de Internet como, **mundo**.]

///^[Entendemos que como seres del siglo XXI, los recientes acontecimientos, como la crisis del COVID 19, nos ha obligado a experimentar más lo virtual. Pues el confinamiento es una de las características perfectas para pasar todo el día conectado. Las redes han sido nuestra forma de contacto más directa con nuestros amigos en este tiempo. Paralelamente hemos consumido cantidad de noticias, imágenes e opiniones a diario, con las que nos han bombardeado y taladrado, verdades que pierden su **veracidad** al convertirse en masivas.^]///

----“Hay quienes controlan el código y quien son inscritos en el” ----
Ingrid Guardiola



Uno de los matices que inspiran la obra sería, el sentimiento de culpa constante que nuestra sociedad de consumo y su artillería política, mediática y económica. Movilizan en **"Nunca somos suficiente"** que se redime en nuestras libertades de expresión y consumo. Estas libertades son inherentes a internet. Según Ingrid Guardiola, la idea de que los mercados son conversaciones, en internet se amplía, donde el silencio también es monetizado. Internet personifica y masifica a la vez, hace que la masa sea **autorreferencial**.

Donde la esfera pública acaba siendo un ágora virtual donde se ciñe la guerra pacífica de los gustos, pues aquí todo lo masivo acaba siendo más masivo. Y es más, internet sugiere y el sugerir es una forma de persuasión, y la **ingeniería del persuadir** no es algo nuevo, es congénito al capitalismo.

Por otra parte, estos gigantes económicos que residen en la web, ganan dinero a través de nuestra información. Nos acercamos hacia un nuevo paradigma económico basado en la **vigilancia**, bajo la venta de experiencia humana en bruto, para la extorsión, predicción o **venta de datos**.

En internet perdemos la consciencia temporal, fruto de sus mecanismos de gratificación, el momento no te pertenece a ti sino a los demás. Pues el valor de este momento no es en base a tu propia experiencia sino a la reactividad de los otros. La **interfaz** promueve una socialización ambigua, que te aísla y conecta a la vez, esta socialización lejana, hace que lo público se disuelva quedando únicamente lo **privado**.

Y aquí es cuando el sujeto es retroalimentado por su propia imagen. La pantalla es una ventana al mundo del otro, por ello internet nos convierte en **voyeurs** a la caza de algo excitante o repulsivo. Permitiendo una cadena de reacciones miméticas "lo viral." Un copiado teatralizado de lo que se ha visto.

Las redes sociales hacen pasar la lucha contra el egoísmo, en una especie de pacto con uno mismo, generando que la mejor manera de decir quienes somos sea colgando un millar de signos, y llevándonos a una definición constante y blímica de como somos. Como en una especie de **supermercado identitario**.

La identidad por otra parte, deviene a un terreno performativo, como un simulacro del mismo. El vivir en habitaciones conectadas, transforma el concepto de convocar al otro desde el pensamiento como se hacía en el pasado. Ahora de lo que se trata es de aparecer, y nuestra relación con ese otro se diluye, una relación de **espejo**, que promueve únicamente la extensión de uno mismo. Nuestro yo virtual, se ha apoderado de nosotros, la gente no quiere certificar la imagen de nuestro yo real porque a menudo decepciona. Problematizándose, ante una lógica monetaria y tele real en plataformas como youtube, que lo que hacen es **monetizar la subjetividad**.

Las imágenes siempre han ayudado a moldear nuestros recuerdos, pero hoy en día parece que las **imágenes** y el recuerdo de experiencias van por caminos muy separados. Esto supone la muerte de la memoria misma la **"antimemoria."** Cuanto más fácil es el acceso a una imagen, más opaco resulta el sujeto. Una imagen que difícilmente representa lo que está fuera de ella. En las redes, las imágenes refractan al sujeto virtualizando, como si de un espejismo se tratara.

La gratificación es la base psíquica de **socialización**, creando bucles de retroalimentación de la validación social. y al querer ser reconocidos obtenemos esta validación social de los likes. Diminuto mecanismo que depende del otro, y que moviliza nuestra felicidad. Y movilizar nuestra **felicidad** es muy rentable. Lo irresistible de las redes es su imprevisibilidad, que nos obliga a estar constantemente actualizados. Un mecanismo psicológico parecido al de los ludópatas, en los que los sonidos y vibraciones nos controlan.

Si llevamos la gratificación al terreno personal, aparece la autogratiificación, dándose una entrega mística a la máquina. Es el ser más prolífico para el capitalismo neo-liberal, pues se pasa las 24h **compitiendo** contra sí mismo.

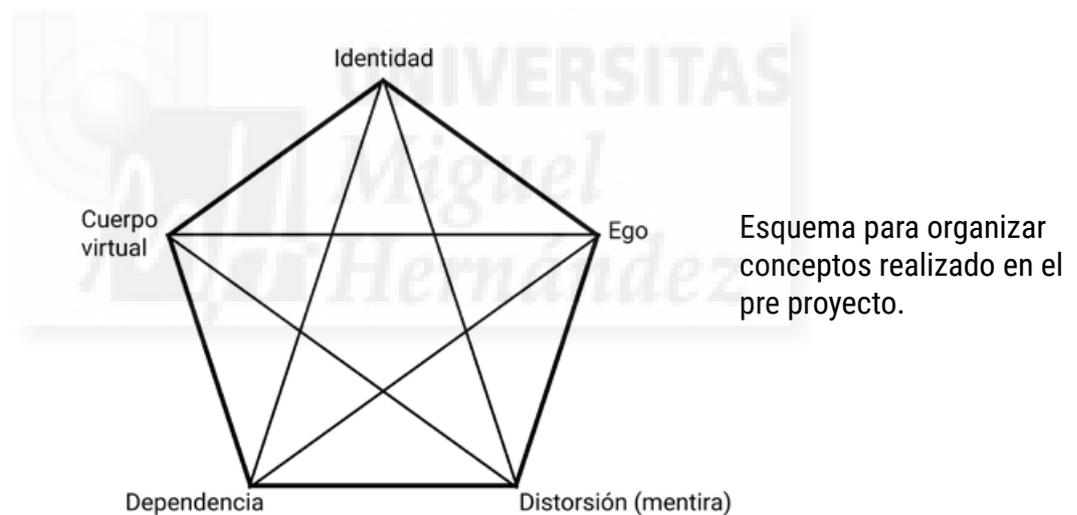
Todos estos matices, forman parte conceptual y gráfica de las obras propuestas, y nos muestran cómo nuestra libertad en su espectro se diezma hasta por nosotros mismos.

IV. PROCESO DE PRODUCCIÓN

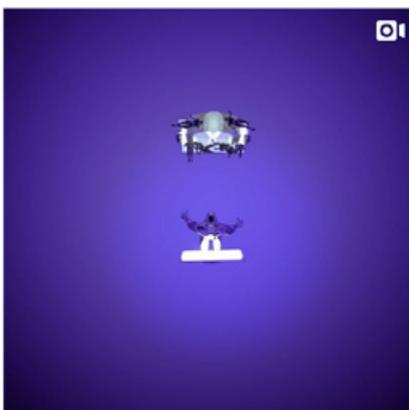
El proceso de realización de esta colección, ha llevado la experimentación de diversos campos de las artes multimedia y la animación 3d así como la instalación en el proyecto final.

Las primeras ideas surgen del esquema temático propuesto por Ingrid Guardiola, desde el capitalismo psíquico de internet, pasando por la percepción temporal del ser conectado, transformado en un ermitaño digital fruto de la automatización, la performance y el voyeurismo, y como todas estas conductas cambian nuestra concepción del otro y de nosotros mismos, transformando nuestras habilidades sociales en una forma de gratificación, donde nuestro cuerpo virtual queda postproducido.

Antes siquiera de una investigación, nos parecía muy atractiva la idea de ventanas, como la ventana conceptual en una forma de acceso u observación. Partiendo de ese punto nos fascinaba la idea de una exposición en el que la pantalla supone el acceso a la obra, y que su obra central te ciegue, y obligue a la inmersión.

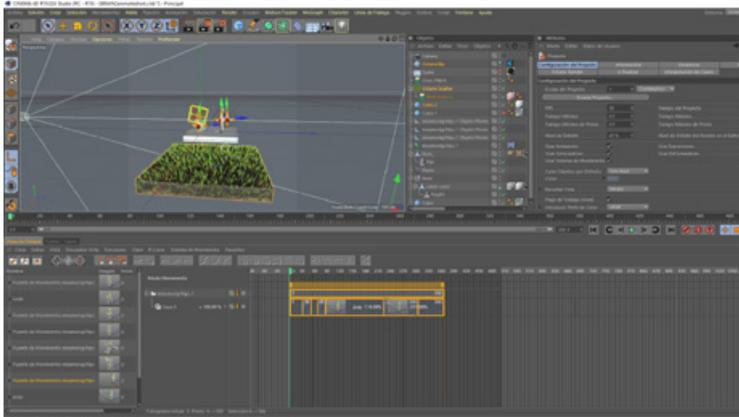


Obras anteriores que, se han tomado como punto de partida para el desarrollo del T.F.G.



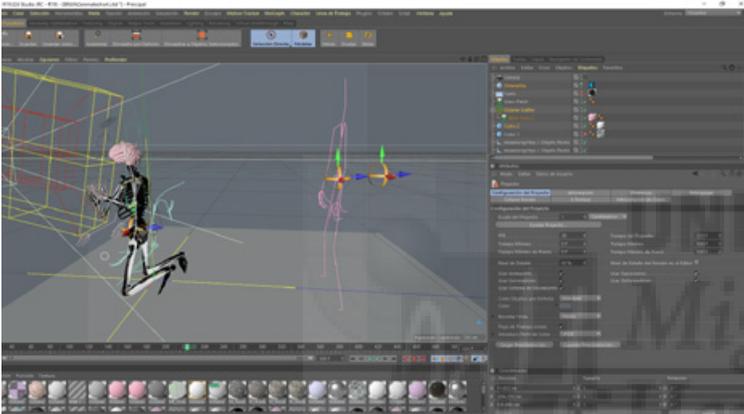
ANIMACIÓN

A través de diversas plataformas disponibles en Adobe, el moldeado y animado de cuerpos humanos, fue relativamente fácil. Mixamo y Adobe Fuse, una aplicación de rig corporal permite seleccionar partes del cuerpo y establecer juntas que permitan dar esqueleto a ese cuerpo 3d.



Entorno de animación C4d, nos permite marcar key frames, y juntar animaciones de Mixamo como puede verse a la izquierda.

Debemos de generar pivotes (los elementos circulares en naranja) para que los cuerpos no se deformen al moverlos.

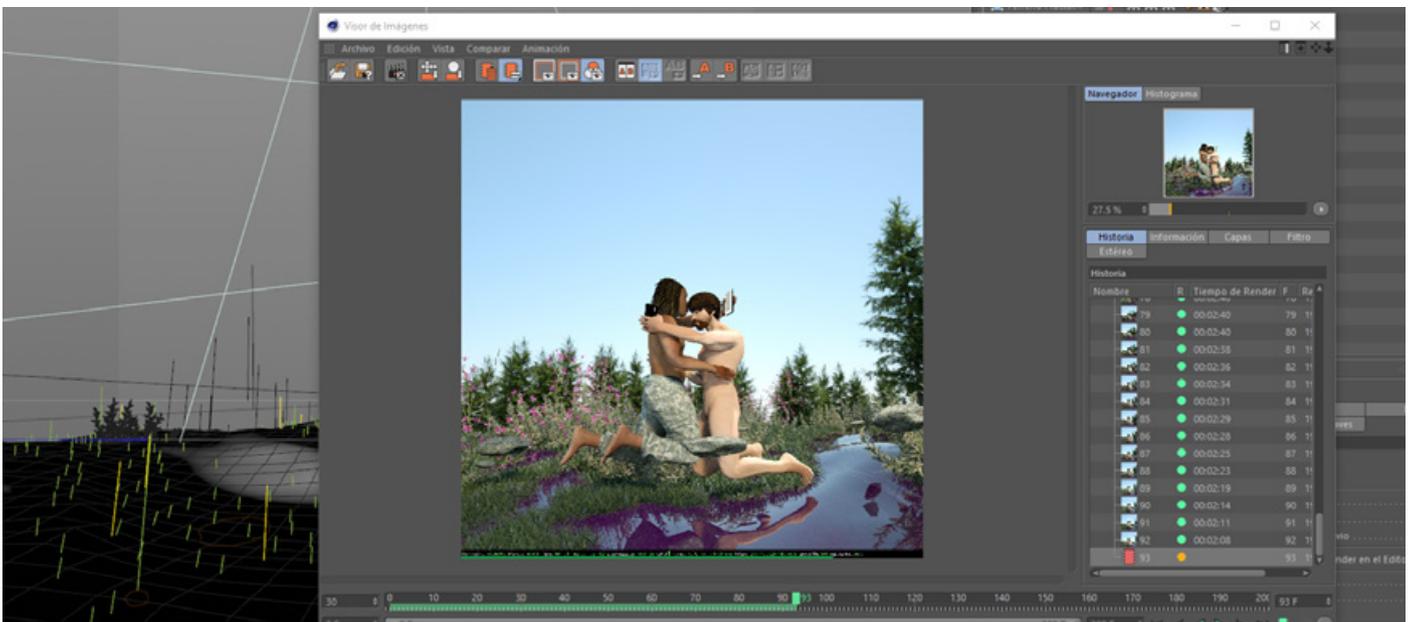


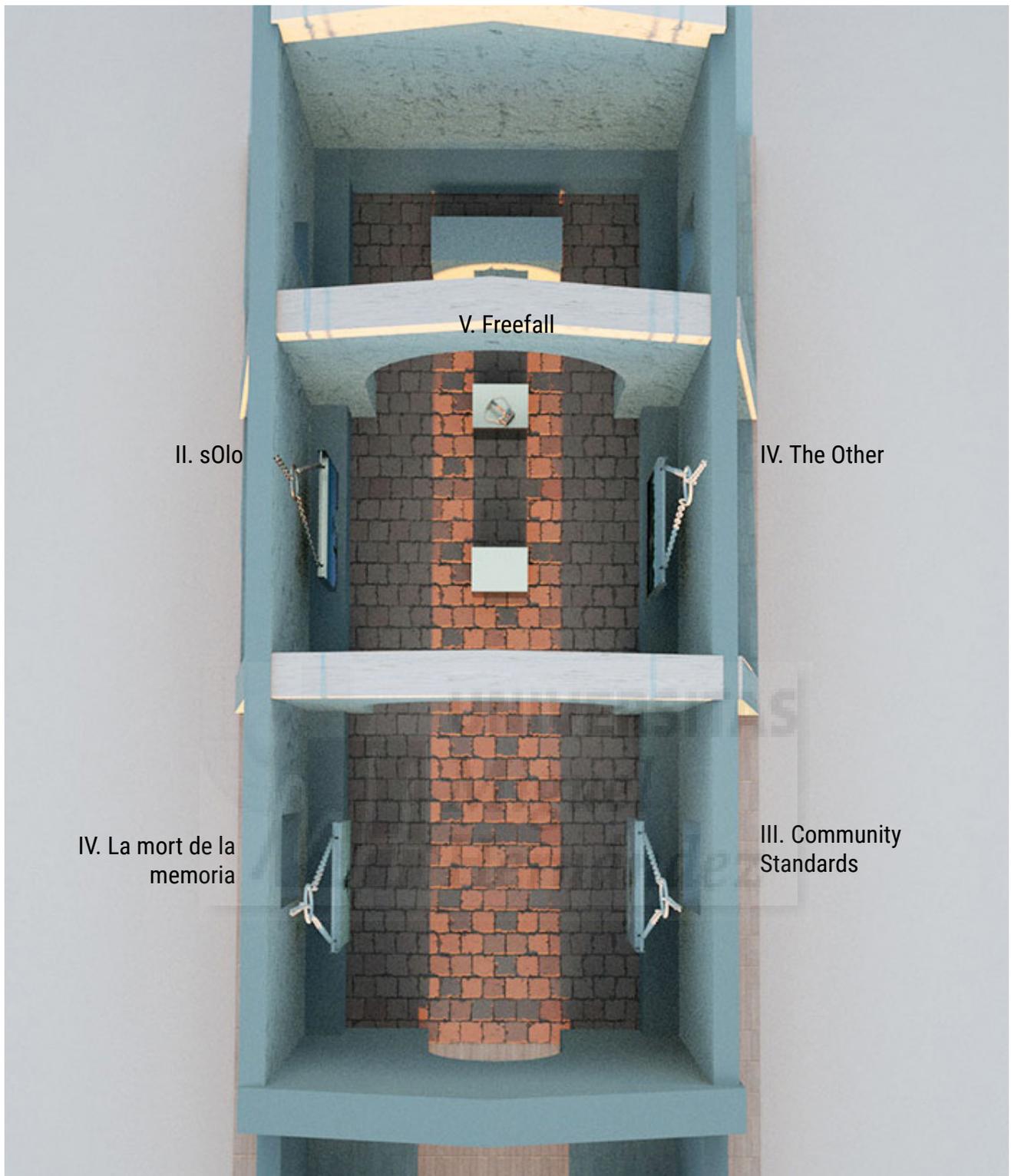
Aquí podemos ver como, una vez programada la animación se muestra el inicio y final de las diversas poses y acciones.

Por otra parte existen variedad de animaciones, como el cubo de la izquierda que permite hacer aparecer y desaparecer objetos, o los movimientos de las cámaras.

Render y post-producción

Gracias a Octane Render, hemos podido tener una previsualización de los diversos objetos, a tiempo real. Por otra parte teniendo en cuenta el producto final. Las obras se han exportado en secuencias de jpg de unos 500 fotogramas. Pues al ser bucles no hacia falta que llegaran al minuto de duración. Estas secuencias se introducen en un editor de vídeo, y generamos la imagen en movimiento.





Programación de la exposición

Elegimos la Ermita de Santa Lucía, pues al ser un lugar de culto, pretendía contextualizar la socialización y el concepto de ágora. El espacio social entre pasado y presente.

En lo referente a la formalidad de las obras. Se ha diseñado un marco de metal, en el que quepan pantallas led modulares cuadradas. Estos marcos, permiten ser colocados sobre las bigas de la iglesia, sin intervenir en la estructura original. Pudiendo trasladarse a diversos espacios expositivos si se desea.

Las obras deben colocarse enfrentadas, como si estas se respondieran. Y su colocación es diferente a como están numeradas. Deben acontecer por tanto a la obra central, que esta colocada sobre dos cubos forrados con vinilo metalizado.

V. RESULTADOS/ CONCLUSIONES

Si observamos el desarrollo del tfg, puede verse una evolución del proceso. Desde los primeros pasos a través de una investigación profunda en la que conocimos las teorías de Remedios Zafra, Ingrid Guardiola, Franco Berardi, Fontcuberta, Hakim Bey (TAZ) o Marta Segarra.

En lo referente a los resultados, tenemos por una parte la pre, producción y post producción. Que consiste en la realización óptima de las 5 obras y sus necesidades formales, conceptuales y técnicas. Así como su publicación en nuestro instagram de arte cyber baby, y una exposición individual en la ermita de santa lucía de Biar.

En lo referente a la exposición, y la colocación de la obra instalada, se ha optado por usar pantallas led y televisores colgados a través de un sencillo mecanismo de cadenas poleas y ganchos, para las cuatro obras que acontecen a la primera. Permitiendo una instalación de la obra que no afecte formalmente a la estructura del edificio.

La obra central "Freefall" se ha propuesto como una instalación con gafas de Vr, suelo acolchado y un código QR, que permita acceder al vídeo en 360° en youtube, y colocar tu propio móvil en las gafas. La decisión de acolchar el suelo es como medida preventiva, pues esta obra esta hecha para confundir tu sistema del equilibrio.





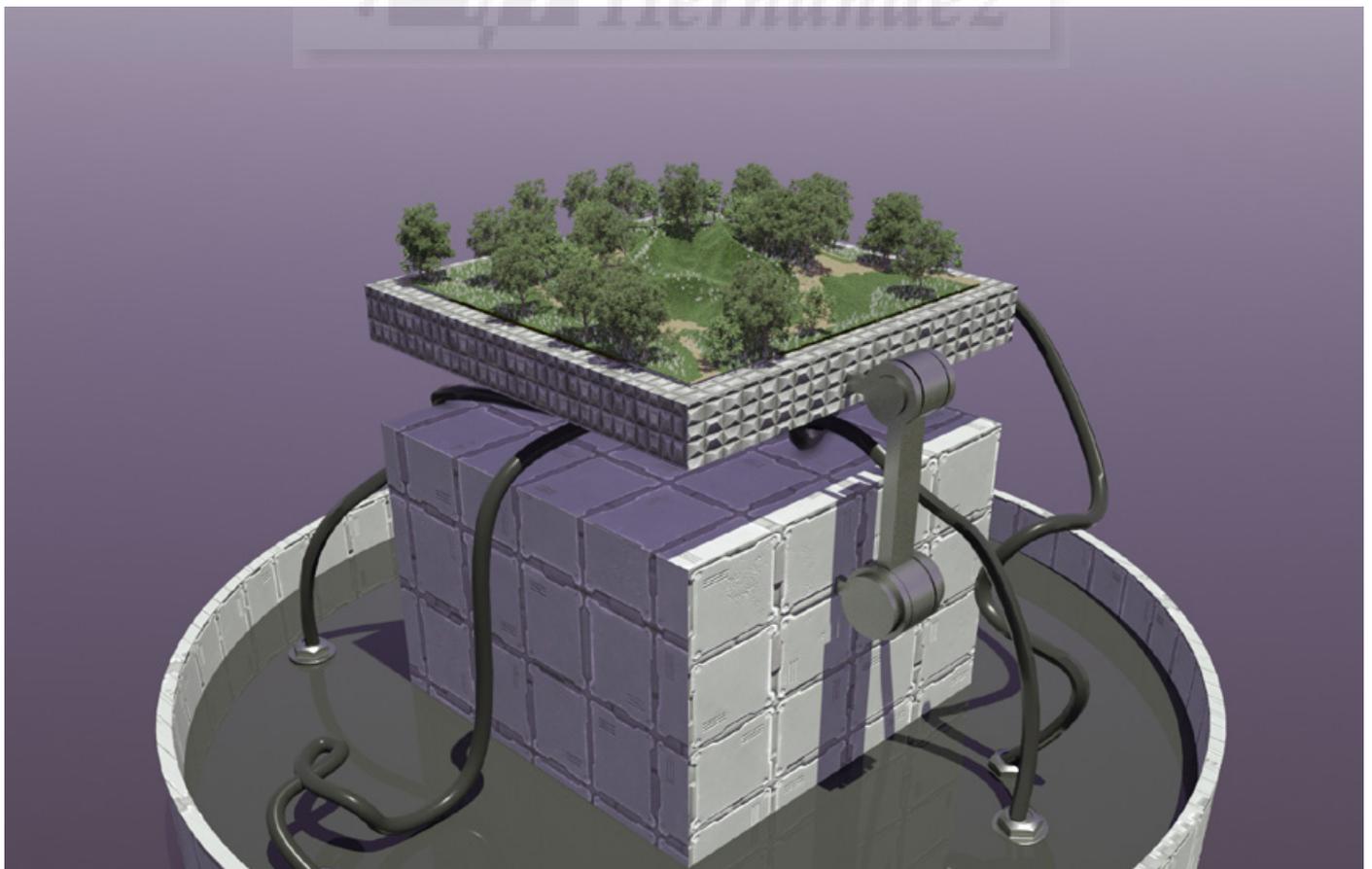
En el desarrollo de las anteriores, han surgido transformaciones, a diferentes niveles, y un aprendizaje mayor de nuestro entorno. La obra en su forma general alude al humano conectado y la máquina humanizada, pero esto es llevado más allá en cada una de las obras. Reverenciando a cuestiones sobre psicología, consumo o hábitos. Odas a la antropología del humano de hoy en día. Siendo un ser reflejado en un espejismo de auto-validación, aislamiento, identidad e intimidad. Del que surgen complejas relaciones entre el trabajo, el capital, las nuevas tecnologías, la precariedad y el devenir post humano.

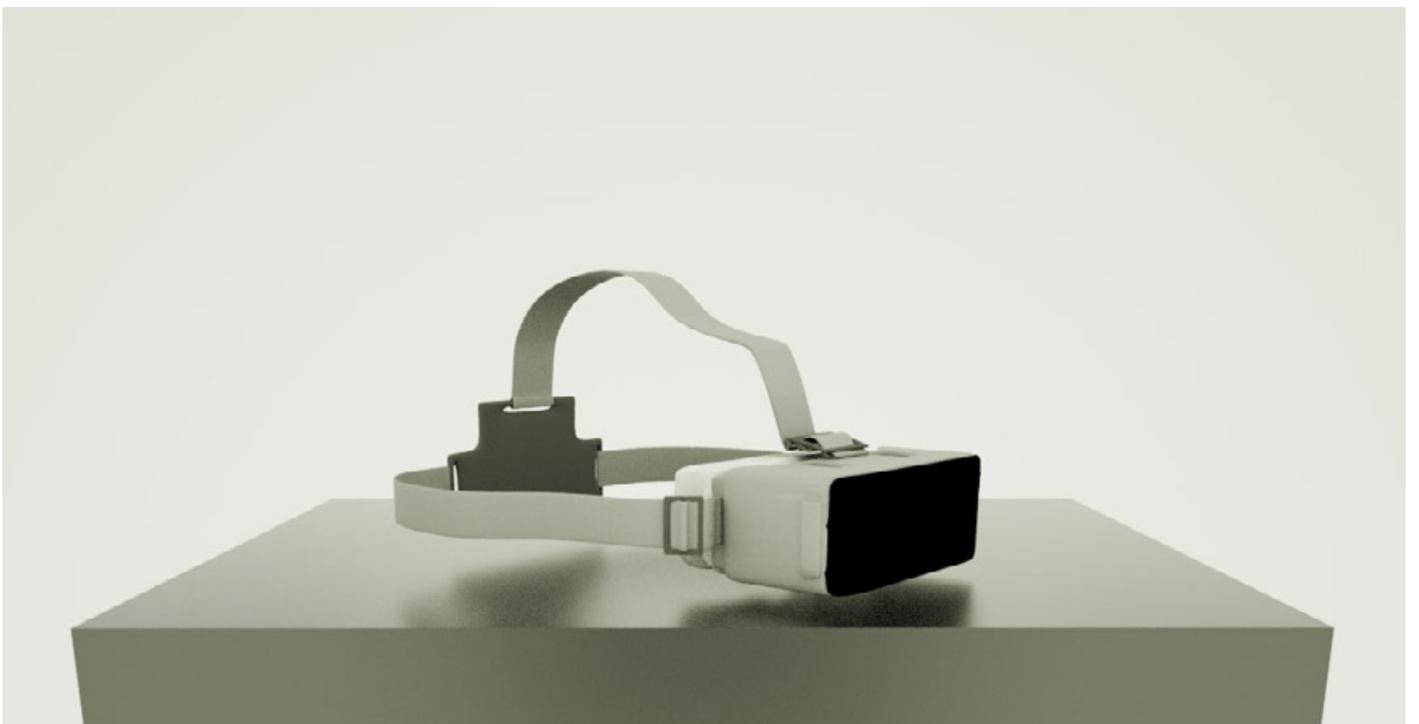
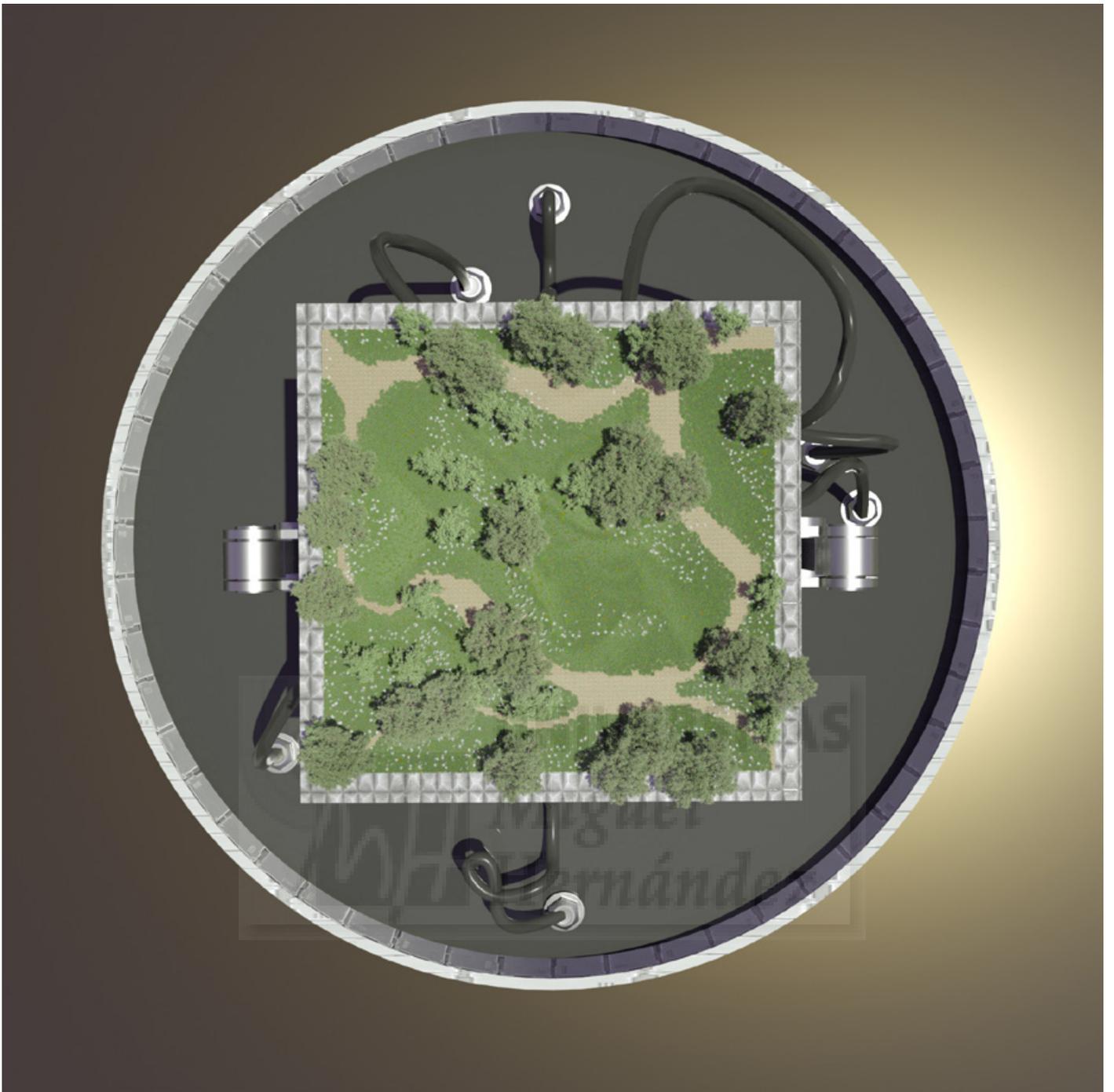


I. **"Freefall"** y pretende mostrar una caída libre en video 360°, en la que se exprese un sentimiento agónico del que es difícil escapar. Surge de una idea platónica, casi cuántica, en la que al ver mas alla descubres que tu realidad se ha puesto en duda. Pero esto es un matiz metafórico, un vehículo para expresar la angustia del ermitaño conectado. Conductas como el aislamiento y la pérdida de noción temporal que provoca internet y los mecanismos de cumplimiento de expectativas, son los que generan conductas adictivas, que en algunos casos conllevan a una agorafobia llamada "HIKIKOMORI" la cual condena al usuario a vivir hiperconectado, perdiendo en algunos casos hasta la vida.

Esta caída libre, ocurre en un bioma, del que comenzamos a ascender pero poco después nos damos cuenta de que algo falla. Y que aquello que creíamos la realidad ya no lo es. Tras llegar a las nubes acto seguido caemos en picado a gran velocidad. Reflejo de la angustia en su símil con el sueño de caer al vacío, según Freud, el sueño de la caída en picado, es muy común y refleja periodos de angustia, miedo e inseguridad. Sentimientos que forman parte de las potenciales conductas de adicción y confinamiento a través de las redes sociales. Pues en la intimidad de nuestra habitación, se nos sitúa en la relajación propia de un contacto profiláctico. Lejos de los peligros de la contaminación, polución y enfermedades, de los compromisos y la reproducción de la vida diaria.

La producción de esta obra de las más complejas, une el vídeo en 360 con el giroscopio del teléfono móvil, para confundir a nuestro equilibrio.





II. **“sOlo”** muestra un ordenador escribiéndose a sí mismo, junto a la voz de Siri diciendo “perdona no te he escuchado bien, podrías repetirlo”, esa imagen nos revela una incapacidad, un ente conectado y limitado a existir con un pie en cada realidad pero capacitado solo para vivir en una. Los campos del machine learning, deep learning, las redes neuronales, y la inteligencia artificial. Hacen que cosas impensables se puedan resolver con gran facilidad hoy en día.

De hecho forman parte de nuestra experiencia de usuario, desde la IA de un juego, a los filtros de instagram, o tener a Siri o Alexa, en casa. Pero si observamos cómo el humano crea tecnología, siempre es inútil de algún modo sin el humano. El render muestra la paradoja de un ordenador que se usa a sí mismo, y como esté enfadado por no poder hacer nada más, opta por abandonar la sesión.

Conceptualmente alude

La obra surge del proyectado de un brazo mecánico en ilustrator y su extrusión y animado en C4d. EL entorno expresa la limitación con los elementos de las pirámides y los cactus. Y hacen una pequeña broma sobre cómo tener un cactus te protege de la radiación del ordenador.





III. **“COMMUNITY STANDARDS,”** muestra un peep show en el que dos cuerpos presos son exhibidos en la web. Habla del valor de la imagen y la intimidad y el cuerpo en el contexto de una sociedad hiper conexas.

Estando atrapados, sexualizados y exhibidos, son un símil a cualquiera hoy en día. Cada día, a Internet y su característica censura, se da la vuelta a sí misma. De hecho es relevante ver como la libertad en redes sociales como, twitter y antes en tumblr, han transformado el negocio de la pornografía, o el concepto de exhibicionismo. Con tan solo abrir el candado. Hoy en día cualquiera puede habitar el exhibicionismo de su desnudez. Pero esto con el tiempo es solo una forma de autoestimulación del ego o la mercantilización del cuerpo como objeto de consumo. Pues este mundo virtual se nos permite separarnos de nuestra propia identidad y atomizarla hacia diversas perspectivas dependiendo del contexto...

El título hace referencia a las normas de la comunidad. Y como las normas nos moldean, vivimos en una sociedad en la que el asesinato es enseñado de forma ejemplarizante, pero el desnudo aun sigue anclado a los cánones del género, la industria del sexo de antaño. Estereotipos que nos llevan a puertos diferentes, dependiendo de la red.





Only Fans y Just 4fans, hacen que el negocio de las formas de venta sexual transgredan de lo analógico. Cuando el porno llega a la red social.

La obra consta de dos actores generados a través de Adobe Fuse, y el moldeado de cables y brazos mecánicos, así como foliaje y textura de musgo y mampostería. Nos atraía la idea de la pérdida de identidad, o la ocultación ya que estas conductas muchas veces se dan bajo una máscara. También las referencias a una acción sexual metafórica la que nos da una escena de un 69 cargado de ethos.

IV. "LA MORT DE LA MEMORIA" muestra un cerebro conectado a dos teléfonos móviles, un scroll incesante en las redes sociales. Un devenir constante de imágenes que luchan por ser vistas. Habla sobre la memoria y como hoy en día los recuerdos forman una especie de anti memoria, fruto de la pérdida de valor del momento. Pues en el pasado el recuerdo era abstracto y mental. Hoy en día la imagen no corresponde con tu verdadero sentimiento del momento.

Y también refiere a la ludopatía producida por la máquina y la interfaz, en un devenir constante de luces, iconos y sonidos que nos conectan y a cuenta gotas consumen el tiempo de nuestro día.

El render, supuso el moldeado del actor, que es un esqueleto conectado a un cerebro a través de cables. El entorno parece ser inexistente como si no fuera necesario, la base de cristal y el cubo envuelto el pelo rosa. Dan un regusto surrealista a la obra dotándola de un espacio onírico en el que meditar virtualmente.

En lo referente a animación 3d es la única obra con movimiento de huesos continuo, hemos usado Mixamo, para las poses las que se han juntado en C4d.

Los videos que aparecen en los teléfonos, han sido donados por voluntarios. Y pasan a una alta velocidad. Las texturas, van desde texturas difusas comunes, a metálicas, o transparentes con especulares parecidos al cristal, texturas de video, así como la programación de todas ellas por nodos.

Es una obra con un componente místico para todos nosotros los fieles de las redes sociales.





V. "THE OTHER" En ella se muestra dos sujetos abrazándose a punto de besarse, pero realmente están mirando el móvil que tienen agarrado en sus manos tras la espalda del otro. Mientras todo se vuelve ingrúvido, y el tiempo se para.

Habla de la valoración del otro, ya que internet al movilizar nuestra felicidad, y al idealizar la imagen proyectada de nosotros. Tendemos a valorar esta identidad virtual, sobre nuestra propia realidad. Redes sociales de ligoteo, o de encuentros sexuales, han favorecido la devaluación sistemática de la afección al otro. Pasar perfiles dando like o no en Tinder lleva la valoración personal a la interfaz, de una forma en la que se pierde la humanidad y el valor del otro.

Esta imagen surge de un largo proceso de producción, a través de la herramienta de creación de personaje Adobe Fuse, su posicionado a mano de la acción de la escena. Las texturas de foliage y entorno

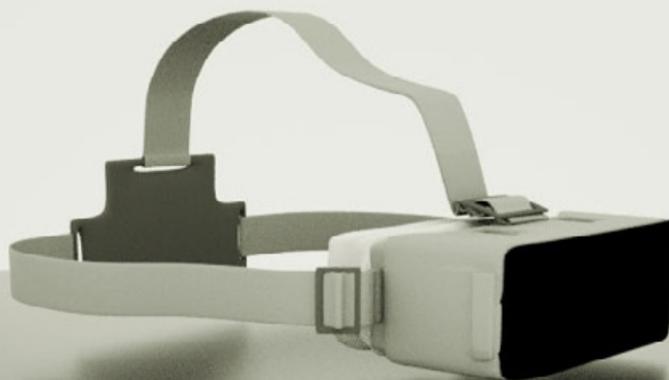
DRI hacen que la imagen luzca una contraposición inquietante.

El uso de texturas compuestas, y complejas con etiquetas de peso permite la creación de suelos y objetos con múltiples texturas.





El aprendizaje y el afianzamiento de conocimientos, sobre artes y cultura que hemos venido desarrollando, ha revolucionado nuestra forma de trabajar. Y ha profesionalizado a diferentes niveles el producto que generamos. Es mas, este proyecto ha permitido plasmar muchos de nuestros conocimientos aprendidos en la carrera. Y encaminarnos a una futura producción artística, tanto en los campos usados para este proyecto como en otros.



VI. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Marta Segarra. (2014). Teoría sobre los cuerpos agujereados / Editorial Melusina

Ingrid Guardiola. (2018). Lull y la navalla / Editorial Arcàdia

Joan Fontcuberta (2016) La furia de las imágenes / Editorial Galaxia Gutenberg

Hakim Bey (1991) Zona temporalmente Autónoma (T.A.Z.) / Editorial Enclave

Remedios Zafra (2010) Un cuarto propio conectado:
(Ciber)espacio y (auto)gestión del yo / Editorial Fórcola

WEB

Centre de Cultura Contemporanea Barcelona (CCCB) <https://www.cccb.org/es>

Remedios Zafra

“Feminismo y ciberespacio” <https://www.youtube.com/watch?v=7bL-qGbP93c&t=486s>

“El público y la pantalla” <https://www.youtube.com/watch?v=YYMk-LO510o&t=943s>

Ingrid Guardiola

“El espacio público como interfaz” <https://www.youtube.com/watch?v=MONTxWI4ht4>

Joan Fontcuberta

“La furia de las imagenes” <https://www.youtube.com/watch?v=LVP008ftTTs&t=519s>

